

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah seluruh bagian yang ada dalam lingkungan peserta didik yang dapat membuatnya semangat belajar. Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyalur informasi belajar. Media merupakan komponen yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan rangsangan semangat belajar kepada peserta didik. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media (Rostina, 2018).

Menurut (Hasan dkk, 2021) media adalah sarana untuk menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan jika medium tersebut dapat menyampaikan pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangat penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa bantuan media. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat guru menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan sebuah materi. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa agar tidak merasa bosan atau jengah ketika proses pembelajaran berlangsung (Ayu et al., 2019)

Media pembelajaran akan membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran (Kurniawati & Nita, 2018). Sehingga adanya media pembelajaran dapat memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran (Arsyad & Fatmawati, 2018). Saat ini, tersedia beragam bentuk media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru, salah satunya ialah video pembelajaran. Pada dasarnya, pemanfaatan video pembelajaran di kelas merupakan cara yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Video dapat digunakan untuk

melengkapi konsep-konsep kunci, memberikan contoh kehidupan nyata, menunjukkan penyelesaian masalah, atau membawa pandangan ahli dari luar (Maulina, Hikmah, dan Pahamzah, 2019).

Menurut (Zainorrahman et al, 2019) media dapat dijadikan sebagai penghubung antara materi dan temuan alam dengan mencantumkan konten/gambar yang sesuai dengan materi, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi serta mengingatnya. Sehingga keberadaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran akan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam menggunakan media guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Kurnia & Nugroho, 2017) “Motivasi siswa yang rendah dalam pembelajaran, dapat disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menyiapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tersebut”.

Permasalahan yang terjadi saat ini bahwa penggunaan media belum membudidaya secara menyeluruh untuk diterapkan di dalam kelas, sehingga siswa kesulitan dalam memahami beberapa materi pelajaran (Sriyanto, 2018). Namun, pemilihan media yang kurang kreatif juga akan membuat siswa kurang antusias dan kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran (Umbara, 2019). Peserta didik sangat menyukai media yang didalamnya terdapat teks yang disertai dengan gambar berwarna yang bergerak disertai suara.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Rohani, R, 2019) Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa, adapun manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan

memberikan banyak manfaat, disatu pihak akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan karena siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian. Sedangkan dipihak lain, penggunaan media pengajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Bahkan dengan kehadiran media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari siswa.

- 2) Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. Penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak yang sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan. Hal ini terkait dengan materi pelajaran yang di dalamnya terdapat sejumlah konsep-konsep yang masih bersifat abstrak, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah pada manusia, proses terjadinya hujan, proses terjadinya gerhana matahari, dan lain-lain, kadang untuk menjelaskan dan menggambarannya melalui kata-kata sangat sulit, sehingga siswa pun sulit untuk memahaminya. Untuk menjadikan materi pelajaran yang sukar dimengerti menjadi jelas dan mudah, maka diperlukan adanya media. Oleh karena itu media pengajaran merupakan sarana yang dipergunakan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdat dan memperlancar jalan ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh siswa, oleh karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana siswa hanya menjadi pendengar saja. Belum lagi jika

materi yang disampaikan itu kurang diminati siswa, sehingga mereka akan cepat merasa bosan dan kelelahan, dan hal tersebut tidak mereka hindari. Itu disebabkan karena penjelasan guru yang sukar untuk dicerna dan dipahami. Seorang guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan siswa adalah berpangkal dari guru itu sendiri. Untuk itu, bagi seorang tenaga pengajar sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media pengajaran. Hal tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan disatu sisi membuat pelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa.

Senada dengan (Azhar Arsyad, 2017:29-30) menjelaskan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran, hasil belajar siswa, maupun motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media

- 1) Media audio, contohnya seperti radio, tape recorder beserta pita audio.
- 2) Media cetak contohnya seperti modul dan buku.
- 3) Media visual diam contohnya foto, slide, dan gambar.
- 4) Media visual gerak yaitu film bisu, video tanpa suara, movie maker tanpa suara.
- 5) Media audio semi gerak contohnya tulisan jauh bersuara.
- 6) Media audio visual diam contohnya slide rangkai suara dan film rangkai suara.
- 7) Media audio visual gerak yaitu film atau video.

