

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bagi manusia agar dapat mengetahui dan menerapkan setiap ilmu yang didapatkan dari pembelajaran di kelas atau pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan, manusia dapat belajar, menuntut ilmu dan menggunakan ilmunya menuju kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan faktor penunjang kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menjadi aspek yang diperhatikan dalam setiap negara, termasuk Indonesia.

Keberhasilan dunia pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berhasil ketika prosesnya berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan transfer ilmu, pengetahuan, pengalaman dan informasi dari seseorang dalam hal ini guru kepada siswa. Suatu pembelajaran tidak terlepas dari sumber belajar. Salah satu sumber belajar yang sering digunakan guru yaitu buku pelajaran. Akan tetapi beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa tanpa adanya dukungan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar menjadikan suasana belajar menjadi kurang menarik dan membosankan serta kurang memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami sebuah materi.

Pada usia anak-anak khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) mata pelajaran yang berbasis *science* seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika pada dasarnya memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dalam mempelajarinya.

Pada mata pelajaran IPA, materi yang dipelajari berhubungan dengan alam semesta yang cangkupannya sangat luas sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Seperti yang dikatakan oleh Suarjana dan Sutarmi (2017) bahwa dalam proses pembelajaran IPA dianggap sulit oleh siswa di sekolah, selain itu karena permasalahan pengajaran IPA yang masih menggunakan metode ceramah sering kali kurang diminati, membosankan Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar IPA. IPA merupakan kumpulan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, fisik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya (Wisudawati dalam Indyra, 2017). Dalam pembelajaran IPA guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam menyampaikan informasi atau materi dari guru ke siswa. Seperti yang dikatakan oleh Irnawati (2018) bahwa media pembelajaran merupakan segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2014: 19) juga mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar siswa, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran membantu untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa agar lebih fokus saat mengikuti pembelajaran. Jadi media

sangatlah berpengaruh juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan yang sedang dihadapi di beberapa sekolah di Tasikmalaya yaitu minimnya penggunaan media video. Seorang guru dalam pembelajaran IPA masih banyak menggunakan media cetak seperti buku paket, modul, Lembar Kerja Siswa (LKS). Di samping itu guru belum mampu membuat dan mengembangkan media yang dapat membuat peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara di beberapa sekolah di Kota Tasikmalaya diantaranya SDN Condong, SDN kotabaru dan SDN Cibeureum bahwa sebagian besar guru mengatakan bahwa pada saat pembelajaran guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran karena adanya keterbatasan dalam membuat media, dan guru hanya menggunakan media berupa *slide* gambar atau media sesuai materi yang disampaikan dengan mengambil video dari *youtube*. Maka dari itu perlulah seorang guru untuk mengembangkan media pembelajarannya sendiri agar konteks materi dalam video sesuai dengan proses pembelajaran yang akan disampaikan. Hal ini membuat siswa lebih fokus saat mengamati video yang ditampilkan oleh guru di depan kelas.

Salah satu media yang cocok untuk mengembangkan media video yaitu media berbasis *sparkol videoscribe*, media ini merupakan video berupa animasi papan tulis yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Seperti yang dikatakan oleh Minarni dalam Indyra (2018) bahwa media *sparkol videoscribe* merupakan

media yang mudah dan dapat dikembangkan sendiri oleh guru sehingga guru dapat langsung menyusun ide-ide yang menarik sesuai dalam pembelajaran karena *sparkol videoscribe* dalam pembuatannya cukup mudah dan tidak memerlukan keahlian khusus. Dengan menggunakan aplikasi *Sparkol videoscribe* agar pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPA di sekolah dasar materi daur hidup hewan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan ini bertujuan agar materi yang disampaikan lebih dipahami oleh siswa.

Melalui *sparkol videoscribe* guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran berbentuk video, karena fitur yang terdapat dalam aplikasi ini sederhana dan mudah digunakan. Fitur di dalam aplikasi cukup jelas dan memenuhi syarat sebuah video baik dalam segi grafis, audio dan beberapa animasi dasar. Selain itu dengan adanya jaringan internet yang sudah luas dapat mempermudah untuk mengakses aplikasi ini. Selain itu, pengaturan *delay* waktu, pemilihan gambar dan pengisian suara dapat disesuaikan oleh peneliti sesuai kebutuhan. Hasil video seperti halnya kita membuka sebuah buku setiap halaman demi halaman. Untuk *software* ini dirasa cocok untuk membuat sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Materi Daur Hidup Hewan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi, guru hanya menggunakan kumpulan *slide* gambar atau video dari *youtube* sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal, dan tidak menjelaskan secara luas
2. Belum adanya media pembelajaran video yang kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang harus diatasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dan penelitian pengembangan ini dikembangkan sampai tahap ke sepuluh tahap diseminasi dan implementasi dengan menggunakan model *Borg and Gall*.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*.

D. Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan?
2. Bagaimana efektifitas media video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe*
2. Mengetahui efektifitas media video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peneliti:
 - a. Sebagai bekal bagi peneliti agar dapat mengaplikasikannya dalam proses mengajar untuk kedepannya
 - b. Peneliti memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran
 - c. Peneliti mampu menerapkan media yang sesuai dalam materi pembelajaran tertentu
2. Bagi *Stakeholders*:
 - a. Sebagai upaya untuk mengetahui hasil belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran video
 - b. Dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videocribe* pada materi daur hidup hewan.

3. Bagi Guru:

- a. Sebagai bahan masukan untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran video
- b. Dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah

