

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa (Sujana, 2019). Pelaksanaan pendidikan perlu dilakukan secara terencana untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan sehingga peserta didik memiliki potensi dalam dirinya. Menurut (Putri, D. P., 2018) dalam jurnalnya memaparkan “Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap.

Secara empiris penggunaan media belajar menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, (Rusman, 2017:218) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.

Siswa dengan gaya belajar *visual* lebih cenderung memahami materi dengan cara melihat. Tipe *auditori* adalah siswa yang paham jika mereka mendengarkan. Cara belajar selain melihat dan mendengar yaitu gaya belajar *kinestetik* (Labu, N, 2021). Guru perlu menyesuaikan media pembelajaran dengan karakter belajar siswa serta mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan. Saat guru sudah mengetahui dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran pun akan berjalan dengan menyenangkan dan lancar serta peserta didik pun mampu memahami dengan mudah pelajaran yang telah mereka pelajari.

Sebagaimana masalah yang terjadi, peneliti tertarik ingin mengembangkan media animasi teks berbasis *videoscribe* yang terjadi penggabungan antar guru menulis di sebuah papan tulis dan menggunakan media video berupa *videoscribe* yang digunakan dalam materi siklus hidup hewan. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *videoscribe* diharapkan mampu memunculkan perhatian siswa selama mengikuti rangkaian pembelajaran sehingga mempengaruhi peningkatan dalam hasil belajar siswa, agar tercapainya tujuan dari pembelajaran. Sejalan dengan pendapat

(Oka, 2017:146) dalam jurnal (Silmi, 2018) yang menguraikan beberapa kelebihan media video, dimana salah satunya adalah media video dapat digunakan dalam menyampaikan atau memperjelas pesan dan dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa dengan penerapan teknik manipulasi (waktu, tampilan dan lain sebagainya).

Oleh sebab itu, media *videoscribe* juga diharapkan mengembangkan inovasi guru sebagai pendidik untuk mampu berkreasi dengan media video sendiri yang sesuai konteks materi didalam suatu pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *videoscribe*. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi berbasis teks. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang dapat digabungkan dengan adanya peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang nantinya dapat menarik dan meningkatkan peserta didik sekolah dasar untuk mengamati materi pelajaran secara aktif

Tingkat sekolah dasar memiliki beberapa muatan pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik, salah satunya yaitu muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mulai dipelajari di kelas 3 sampai ke kelas 6. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang memiliki cakupan materi yang sangat luas. IPA adalah pengetahuan yang berhubungan dengan fenomena alam tidak hanya kumpulan fakta dan konsep, tetapi juga tentang cara bekerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah (Syawaludin et al., 2019). Salah satu materi IPA yang perlu peserta didik pahami pada tingkat sekolah dasar yaitu materi daur hidup hewan (metamorfosis), pada materi ini peserta didik akan mengetahui proses metamorfosis yang terjadi pada hewan. Selain itu, peserta didik juga akan mempelajari dan mengidentifikasi hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Permasalahan yang dihadapi sekarang ini yaitu dimana dalam proses pembelajaran, guru hanya menuntut peserta didik untuk menyimak dan menghafal tanpa adanya pemahaman dan penerapan dalam kegiatan mereka sehari-hari, dapat dikatakan peserta didik hanya mampu menghafal tanpa menerapkan. Maka dari itu, menurut Bressington dan Kostianen dalam (Novita, 2021:4) pembelajaran IPA akan lebih bermakna jika proses pembelajaran IPA di SD dilakukan sendiri oleh siswa melalui penyelidikan sederhana, diskusi, dan pengamatan secara langsung bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA, sehingga dengan kegiatan tersebut siswa mendapatkan pengalaman langsung. Jadi, pembelajaran IPA akan lebih memberikan manfaat yang

sangat besar terhadap pembentukan pengetahuan peserta didik jika perwujudan proses pembelajarannya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan tepat.

Berdasarkan pernyataan yang dijelaskan sebelumnya bisa diuraikan bahwa pada pembelajaran IPA peserta didik ditekankan memakai daya nalarnya untuk berpikir kritis dalam menganalisis suatu permasalahan yg ada. Serta peserta didik pula harus mampu menerapkan atau mengaplikasikan materi yg sudah dipelajari di kelas agar tak ada jurang pemisah antara pembelajaran di kelas dengan lingkungan kehidupan sehari-hari.

Penelitian pada jurnal yang berjudul “Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Tentang Makhluk Hidup dan Lingkungan Pada Siswa kelas IV SD” yang dilakukan oleh (Adabiyah, K., dkk., 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *videoscribe* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembuatan media video ini menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* dengan aplikasi tersebut, materi pembelajaran yang akan dibuat dapat disesuaikan. Kelebihan dari aplikasi *sparkol videoscribe* ini adalah dapat membuat gambar yang menarik seperti, gambar animasi bergerak, warna gambar yang menarik, dan juga memunculkan suara yang bisa di dengar.

Berdasarkan data penyebaran angket kepada 14 Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Cilacap, ternyata 11 guru menggunakan LKS dan sisanya menggunakan media digital lainnya. Hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi. Selain itu 10 guru menyatakan bahwa muatan pelajaran IPA terutama pada materi daur hidup hewan dianggap sulit dipahami oleh siswa dalam hal mengurutkan proses daur hidup hewan yang dimana terdapat bahasa latin yang hampir mirip, sehingga anak mudah keliru dalam mengurutkan tahap daur hidup hewan tersebut dan masih terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Karangandri 04 yaitu Ibu Nurul Fajriyati, S.Pd pada tanggal 10 Oktober 2021 dan dengan guru kelas IV SD Negeri Karangtalun 03 yaitu Ibu Rubiyanti, S.Pd pada tanggal 12 Februari 2022 dari kedua guru tersebut menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran di kelas, seringkali guru kelas mengalami kesulitan untuk menghadirkan langsung media konkret di kelas karna terbatasnya waktu pembelajaran. Dikarenakan cakupan materi yang begitu luas dan kompleks. Sehingga guru membutuhkan alat peraga berupa media yang mampu menyampaikan pesan dalam pembelajaran agar lebih memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan memudahkan guru dalam penyampaian materi.

Di SDN Karangandri 04 dan SDN Karangtalun 03 memiliki sarana dan prasarana berupa LCD proyektor, namun alat tersebut jarang digunakan pada saat ini terbatasnya jumlah sarana dan prasarana. Guru lebih memilih menggunakan metode ceramah yang dianggap paling mudah untuk menyampaikan materi dengan sesekali peserta didik diajak mengamati gambar di buku siswa. Bukan berarti metode tersebut tidak baik digunakan, akan tetapi jika digunakan secara berulang-ulang khawatir akan menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik yang memungkinkan tingkat kefokusannya dan semangatnya menjadi berkurang.

Dari uraian di atas peneliti hendaknya tertarik dalam melakukan “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi Teks Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPA Daur Hidup Hewan Kelas IV SD”.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan agar pembaca memiliki pengertian yang tepat mengenai istilah yang terdapat pada judul penelitian. Beberapa definisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha dalam rangka mengkaji, membuat, serta mengembangkan suatu produk dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah produk yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

3. Sparkol Video Scribe

Sparkol Video Scribe merupakan suatu aplikasi media elektronik yang berupa video animasi yang memiliki latar belakang putih. Dengan menggunakan animasi tangan dan beberapa gambar yang bergerak mengikuti pola yang telah ditentukan.

4. Muatan Pelajaran IPA

IPA merupakan jenis ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai fenomena alam yang dapat dipelajari dan dibuktikan kebenarannya secara nyata maupun ilmiah.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu guna mencari perbedaan nilai yang diperoleh oleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *sparkol video scribe*.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian sebelumnya, maka diperoleh identifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kurang inovatif dikarenakan hanya menggunakan satu metode dalam pembelajaran. (latar belakang hal-18)
2. Proses pembelajaran kurang efektif dan efisien dikarenakan media yang digunakan kurang bervariasi. (paragraf pertama hal-20)
3. Menurunnya minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. (ada di Latar Belakang hal 19 paragraf ke-2)

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD.
2. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi teks menggunakan *Sparkol Video Scribe*
3. Materi dibatasi yaitu materi daur hidup hewan kelas IV SD.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian sebelumnya, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan video animasi teks *sparkol video scribe* sebagai media pembelajaran pada materi daur hidup hewan kelas IV?
2. Bagaimanakah kelayakan video animasi teks *sparkol video scribe* sebagai media pembelajaran pada materi daur hidup hewan kelas IV?
3. Bagaimanakah efektivitas video animasi teks *sparkol video scribe* sebagai media pembelajaran pada materi daur hidup hewan kelas IV?

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan video animasi teks sparkol video scribe sebagai media pembelajaran pada materi daur hidup hewan kelas IV.
2. Untuk mengetahui kelayakan video animasi teks sparkol video scribe sebagai media pembelajaran pada materi daur hidup hewan kelas IV.
3. Untuk mengetahui efektivitas video animasi teks sparkol video animasi teks sebagai media pembelajaran pada materi daur hidup hewan kelas IV.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan pengembangan media pembelajaran, khususnya pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik.

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang mengalami masalah dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya memahami dan menganalisis materi pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Melalui penelitian ini peserta didik akan semakin terampil dalam kegiatan menganalisis pelajaran terutama muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

b. Bagi Guru.

Penelitian ini dapat memberikan alternatif dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan peserta didik, khususnya dalam pemilihan media pembelajaran sehingga pemahaman serta hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

c. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah pada umumnya, agar dapat mencapai pendidikan yang lebih baik.

- d. Bagi Peneliti.
 - 1) Meningkatkan pemahaman dalam kegiatan proses pembelajaran melalui mengembangkan media pembelajaran video animasi teks.
 - 2) Menjadi bahan acuan membuat penelitian yang lebih baik untuk masa yang akan datang.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Video animasi teks yang dikembangkan sesuai dengan materi daur hidup hewan kelas IV.
2. Video animasi teks dirancang untuk digunakan media pembelajaran yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi daur hidup hewan kelas.
3. Video animasi teks dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi sparkol video scribe
4. Video animasi teks yang dikembangkan mudah dipelajari kembali kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
5. Tampilan video animasi teks dilengkapi dengan tulisan dan gambar-gambar yang menarik sesuai dengan materi yang akan dikembangkan.
6. Video animasi teks yang dirancang dan dikembangkan dapat digunakan pada perangkat handphone maupun laptop.
7. Sasaran produknya yaitu guru dan siswa kelas IV SD.

I. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi teks *sparkol video scribe* pada materi daur hidup hewan ini dapat meningkatkan tingkat kefokusannya siswa kelas IV SD dalam proses belajar, mempermudah penerimaan materi yang diberikan kepada siswa, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi daur hidup hewan karena materi dikemas dalam bentuk video animasi teks. Sehingga siswa tidak hanya fokus mengingat di materi saja tetapi juga dapat memahami isi materi dengan baik.