2. Media Video

a. Pengertian Media Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Video merupakan jenis media audio visual. Media audio visual yaitu media yang dapat menayangkan gambar bergerak disertai dengan suara dengan mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media video memiliki daya tarik tersendiri karena mampu

membangkitkan minat belajar peserta didik, dengan media video peserta didik dapat menyimak dan langsung dapat melihat gambar. Media video juga dapat menyajikan dan memaparkan informasi secara jelas, dapat memperpanjang atau menyingkat waktu dan dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Menurut (Prastowo, 2019) video merupakan bahan ajar yang memuat informasi dan lugas untuk digunakan dalam pembelajaran dan disampaikan langsung dihadapan peserta didik sehingga peserta didik seperti berada di suatu tempat atau kejadian yang ada dalam tayangan video. (Ahmad dan Ramli, 2017: 32) menyatakan bahwa media video ialah salah satu media yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak bersama dengan suara yang sesuai.

Menurut (Marsitin et al, 2019) video dapat merangsang keinginan belajar dan memberi motivasi untuk keberhasilan belajar. Hal ini membuat video menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa SD. Media Video merupakan jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media ini dapat menambah minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Senada dengan (Novita, dkk, 2019:3) dapat disintesis bahwa media audio visual video merupakan jenis dari media pembelajaran, media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik.

b. Kelebihan Media Video

Kelebihan media video menurut (Daryanto dalam Yuanta.F, 2020: 01) yaitu:

- 1) Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

c. Kelemahan Media Video

Sedangkan kelemahan media video menurut Daryanto dalam (Yuanta.F, 2020: 01) yaitu:

- 1) Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 3) Untuk membuat video membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran sangat baik karena dapat memperjelas materi, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena penjelasan disertai dengan gambar bergerak dan suara, serta baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi peserta didik.

3. Sparkol VideoScribe

Videoscribe merupakan nama lain dari “*Whiteboard Animation Video*” atau sering disebut dengan *sketch vidios*, *doodle video*, *video scribing* atau *eksplainer vidios*, namun kebanyakan kita nyaman dengan menyebutnya *whiteboard animation* (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis atau sejenis kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk membuat gambar atau menggambarkan narasi dari sebuah skrip yang kemudian diolah sesuai skrip dari awal hingga akhir (Pratiwi et al, 2019)

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 untuk mengamati materi pelajaran secara aktif (Rofiqoh, 2019). Media Sparkol Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari beberapa rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh. Dengan karakteristik yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar,

suara, dan desain yang begitu menarik sehingga siswa memahami dan menikmati proses pembelajaran (Hasan et al, 2020)

Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut. Pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi *sparkol videoscribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. (Pamungkas dan dkk, 2018).

Sparkol videoscribe adalah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari serangkaian gambar yang disusun menjadi video yang utuh (Azizah, 2018). Dengan karakteristik unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan menggabungkan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Di samping itu Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan masukan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video (Fadhillah, 2019)

Video yang tampil dalam *sparkol videoscribe* akan menarik minat peserta didik karena apa yang mereka pelajari dapat divisualisasikan dengan lebih menarik. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim (Yusnia, 2019).

4. Media Video Animasi

Video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuanyang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk tercapainya sebuah video yang diinginkan. Animasi adalah suatu kegiatan membuat dan menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi bagi pengguna (pendidik dan peserta didik) untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran (Muslimin, 2017).

