

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu usaha pemerintah dalam bangsa ialah pendidikan, pendidikan dapat dipercayai memiliki peranan besar dalam mencapai masa depan yang lebih baik sehingga menjadi idaman setiap manusia.¹ 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, kegamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003).

Untuk menjadi bangsa yang maju, bangsa yang berkembang melakukan pembangunan yaitu dengan meningkatkan sistem pendidikan pada bangsa tersebut, dengan cara ini bangsa tersebut dapat mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang cerdas untuk tercapainya bangsa yang maju.² Pendidikan di Sekolah Dasar termasuk dalam pendidikan formal karena di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran seperti Matematika, IPA, IPS, Kewarganegaraan, Pendidikan Jasmani, dan Seni Budaya.

Indonesia sedang dilanda sebuah pandemi yaitu Covid-19. Pandemi berdampak pada seluruh aspek kehidupan masyarakat, salah satunya terhadap

¹ Ahmad Ahmadi and Nur Ubbyati, *Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.), 78.

² Mohamad Khoirul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakteristik, Sebagai Pembelajaran," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 02, 02 (2017): 97.

proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19 dilakukan secara daring. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan internet, ekstranet, atau komputer yang terhubung langsung dan mencakup jangkauan luas. Kegiatan pembelajaran daring memberikan tugas maupun tanggungjawab ekstra dan juga tantangan kepada guru agar dapat membangun lingkungan belajar yang nyaman dalam upaya pengembangan etika, tanggungjawab, dan karakter siswa.

Hasil belajar merupakan hal penting dalam kegiatan belajar, karena hasil pembelajaran merupakan salah satu upaya guna mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam sebuah pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.³ Hasil belajar merupakan hal yang dapat menyebabkan manusia mengalami perubahan pada sikap dan tingkah laku, aspek pada perubahan ini tertuju pada diri siswa terhadap proses berfikir atau menalar, serta sikap yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (pemahaman), dan aspek psikomotorik (keterampilan).

Pencapaian hasil belajar siswa salah satunya didukung dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika proses belajar mengajar berlangsung Sarana dan prasarana yang dipakai memiliki pengaruh yang cukup penting. Sarana dan prasarana seperti ruangan kelas, meja, kursi, papan tulis, spidol, gambar dan lain sebagainya bertujuan untuk menunjang suatu pencapaian yang akan dituju maupun yang akan

³ Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.), 200.

diraih, agar pendidikan berjalan dengan baik, efektif, terkendali, lancar dan efisien.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV Madrasah Ibtidayah (MI) Darul Muta'allimin Nganjuk pada tanggal 12 oktober 2021 bahwa proses pembelajaran di MI Darul Muta'allimin pada awal pandemi Covid-19 dilaksanakan secara daring melalui grup WhatsApp kelas. Sekarang pembelajaran dilakukan secara daring dan luring, dengan sistem shif yakni pembelajaran luring dilakukan bergantian di sekolah, pada hari senin sampai rabu kelas 1 2 3, hari kamis jumat sabtu kelas 4 5 6. Media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring yaitu buku cetak dan media foto serta pesan suara yang dikirimkan oleh guru, belum ada variasi media pembelajaran lain.

Kendala selama proses pembelajaran daring di kelas IV MI Darul Muta'allimin yaitu dalam proses pemahaman materi oleh siswa kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, namun pada saat pandemi Covid 19 dilakukan secara jarak jauh. Ketika kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring siswa kurang antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta butuh materi yang disampaikan melalui contoh langsung. Di kelas IV masih menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, buku mempunyai beberapa kelemahan yaitu diantaranya dalam buku terdapat isi materi-materi yang terlalu banyak yang menyebabkan siswa kurang fokus dalam belajar, selain itu buku juga terkadang cenderung

membosankan siswa menjadi malas untuk membaca. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa selama pandemi salah satunya pada ranah kognitif siswa menurun, hal ini dibuktikan dengan nilai ujian harian siswa.

Salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan unik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu seperti media video. Di era modern ini, dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin maju, membutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Jadi, sangat tepat jika media pembelajaran dikemas sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Upaya tersebut dilakukan sebagai penyeimbang terhadap generasi sekarang yang tergolong sebagai generasi digital native, dimana generasi sekarang lebih nyaman menggunakan peralatan digital. Video merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang cukup terkenal di kalangan generasi digital native. Media video memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan mampu memberikan kemudahan belajar dalam bentuk visual maupun audio sehingga dapat memfasilitasi karakteristik belajar yang berbeda-beda hanya dengan satu media.

