

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 alenia ke-4, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Pulungan & Hasanah, pp. 22-27). Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri sehingga dapat menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa. Hal ini sejalan dengan pentingnya pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan di abad ke-21 terlihat dari pesatnya pertumbuhan sains serta teknologi, paling utama dalam teknologi informasi dan komunikasi. Secara garis besar dalam kehidupan manusia pendidikan adalah hal yang penting manusia dan pendidikan sangat berkaitan erat, itulah sebabnya pendidikan merupakan proses seseorang untuk

memperoleh wawasan yang lebih luas (Rosada dkk, 2023, pp. 389-403). Pendidikan merupakan hal yang terpenting agar sumber daya manusia (SDM) semakin meningkat dan berkembang demi terjaminnya sebuah kemajuan suatu Bangsa dan Negara. Di era globalisasi, masyarakat, harus berbaaur dengan ilmu pengetahuan dan teknologi secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan kontribusi yang besar bagi dunia khususnya di bidang pendidikan (Meilan dkk, 2023, pp. 162-170). Pembelajaran yang selama ini di anggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjangan sekolah dasar dan sekolah menengah.

Salah satu terciptanya pendidikan yang berkualitas adalah guru yang menjadi pelaku utama proses pendidikan, dalam tugas dan fungsi dalam pendidikan guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memilih metode serta merancang kegiatan pembelajaran yang bisa membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan menyediakan sumber, media pembelajaran yang beragam agar dapat menumbuhkan motivasi belajar kepada peserta didik (Fadillah & Bilda, 2019, pp. 177-178). Untuk menciptakan berbagai inovasi didunia pendidikan diperlukan adanya pengembangan dalam proses pembelajaran. Namun pada suatu pembelajaran, serta penemuan berbagai aspek sarana dan prasarana pendidikan. Pendidikan secara formal berupa kegiatan pembelajaran sekolah. Teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat dan sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi ke dalam proses pendidikan telah mengubah

bagaimana bidang pendidikan berkembang (Dahlia dkk, 2023, pp. 787-796). Pemanfaatan teknologi dijadikan paradikma untuk dunia pendidikan, teknologi sangat memberikan pengaruh terhadap pendidikan. Selain itu hampir seluruh peserta didik mempunyai *smartphone* maupun laptop (dalam Santi dkk., 2023, pp. 6463-6476). Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi dalam pendidikan membutuhkan banyak sumber daya manusia agar dapat bersaing dalam skala global.

Kurikulum 2013 diimplementasikan di berbagai jenjang pendidikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran ilmu pengetahuan Alam (IPA). Dalam kurikulum 2013 pembelajaran IPA disebutkan tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah adalah menuntut peserta didik agar mampu melakukan dan menemukan sesuatu (Triyani dkk, 2023, pp. 849-862). Pencapaian hasil belajar membutuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan video pembelajaran peserta didik mencari informasi. Untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran harus berkualitas misalnya dengan penggunaan media yang tepat.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". secara harfiah berarti "perantara" atau "perwakilan". Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan kegembiraan pada saat belajar mengajar. Alat peraga adalah semua alat bantu fisik atau teknik untuk mengajar. Membantu guru

menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga mereka dapat mencapai tujuannya (Firmansah dkk, 2021, pp. 145-158). Saat menggunakan media, guru harus kreatif dan inovatif serta menggunakan teknologi yang kompleks untuk proses belajar. Informasi akan lebih mudah disampaikan kepada peserta didik dengan bantuan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif.

Menurut Pakpahan (dalam Hikmah dkk., 2022, pp. 137-148) alat bantu untuk memperjelaskan serta mempermudah materi belajar mengajar tekhususnya pada belajar IPA, salah satu alat perantara yang dapat mempermudah guru saat menyampaikan materi belajar mengajar ialah belajar mengajar. Media belajar mengajar ialah alat bantu non personal (buku manusia) yang digunakan oleh guru saat melaksanakan proses belajar mengajar. Media belajar berfungsi sebagai sarana perantara guru saat meningkatkan pemahaman mengenai materi belajar mengajar yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan nyata sehingga dapat memperjelas materi belajar mengajar yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi belajar mengajar secara lebih menarik kepada peserta didik.

Media merupakan alat bantu yang dapat menunjang proses belajar di kelas serta berfungsi untuk menyampaikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna (Wijaya dkk, 2023, pp. 662-669).