Media video animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak membentuk satu kesatuan. Video animasi digunakan karena dapat menimbulkan ketertarikan siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Menurut (Soleh et al, 2019) video animasi adalah suatu objek gambar yang bisa dibuat bergerak seolah hidup dengan tujuan untuk menggambarkan suatu pergerakan yang sudah ditentukan, sehingga terciptanya suatu gambar yang dibuat seperti nyata dan animasi dapat menghasilkan pergerakan objek sesuai yang diinginkan.

Menurut Koumi dalam (Romadhona, 2017) menyebutkan kelebihan animasi ialah "Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning". Pengemasan video dalam bentuk animasi guna menarik siswa untuk lebih giat belajar, materi yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran. Adapun kelebihan dari media video animasi menurut (Mashuri, D. K, 2020) diantaranya yaitu:

- a. Tampilan menarik sehingga mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Mengubah pandangan siswa dalam suatu konsep pembelajaran.
- c. Mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang akan dipelajari.
- d. Sebagai alat bantu alternatif guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- e. Bersifat efisien, karena dapat digunakan dalam keadaan apapun dan dimanapun.

Sedangkan kelemahan dari media video animasi yaitu :

- a. Diperlukan kreatifitas dan inovasi dari seorang guru dalam pembuatannya
- b. Waktu yang diperlukan dalam pembuatannya cukup lama
- c. Objek/gambar di dalam *software* masih terbilang terbatas, sehingga perlu mencari pada sumber lainnya.
- d. Harus mempunyai media penyimpanan yang cukup jika ingin *mendownload*-nya

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan erat dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan, yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-

prinsip saja tetapi merupakan proses suatu penemuan. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan alam dan kebendaan secara teratur, berlaku untuk umum dan berupa kumpulan-kumpulan dari observasi eksperimen yang teratur artinya pengetahuan yang didapat saling berkesinambungan dan membentuk suatu kesatuan yang utuh. (Mahardi et el, 2019)

Menurut (Putra dalam Novita,2021:04) tujuan muatan pelajaran IPA di SD/MI yaitu menumbuhkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya; mengembangkan pengetahuan dalam bentuk rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar; memecahkan masalah dan membuat keputusan, serta meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep IPA yang bermanfaat serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; meningkatkan kesadaran untuk selalu memelihara, dan menghargai lingkungan alam serta segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan Yang Maha Esa; dan memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Menurut (Shafira, dkk, 2019) IPA merupakan mata pelajaran di SD yang dibelajarkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam. Pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung untuk mengembangkan keterampilan proses, dan sikap ilmiah didasarkan pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru. Pembelajaran IPA juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajari sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa yang akan mengantarkan mereka pada pembelajaran bermakna.

Menurut (Larasanty, 2020) IPA merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan sangat luas terkait dengan kehidupan manusia dan penjelasan-penjelasan ilmiah kepada siswa. Karena pembelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan sangat luas terkait dengan kehidupan manusia, maka IPA sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. (Azizi, 2018) dan (Ambaryani, 2017).

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar memahami alam secara ilmiah. IPA

merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi secara logis, sistematis tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui proses ilmiah. IPA bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik. Adanya media dalam pelajaran IPA berfungsi agar siswa lebih mudah memahami materi, karena siswa dapat menemukan sendiri konsep IPA tanpa bantuan guru sehingga konsep itu akan bertahan lama dalam ingatan siswa (Putra, 2021). Adapun pembelajaran IPA yang penulis maksud yaitu pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan (metamorfosis).

Metamorfosis atau biasa disebut dengan daur hidup adalah urutan kejadian dan fase dalam kehidupan makhluk hidup mulai dari zigot sampai matinya. Sejalan dengan itu, metamorfosis menunjukkan cara suatu makhluk hidup juga menunjukkan cara terjadinya reproduksi. Selain itu metamorfosis melibatkan perubahan radikal dari hewan muda menjadi bentuk dewasa. Metamorfosis terbagi menjadi dua yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada transformasi kecebong menjadi katak, melihsatkan sejumlah perubahan bertahap. Walaupun demikian metamorfosis sempurna salah satunya terjadi pada kupu-kupu. (Mifta, dkk, 2017).