Media pembelajaran animasi berupa video pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa, sehingga kesulitan-kesulitan yang dapat menjadi kendala bagi siswa dapat diminimalisir. Hal ini membuat video menjadi pilihan tepat sebagai media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Sparkol *videoscribe* merupakan salah satu media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar mati yang disusun menjadi satu video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, grafis dan desain yang menarik sehingga mampu membuat siswa menikmati proses pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang berupa Video agar memudahkan dalam menyampaikan sebuah materi dan dapat menarik perhatian peserta didik tingkat SD/MI khususnya pada mata pelajaran tematik kelas IV.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menggunakan *videoscribe* pada mata pelajaran Tematik kelas IV SD/MI dan mengukur keberhasilan penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran tematik di kelas IV MI Darul Muta'allimin Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran tematik di kelas IV MI Darul Muta'allimin Nganjuk.

3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran tematik di kelas IV MI Darul Muta'allimin Nganjuk.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Produk ini merupakan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video dengan menggunakan *Videoscribe* yang didalamnya mengkaji tentang tematik kelas IV MI dikemas dalam bentuk soft file yang bisa diakses online melalui link dengan menggunakan media sosial seperti *youtube*.
2. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran video dengan menggunakan *Videoscribe* untuk pelajaran tematik kelas IV MI, produk ini disimpan dalam bentuk file yang dapat di unggah kedalam media sosial, dan dapat didownload oleh siswa.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Secara teoritis.

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dan sebagai kajian pengembangan media pembelajaran *videoscribe*.

2. Secara praktis.

- a. Bagi pendidik

Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta untuk membantu guru mempermudah menyampaikan materi.

b. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik.

c. Bagi sekolah

Untuk membantu menjadikan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

d. Bagi peneliti

Pengembangan media ini dimaksudkan untuk menambah keterampilan, inovatif, kreatif dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis *videoscribe* untuk memudahkan guru dan siswa serta bermanfaat sebagai calon guru nanti.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran tematik kelas IV MI ini adalah:

1. Asumsi pengembangan
 - a. Media pembelajaran *videoscribe* ini mampu membuat siswa aktif didalam proses pembelajaran, meskipun kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
 - b. Siswa dapat belajar dengan mandiri.
 - c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
 - d. Dalam angket validasi penilaian produk dinilai secara komprehensif, menyatakan layak dan tidak layaknya produk digunakan.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *videoscribe* terbatas yang berisi materi pada tematik kelas IV SD/MI.
 - b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual.
 - c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
 - d. Uji coba produk dilakukan di MI Darul Muta'allimin di desa Cepoko kecamatan Berbek kabupaten Nganjuk. Pada kelas IV.

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Melda Sari dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Pokok Bahasan

Himpunan Matematika Dasar” Jurusan Pendidikan Matematika dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Tahun 2019. Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa media pembelajaran *videoscribe* ini dapat menarik minat mahasiswa dalam belajar dan dapat meningkatkan tingkat berpikir kreatif mahasiswa. Pada penelitian ini dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *videoscribe* ini dinyatakan valid dengan rata-rata 83,3 dan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan hasil post test rata-rata 85,00. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah subjek penelitian tersebut mahasiswa sedangkan penelitian ini subjek nya adalah siswa MI.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ani Septiani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* Menggunakan Model Pembelajaran Tipe STAD Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Kelas IV SD/MI”. Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa media pembelajaran sparkol *videoscribe* ini berdasarkan lembar validasi ahli dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di MIN. Setelah dilakukan uji coba terhadap penggunaan media pembelajaran sparkol *videoscribe* ini hasil belajar peserta didik semakin meningkat dengan nilai rata-rata 96, 2. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah pada materi yang diambil dalam penelitian, penelitian tersebut mengambil materi matematika, sedang penelitian ini fokus pada mapel tematik.

3. Penelitian dilakukan dengan bantuan Rahmad Budi Nur Setyawan (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Videoscribe* Sparkol Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan penguasaan media dan membuat siswa lebih besar belajar kreativitas dalam penggunaan memperoleh pengetahuan media terutama berdasarkan utilitas *Videoscribe* Sparkol di bidang ekonomi mata pelajaran, perhatiannya bergantung pada sistem keuangan dan sistem ekonomi dan telah diujikan di Kelas X di SMK Batik 1 Surakarta melalui penggunaan model perbaikan ADDIE. Selain itu, penelitian ini mampu memperkuat persepsi dan kreativitas siswa dalam belajar. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Budi Nur Setyawan dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian R & D (Riset dan Pengembangan) dan masing-masing menggunakan jenis statistik kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni terhadap subjek penelitiannya, penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa MI sedang penelitian sebelumnya subjeknya adalah siswa SMK.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Metode Research and Development (R&D) merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementataion*, dan *evaluation*. Yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk menghasilkan produk tertentu.

2. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. media pembelajaran dapat membantu mempermudah siswa memahami materi pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.
4. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pencapaian pembelajaran.
5. *Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. *Videoscribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun sekolah. Media ini dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa karena media ini menarik bagi anak anak.