

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat menjalani hidupnya manusia harus berproses dan mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Untuk mengembangkan potensi dirinya, manusia memerlukan pendidikan. Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya bagi masyarakat, bangsa, dan Negara. Ini berarti dengan adanya pendidikan diharapkan terdapat perubahan pada manusia dari tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilannya. Di Indonesia sendiri, tujuan Pendidikan nasional sudah dicantumkan dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia

Di zaman yang sudah modern saat ini, teknologi telah berkembang dan meningkat secara signifikan. Banyak sekali inovasi baru yang lahir dan berkembang seiring berkembangnya teknologi. Teknologi juga dimanfaatkan untuk mengembangkan kehidupan. Sehingga menjadi bagian dari hidup manusia dan mampu mempermudah hidup manusia dalam berbagai aspek. Pendidikan menjadi satu dari banyaknya aspek kehidupan yang dipengaruhi oleh teknologi.

Perkembangan teknologi hingga ke dunia Pendidikan menuntut pelaku tenaga pendidik seperti guru untuk mengikuti perkembangan tersebut agar tidak

tertinggal. Teknologi dalam Pendidikan biasa digunakan menjadi media pembelajaran oleh guru agar membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik.

Saat ini sangat diperlukan kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif mengikuti majunya perkembangan zaman. Untuk menciptakan hal tersebut maka saat kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media ini mampu membantu peserta didik menyerap informasi pembelajaran dengan lebih mudah sehingga proses belajar pun bisa menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat menjadi satu dari banyaknya media inovatif.

Sparkol Videoscribe merupakan sebuah aplikasi hasil perkembangan teknologi yang cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk audio visual. Menurut Andono (2016, h.2) *Sparkol Videoscribe* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan ketika membuat desain animasi berlatar putih. Dalam *Sparkol Videoscribe* dapat disajikan konten-konten yang membantu pembelajaran dengan memasukkan suara, gambar, animasi dan desain yang menarik sehingga siswa dengan mudah memahami pembelajaran. Oleh karena itu *Sparkol Videoscribe* dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk membuat media pembelajaran berbentuk audio visual.

Namun saat ini penggunaan *Sparkol Videoscribe* masih jarang ditemui. Proses pembelajaran kebanyakan masih dilakukan dengan cara konvensional sehingga siswa mudah merasa bosan dan pembelajaran pun menjadi kurang efektif. Alasan mengapa proses pembelajaran kebanyakan masih dilakukan secara konvensional dikarenakan ketidakmampuan membuat atau menciptakan media

pembelajaran terutama media pembelajaran berbentuk audio visual yang berbasis teknologi. Hal ini merupakan permasalahan yang harus dialami didalam kehidupan pendidikan terutama di Sekolah Dasar.

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik masih senang bermain, bergerak dan memperagakan. Siswa sekolah dasar juga penuh imajinasi dan senang melihat kartun dan animasi. Oleh karena itu guru harus menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar ini dengan cara mengajar mereka agar siswa bisa memahami pembelajaran tersebut. Bila cara konvensional ini terus dipertahankan di sekolah dasar maka pemahaman siswa akan lemah padahal sekolah dasar merupakan dasar dari pengetahuan siswa. Di sekolah dasar siswa dibentuk pengetahuan, keterampilan dan sikapnya sehingga cara mendidik harus sangat diperhatikan.