Sparkol video scribe adalah sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol video scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran (Fadillah & Bilda, 2019, pp. 177-178). Selain itu penggunaan juga dapat melakukan dubbling dan memasukan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. *sparkol video scribe* ini memiliki banyak animasi terutama yang khas adalah bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai apa yang kita ingin kita menulis di papan sambil menerangkan materi kita, pada hal kita hanya diam, selain itu juga dalam *sparkol* ini disediakan menu untuk menulis apa saja yang akan dibuat, selain ini juga berbagai model huruf dengan bermacam warna yang disediakan, untuk ukuran standarnya bisa sampai ukuran 48, tapi bisa disesuaikan ukurannya sesuai dengan keinginan pembuat.

Salah satu media pembelajaran inovatif menggunakan media teknologi adalah *sparkol video scribe*. Pembelajaran berbantu *sparkol video scribe* adalah *software* yang dapat menciptakan suatu animasi berupa tulis tangan yang dapat dijelaskan suatu konsep yang tertentu. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin berkembang juga untuk media pembelajaran yang diberikan, seperti *video scribe* yang manfaatnya teknologi yang sudah ada seperti computer, laptop dan *handpone* Aplikasi tersebut juga dapat menggabungkan animasi-

animasi yang menarik dengan suara (Triyani dkk, 2022, pp. 269-277).

Keunggulan dari *video scribe* adalah materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami peserta didik sehingga motivasi peserta didik akan lebih dapat ditingkatkan dalam mempelajari materi yang diberikan guru. Keunggulan lain dari media *video scribe* adalah video ini dapat diulang kembali memperjelas pemahaman peserta didik (Manzilina dkk, 2020, pp. 185-199). *Video scribe* membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya pada materi wujud benda pada pembelajaran IPA. Kelemahan dari *video scribe* ialah ketika ingin mengakses video membutuhkan jaringan internet yang stabil.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa – peristiwa yang terjadi di alam. Pembelajaran IPA di (dalam Sudiar dkk., 2023, pp. 4625-4654.). Tujuan umum pembelajaran IPA saat sekolah dasar ialah untuk mempelajari IPA dengan konteks yang luas namun tetap berfokus pada kehidupan sehari- hari. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk, proses dan sikap ilmiah. Selain itu IPA dipadang pula sebagai proses, produk sebagai prosedur. Hal ini dikarenakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai pada tingkat sekolah dasar adalah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), karena itu adalah mata pelajaran yang selalu digunakan sehari – hari. Siswa belajar IPA dengan menggunakan benda atau objek nyata di sekitar mereka (Syafitri dkk, 2023, pp. 769-776.). Namun dalam melakukan sebuah dalam pengamatan dan kehidupan – sehari untuk proses itu

dalam pembelajaran dibutuhkan sesuatu media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik.

Salah satu materi pembelajaran IPA terdapat pada buku tematik pada tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) subtema 1 (Peristiwa kebangsaan Masa Penjajah) kelas V SD. Wujud benda adalah perubahan bentuk suatu benda merupakan gejala suatu benda berubah bentuk dari sebelumnya, baik itu perubahan warna, ukuran dan bau. Proses perubahan bentuk ini dapat terjadi dengan berbagai cara dan beberapa proses yang terlihat. Bentuk benda yang cair, gas atau padat yang molekulnya dapat melakukan gerak translasi atau kinetik dan gerak atau gesekan ditempat. Pada kondisi suatu zat benda yaitu: padat, cair dan gas tidak bisa mempertahankan bentuknya sebabnya bisa mengalami perubahan dari warnanya, bentuk dan bau dari wujud sebelumnya. Hal tersebut terjadi bukan tanpa sebab, melainkan karena zat benda tersebut dalam kondisi tertentu yang dipengaruhi oleh panas, suhu, kelembapan dan sebagainya. Perubahan wujud benda tidak dapat bersifat sementara yang artinya menghasilkan zat yang baru dan tidak bisa dikembalikan pada wujud yang awalnya. Itulah perubahan wujud benda sangat berkaitan dengan perubahan fisika, kimia, dan biologi yang menjadi sebab mengapa suatu zat benda dapat berubah menjadi wujud benda yang lain (Maryanto dkk, 2017, pp. 11-24).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 13 Palembang yang berlokasi di Jl. Macan Lindungan Bukit Baru, Kec.