6. Daur Hidup Hewan

a. Pengertian Daur Hidup Hewan

Daur Hidup atau siklus hidup hewan adalah serangkaian perubahan yang terjadi dari telur sampai kembali ke telur lagi. Semua hewan mengalami daur hidup untuk berkembang dan mempertahankan kelangsungan jenisnya. Senada dengan (Sitepu, 2021) yang memaparkan bahwa daur hidup merupakan perjalanan hidup pada hewan, mulai dari hewan tersebut lahir sampai mati. Daur hidup pada hewan berbeda-beda, antara hewan yang melahirkan dengan hewan yang bertelur. Anak dari hewan yang melahirkan ketika lahir hampir mirip dengan induknya, yang membedakan mungkin hanyalah bulu dan ukurannya.

Sedangkan hewan yang bertelur dibedakan menjadi dua. Pertama, anak hewan yang bertelur ketika menetas hampir mirip dengan induknya, misalnya pada ayam dan burung. Kedua, anak hewan yang bertelur ketika menetas tidak mirip dengan induknya. Untuk dapat menjadi seperti induknya, hewan tersebut mengalami metamorfosis. Metamorfosis merupakan tahap perubahan bentuk yang dialami hewan

sejak menetas hingga menjadi hewan dewasa (Diana, dkk, 2017). Proses metamorfosis terbagi menjadi 3 yaitu

1) Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna biasanya proses tahap hidupnya hewan yang mengalami empat fase, yaitu telur, larva, pupa dan imago. Metamorfosis sempurna pada hewan memiliki bentuk tubuh yang sangat berbeda setiap tahap hidupnya mulai saat lahir hingga dewasa dan saat menetas telurnya, tidak sama bentuk tubuhnya dengan bentuk induknya. Contoh hewan metamorfosis sempurna diantaranya yaitu:

a) Daur hidup kupu-kupu

Kupu-kupu berkembang biak dengan cara bertelur. Telur kupu-kupu menetas menjadi ulat, seiring dengan pertumbuhannya, makannya makin sedikit dan ulat makin lambat dan akhirnya tidak bergerak kemudian menyelimuti diri dan ulat berubah menjadi kepompong. Selama masa kepompong (pupa), ulat mengalami perubahan menjadi kupu-kupu. Karena bentuk tubuh kupu-kupu jauh berbeda dengan bentuk ulat, maka metamorfosis kupu-kupu termasuk metamorfosis sempurna.

b) Daur hidup katak

Katak termasuk hewan yang dapat hidup di air dan di darat. Oleh sebab itu, katak termasuk hewan amfibi. Katak berkembang biak dengan cara bertelur. Setelah menetas, telur katak berubah menjadi berudu atau kecebong. Berbeda dengan induknya, berudu mempunyai ekor. Berudu hidup di air dengan menggunakan insang. Pada perkembangan selanjutnya, berudu mulai tumbuh sepasang kaki belakang, pertumbuhan itu diikuti dengan pertumbuhan sepasang kaki depan. Seiring pertumbuhan kaki ekornya semakin pendek dan akhirnya hilang. Pada saat itulah berudu telah tumbuh menjadi katak muda dan berkembang menjadi katak dewasa. Metamorfosis pada katak disebut juga metamorfosis sempurna.

c) Daur hidup nyamuk

Nyamuk mengalami metamorfosis sempurna, nyamuk bertelur di air yang menggenang. Telur-telur itu mengapung di atas permukaan air. Jika

menetas telur berubah menjadi jentik-jentik nyamuk (tempayak). Selanjutnya jentik-jentik nyamuk berubah menjadi pupa, dan akhirnya berubah menjadi nyamuk dewasa.

2) Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna merupakan bentuk hewan pada proses perubahannya saat baru lahir tidak mengalami perbedaan bentuk dengan hewan dewasa (mirip dengan induk) atau tidak mengalami proses pada tahap kepompong, namun ada bagian-bagian tubuh tertentu yang belum terbentuk, misal sayap pada hewan (Tumijan, 2017). Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna salah satunya yaitu:

a) Duar hidup kecoa

Kecoa mengalami metamorfosis tidak sempurna, hal itu disebabkan karena bentuk kecoak muda tidak jauh berbeda dengan kecoa dewasa. Kecoa berkembang biak dengan cara bertelur. Setelah menetas lahirlah kecoa muda tidak bersayap, selanjutnya tumbuh menjadi dewasa dan bersayap.

3) Tidak mengalami metamorfosis

Tanpa mengalami metamorfosis merupakan tidak terjadi perubahan bentuk pada sebagian besar hewan saat bertumbuh menjadi dewasa. Hewan tersebut hanya mengalami perubahan bentuk saja (Tumijan, 2017). Contoh: burung, kucing, ikan, angsa, gajah, sapi, bebek, ayam, dan lain sebagainya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan diperlukan dalam kegiatan penelitian untuk mengetahui keaslian penelitian. Penelitian dan pengembangan terkait pengembangan media video pembelajaran berbasis video scribe ini sudah pernah dilakukan penelitian oleh peneliti lain seperti yang akan dijelaskan di bawah ini:

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Rahmah, K., & Irianto, S., 2020) dengan judul “Pengembangan Media Videoscribe Tematik Berbasis Kompetensi Abad 21 Kelas V Sekolah Dasar”. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu pengembangan dan produk yang dihasilkan juga memiliki kesamaan berupa video pembelajaran

berbasis *sparkol video scribe*. Adapun perbedaan penelitian tersebut hanya beda pada objek, kelas dan tema/materi pembelajarannya, waktu, serta tempat penelitian.

2. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu diambil dari skripsi yang diteliti dan dikembangkan oleh Taufan Septian Aryananda (Taufan, S.A, 2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD/MI. Penelitian dan pengembangan ini diterbitkan oleh UIN Raden Fatah Lampung. Persamaan dari penelitian ini adalah pada jenis penelitian yang menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu pengembangan. Produk yang dihasilkan juga memiliki kesamaan berupa video pembelajaran berbasis *Sparkol Videocribe*. Muatan pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini juga memiliki kesamaan yakni menggunakan muatan pelajaran IPA serta jenjang kelas yang sama. Kemudian perbedaannya dari penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian yang mana untuk meningkatkan minat belajar kognitif siswa, serta waktu dan lokasi penelitian pun juga berbeda.
3. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Reni Ayu Lestari (Reni, A.L., 2021) dengan judul “Pengembangan Video Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V SD/MI “. Penelitian tersebut memiliki kesamaan yang mana dalam jenis penelitian menggunakan jenis penelitian R&D. Sementara itu dalam produk yang dikembangkan dan dihasilkan pun memiliki persamaan berupa Video berbasis *Sparkol Videoscribe*. Sedangkan perbedaannya terletak jenjang kelas dan muatan pelajaran yang dipakai. Perbedaan selanjutnya juga terletak pada waktu dan lokasi penelitian yang dilakukan.

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai persamaan, perbedaan penelitian. Dapat dilihat dari pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahmah, K., & Irianto, S. (2020). Pengembangan Media Videoscribe Tematik Berbasis Kompetensi Abad 21 Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ledug. Jurnal Education FKIP UNMA, 6(2), 214-218	1. Menggunakan model RND. 2. Produk yang dihasilkan berupa video berbasis <i>Sparkol Video Scribe</i>	1. Jenjang kelas berbeda 2. Materi yang digunakan berbeda. 3. Waktu dan tempat Penelitian berbeda
2.	Taufan, S. A. (2021). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD/MI</i> (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).	1. Menggunakan model RND 2. Produk yang dihasilkan berupa video berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> 3. Mata pelajaran IPA 4. Jenjang Kelas	1. Tujuan penelitian berbeda. 2. Materi yang termuat dalam media pembelajaran berbeda 3. Waktu dan tempat penelitian berbeda.
3.	Reni, A. L. (2021). <i>PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD/MI</i> (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).	1. Menggunakan model RND 2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i> .	1. Jenjang kelas berbeda 2. Materi yang termuat dalam media pembelajaran berbeda 3. Waktu dan tempat penelitian berbeda