SDN 101777 Saentis merupakan salah satu dari banyaknya lembaga pendidikan dasar yang berada di kec. Percut Sei Tuan, kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Dari hasil observasi peneliti di SDN 101777 Saentis di kelas V, kebanyakan siswa belum memahami beberapa materi pembelajaran tematik. Salah satu materi tematik yang belum dipahami adalah Tema 4 Sehat Itu Penting. Dalam proses pembelajaran di kelas V juga masih jarang menggunakan media audio visual dan lebih sering belajar secara konvensional dengan media konvensional pula. Hal ini membuat pembelajaran menjadi berpusat pada guru sementara tuntutan pembelajaran abad 21 seharusnya pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Model pembelajaran yang masih terpusat pada guru mempengaruhi hasil belajar peserta didik tentunya. Menurut Simanjuntak, DKK (2022, h.129) Hasil belajar ialah pencapaian berubahnya perilaku yang menetap dalam kognitif siswa

dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Melalui hasil belajar ini, pendidik dapat melihat kemampuan peserta didik sudah mencapai kompetensi yang ditargetkan. Di kelas V SDN 101777 pada tema 4 Sehat Itu Penting ditemukan beberapa siswa belum mencapai kompetensi yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik kelas V pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema 4

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Besar Persen
1	≥ 70	Tuntas	14 Orang	43,8 %
2	≤ 70	Belum Tuntas	18 Orang	56,2 %
Jumlah			32 Orang	100 %

Sumber: SDN 101777 Saentis

Dalam beberapa penelitian terdahulu, media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat menjadi solusi dari berbagai permasalahan diatas. Adapun penelitian tersebut diantaranya penelitian yang oleh Apdon Fransisko Harianja tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Sparcol Videoscribe pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya di Kelas V SD Negeri 11 Huta Bolon T.A. 2020/2021”. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* tersebut layak dan efektif. Selanjutnya penelitian Andika Dian Pratama tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Siklus Hidup Mahkluk Hidup Pada Kelas IV SD/MI”. Dari hasil penelitian ini dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* tersebut efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya penelitian oleh Siti Badariah

pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. Dari penelitian ini dinyatakan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* memiliki pengaruh yang cukup kuat keefektifannya dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

Dari penjelasan permasalahan tersebut dan dari hasil penelitian yang sebelumnya maka peneliti hendak mengembangkan sebuah media audio visual yang menarik berbasis *Sparkol Videoscribe* yang diharapkan nantinya media audio visual ini dapat membantu peserta didik lebih aktif dan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 4 Sehat Itu Penting di Kelas V SDN 101777 Saentis T.A 2023/2024.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hanya sedikit dan merupakan media konvensional sehingga hasil belajar pada tema 4 masih rendah.
2. Pengembangan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih kurang
3. Kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya media audio visual dalam proses pembelajaran
4. Perlunya dikembangkan media audio visual pada pembelajaran tematik

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini terarah dan tidak menyimpang serta mendalam dan mempermudah peneliti dalam memperoleh data serta informasi yang dibutuhkan, maka peneliti membatasi masalah ini pada Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam cakupan IPA dan Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 101777 Saentis T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Tema 4 Sehat Itu Penting di Kelas V SDN 101777 Saentis?
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan produk media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Tema 4 Sehat Itu Penting di Kelas V SDN 101777 Saentis?
3. Bagaimana efektivitas dari penggunaan produk media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Tema 4 Sehat Itu Penting di Kelas V SDN 101777 Saentis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan produk media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Tema 4 Sehat Itu Penting di Kelas V SDN 101777 Saentis.

2. Untuk mengetahui praktikalitas penggunaan produk media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Tema 4 Sehat Itu Penting di Kelas V SDN 101777 Saentis.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Tema 4 Sehat Itu Penting di Kelas V SDN 101777 Saentis.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan penelitian lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai relevansi baru terkait dengan pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik berbasis *Sparkol Videoscribe*

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Sebagai media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar siswa dalam memberikan informasi dan pengetahuan, mempermudah siswa memahami materi yang dipaparkan serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi guru

Sebagai media alternatif dan sebagai referensi guru dalam mengajarkan materi tematik

3. Bagi sekolah

Sebagai referensi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah

4. Bagi peneliti

Sebagai bekal serta pedoman bagi peneliti selaku calon guru sekolah dasar ketika terjun ke lapangan nantinya



THE
Character Building
UNIVERSITY