Ilir Barat I, Kota Palembang ditemukan permasalahan bahwa dalam proses pembelajaran IPA masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana yaitu media gambar, modul dan buku tema. Padahal fasilitas sekolah sudah mendukung untuk menggunakan media digital seperti *proyektor*, *sound system* dan sebagainya. Metode yang digunakan juga masih menggunakan metode konvensional maupun metode interaktif seperti ceramah, tanya jawab, diskusi. Pada proses pembelajaran IPA belum pernah menerapkan media pembelajaran berupa video animasi berbantuan *sparkol video scribe*. Adapun *video scribe* yang baik dan menarik yaitu penggunaan *video scribe* dalam pembelajaran dapat memberikan dampak terhadap proses pembelajaran, seperti lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik tidak mudah bosan diberi kesempatan untuk memecahkan masalah termotivasi dan aktif di dalam kelas sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, serta menjadi mandiri. Dan guru juga menyatakan bahwa pencapaian hasil pembelajaran IPA materi wujud benda masih kurang memuaskan. Hal tersebut terbukti dari hasil belajar peserta didik 36 peserta didik nilainya hanya 8 orang yang tuntas dan 28 orang di bawah KKM, dengan KKM 70 pada pembelajaran IPA.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah di uraikan di atas, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan

menyenangkan. Media pembelajaran yang akan dipakai pada penelitian ini berupa media video pembelajaran aplikasi *sparkol video scribe* yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik agar lebih antusias dalam membaca dan belajar. Dengan adanya media ini peserta didik dapat menemukan pengetahuan dengan mengamati dan memberi makna pada pembelajaran yang terdapat di dalam *video scribe* sesuai dengan pengalaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun penelitian sebelumnya mendukung penelitian ini yaitu Baroroh & Hasan (2020, pp. 140-155) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab melalui Aplikasi *Video Scribe* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *video scribe* "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Firmansah dkk (2021, p. 1) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi *Sparkol Video scribe* pada Tema 3 Kelas III. Hasil dari penelitian tersebut adalah media video animasi layak digunakan dalam pembelajaran IPA pada Tema 7 subtema 1 Kelas V.

Berdasarkan pemaparan diatas dengan adanya permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan peneliti yang berjudul: **"PENGEMBANGAN**

VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI *SPARKOL VIDEO SCRIBE* PADA MATERI WUJUD BENDA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran tematik IPA yang dilakukan masih belum efektif. Guru masih mendominasi proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik belum maksimal, peserta didik bersifat pasif, sehingga pengetahuan yang dimiliki peserta didik belum dapat dikembangkan secara maksimal. Hal ini menimbulkan kebosanan pada peserta didik, dan berakibat rendahnya hasil belajar peserta didik.
- 2) Belum adanya pengembangan media yang diterapkan dan belum pernah penerapan metode dan model pembelajaran yang menarik dan kreatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat lebih terarah dan tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka penelitian memberikan pembatasan masalah yang akan diteliti, yaitu:

- 1) Pengembangan dibatasi pada Model ADDIE, penelitian sampai valid dan praktis.

- 2) Video pembelajaran yang dikembangkan pada peserta didik kelas V SD hanya mencakup materi wujud benda.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol video scribe* pada materi wujud benda IPA kelas V SD yang valid?
- 2) Bagaimana pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol video scribe* pada materi wujud benda IPA kelas V SD yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol video scribe* pada materi wujud benda IPA kelas V SD yang valid.
- 2) Untuk mengembangkan video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkol video scribe* pada materi wujud benda IPA kelas V SD yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan adanya permasalahan yang diangkat, maka penelitian ini diharapkan dapat membawa dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan acuan kajian pendidikan selanjutnya dan menjadi inspirasi bagi kemajuan dunia pendidikan sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik

Media wujud benda dapat mendorong dan memotivasi guru untuk senantiasa menggunakan metode dan media yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar serta pemahaman peserta didik terkait materi.

2. Bagi peserta didik

Media pembelajaran wujud benda dapat memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari materi wujud benda, sebagai sumber belajar yang lain selain buku paket dan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah Dasar

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah dasar pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar pada kelas V materi wujud benda, serta dapat menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu juga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar.

1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

- 1) *Sparkol video scribe* video pembelajaran yang bisa digunakan di *laptop* dan *computer*.
- 2) Ada gambar yang tersedia yang bersakutan dengan materi pada Video pembelajaran.
- 3) Video pembelajaran di desain lebih menarik sesuai dengan animasi gambar agar dapat membuat peserta didik tertarik dan fokus