Berdasarkan uraian terdahulu, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul Apakah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Teks Berbasis Pada Mata Pelajaran IPA Daur Hidup Hewan kelas IV di SD Negeri Karangkandri 04 Cilacap?

C. Kerangka Pikir

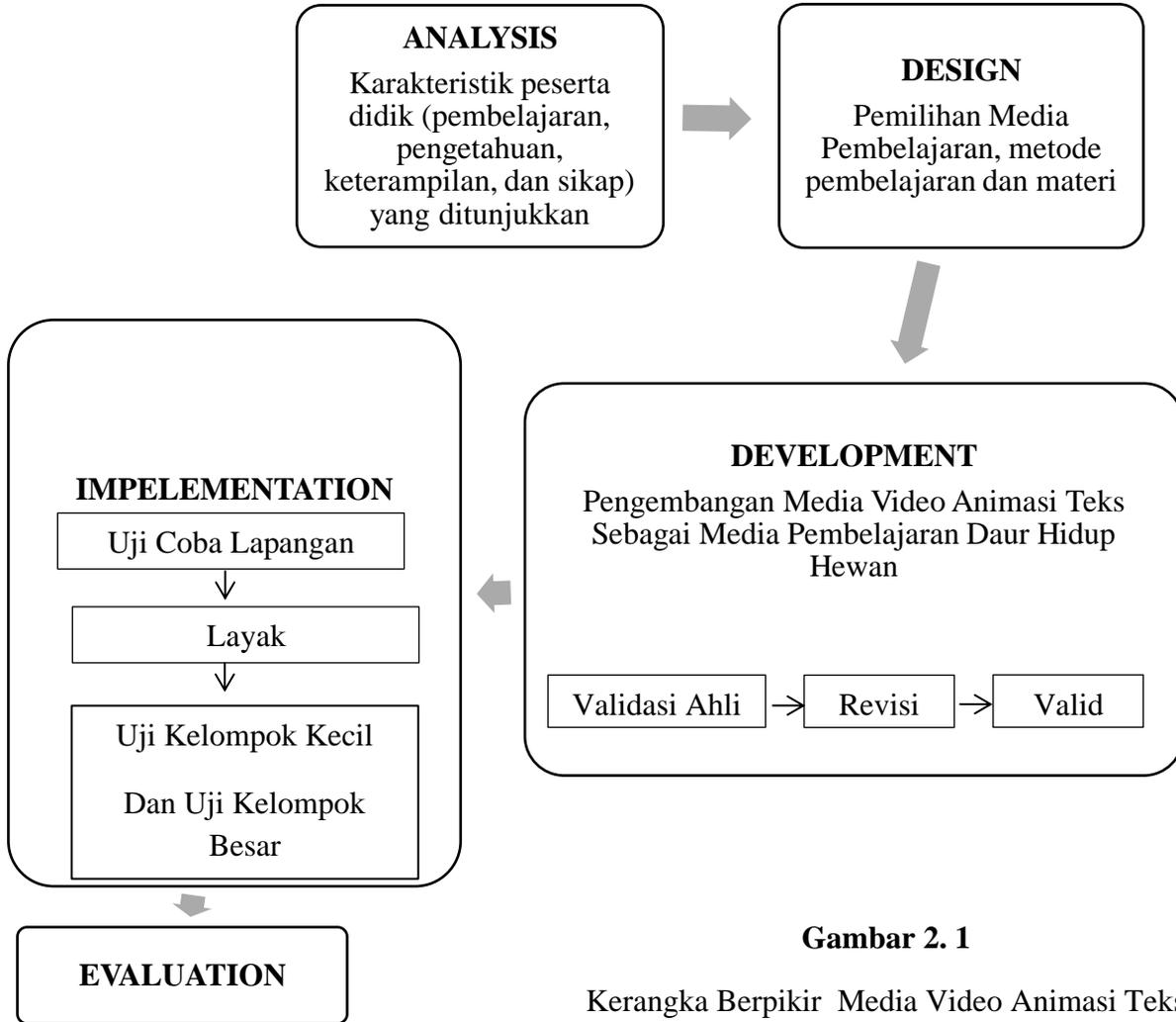
Daur hidup hewan merupakan salah satu materi pada muatan pelajaran IPA kelas IV SD. Materi ini berisi berbagai informasi tentang urutan tahapan perkembangan makhluk hidup sepanjang hidupnya. Menurut (Sitepu, 2021) materi ini bersifat abstrak karena proses-proses dalam daur hidup hewan tidak dapat dilihat secara langsung, sehingga peserta didik kesulitan memahami setiap tahapan bahkan tidak begitu memahami bentuk setiap tahapan, peserta didik hanya dapat menebak bentuk setiap tahapan. Hal ini akan semakin menyulitkan peserta didik dalam memahami materi jika dalam penyampaian materi guru menggunakan metode ceramah, selain peserta didik menjadi bosan, peserta didik akan cenderung melakukan kegiatan lain yang dapat membantu menghilangkan kebosanan sehingga mereka tidak fokus selama proses pembelajaran

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengatasi kendala-kendala yang ada selama proses pembelajaran. Media pembelajaran terutama media yang berbentuk video *audio visual* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi khususnya pada urutan tahapan perkembangan makhluk hidup sepanjang hidupnya. Peserta didik akan mampu mengetahui bagaimana hewan terbentuk pada setiap tahapan perkembangan makhluk hidup, dan bagaimana mengolah langkah-langkahnya dengan benar, selain itu media pembelajaran dapat memberikan peserta didik pengalaman belajar yang tidak akan mudah dilupakan dengan adanya media video yang menunjang proses pembelajaran tersebut.

Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran berupa video dapat menggunakan salah satu aplikasi yaitu *videoscribe* yang dilengkapi dengan animasi tulisan tangan yang berlatar papan putih. Aplikasi tersebut juga dapat menggabungkan animasi-animasi yang menarik yang digabungkan dengan suara. Media video pembelajaran berbasis animasi teks (*videoscribe*) yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA materi daur hidup hewan. Media video animasi teks salah satu media video pembelajaran diharapkan mampu mempermudah proses belajar peserta didik serta meningkatkan tingkat pemahaman kemampuan analisis peserta didik.

Video animasi teks (*videoscribe*) sebagai media pembelajaran sekaligus memberikan hiburan bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung. Video animasi teks ini adalah salah satu pemilihan media pembelajaran yang cocok digunakan pada saat pembelajaran di kelas, selama proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan diantaranya mampu menyajikan materi yang lebih

menarik, mudah dan sederhana, dapat menyajikan informasi yang lebih informatif dengan ilustrasi audio maupun visual. Diagram alur kerangka pikir peneliti sebagai berikut:



Gambar 2. 1

Kerangka Berpikir Media Video Animasi Teks

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran daur hidup hewan berbasis Animasi Teks *Sparkol VideoScribe* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kualitas pengembangan media video pembelajaran daur hidup hewan berbasis Animasi Teks *Sparkol VideoScribe* ahli pembelajaran IPA?
3. Bagaimana kualitas pengembangan media video pembelajaran daur hidup hewan berbasis Animasi Teks *Sparkol VideoScribe* menurut guru?
4. Bagaimana kualitas pengembangan media video pembelajaran daur hidup hewan berbasis Animasi Teks *Sparkol VideoScribe* menurut siswa?