

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi (IT) pada saat ini mengalami proses yang begitu pesat sehingga menjadi kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi (IT) telah mengubah pandangan dan paradigma masyarakat dalam meningkatkan kualitas untuk mendapatkan semua informasi yang semakin luas. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pengaruh yang di besar juga terjadi pada dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peranan teknologi informasi sangat mempengaruhi dunia pendidikan karena dapat melakukan perubahan yang sangat pesat sehingga pendidikan di Indonesia dimasa yang akan datang dapat menjadi berkualitas.

Pembelajaran adalah proses kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar. Sumber belajar dapat memberikan informasi dan pengetahuan baru berupa materi pelajaran kepada peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sumber belajar yang biasa digunakan dalam suatu proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya media pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik, efektif dan bervariasi sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran lebih mudah.

Menurut Arsyad (2016, h.10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam

kegiatan proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat dan perhatian siswa. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2016, h.19) bahwa fungsi dalam pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan dan membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran dan merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik, dapat dikelola dan dipahami peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang difokuskan menjadi lebih terarah.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh seorang pendidik. Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran guru dapat menjadi lebih kreatif dalam menciptakan suasana proses pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran harus selalu dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi serta kebutuhan dunia pendidikan.

Media pembelajaran di SD pada umumnya harus menarik karena pada hakikatnya sifat peserta didik di SD cenderung bermain. Pada masa sekarang pengembangan media yang dilakukan oleh guru kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti karton dan gambar. Sesuai dengan fenomena yang terjadi bahwa keadaan yang hampir sama juga terjadi di SDN 060873 Medan Timur.

Berdasarkan wawancara yang didapatkan dari guru kelas V SDN 060873 pada tanggal 06 Desember 2021 ditemukan masalah terkait dengan kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga peserta didik merasa cepat jenuh dan kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga masalah

yang terjadi adalah kurangnya perangkat dan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik tersebut menunjukkan sikap yang pasif. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa video dari Youtube.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti juga menemukan hasil belajar siswa kelas V-B SDN 060873 Medan Timur masih tergolong rendah dan masih banyak yang belum mencapai nilai yang ditentukan. Hal ini terlihat dari hasil nilai ujian tengah semester ganjil pada mata pelajaran Matematika yang belum sesuai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berikut adalah nilai ujian tengah semester ganjil kelas V-B SDN 060873 Medan Timur pada tabel dibawah.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas V-B SDN 060873 Medan Timur T.A 2021/2022

No	Nilai	Kriteria ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	<75	Belum Tuntas	20 siswa	71,5 %
2	≥ 75	Tuntas	8 siswa	28,5 %
Jumlah			28 Siswa	100%

(Sumber: SD N 060873 diperoleh pada tanggal 6 Desember 2022)

Berdasarkan data tabel diatas nilai rata-rata belajar matematika siswa kelas V-B SDN 060873 Medan Timur yang tuntas hanya 8 orang atau sekitar 28,5% dari 28 orang dan jumlah tersebut masih jauh dari yang diharapkan. Sedangkan 20 siswa atau 71,5% masih belum tuntas. Dari data tersebut dapat dibuktikan bahwa masih sangat banyak peserta didik yang belum tuntas pada mata pelajaran Matematika.

Sesuai dengan Melda Sari dalam skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparcol Videoscribe* Pada Pokok Bahasan Himpunan Matematika Dasar ”menyatakan bahwa “Media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* memperoleh nilai rata-rata 3,66 dengan kriteria “valid/layak” dari penilaian ahli materi dan memperoleh nilai rata-rata 3,39 dengan kriteria “valid/layak” dari penilaian ahli media. Kemudian hasil uji kemenarikan produk yang diujikan kepada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung program studi pendidikan matematika yang dikelompokkan dalam dua kelas yaitu kelas kecil yang terdiri dari 14 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,31 dengan kriteria “sangat menarik” dan kelas besar yang terdiri dari 25 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,32 dengan kriteria “sangat menarik” serta hasil uji efektivitas mampu meningkat hasil belajar mahasiswa dan mendapatkan kriteria efektif dengan kategori tinggi.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan laptop dapat menjadi jalan keluar bagi guru untuk memberikan kemajuan pada proses belajar mengajar yang lebih modern dan produktif, sehingga peserta didik semakin giat dalam belajar dan proses pembelajaran yang dilakukan semakin efektif. Dengan permasalahan tersebut, maka media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan ini adalah mengembangkan sebuah media video yang berbentuk animasi interaktif, yang dimana peneliti berinisiatif akan memberikan solusi dengan membuat produk berupa pengembangan media pembelajaran melalui *Sparkol Videoscribe* agar pembelajaran yang dilakukan menciptakan suasana

yang menarik sehingga diharapkan media ini mampu merangsang dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk video interaktif yang menarik. Dalam pengembangan video ini peneliti berharap peserta didik ikut berperan aktif didalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti terdorong melakukan penelitian yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS SPARCOL VIDEOSCRIBE PADA MATERI PENGENALAN PECAHAN KELAS V SDN 060873 MEDAN TIMUR T.A 2021/2022"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latarbelakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya menggunakan perkembangan teknologi.
3. Kurangnya peran aktif peserta didik dalam pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup dan keterbatasan waktu serta kemampuan peneliti, maka peneliti mengembangkan sebuah video pembelajaran ini dibatasi pada "Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis

Sparcol Videoscribe pada Materi Penjumlahan Pecahan Kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas kelayakan media pembelajaran video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pecahan dikelas V SD Negeri 060873 Medan Timur?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran video berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pecahan dikelas V SD Negeri 060873 Medan Timur?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pecahan dikelas V SD Negeri 060873 Medan Timur?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, diperoleh tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas kelayakan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pecahan kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pecahan kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2021/2022.
3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pecahan kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur

T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik bagi guru, peserta didik, sekolah, peneliti maupun peneliti selanjutnya. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1. Bagi Guru

Sebagai media alternatif dalam mengajarkan dan menjelaskan materi pecahan di kelas V SD. Dengan penelitian ini, guru dengan mudah mengajarkan dan menjelaskan pembagian pecahan dan operasi hitung pecahan dikelas V dengan menggunakan video pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Sebagai media belajar dalam kegiatan pembelajaran, membantu peserta didik dalam menambah pengetahuan dan mempermudah dalam memahami materi sertadapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi untuk meningkatkan proses pembelajaran yangberkualitas. Dengan adanya penelitian ini diharapkan kepada sekolah agar lebih mampu menciptakan suasana baru dan perkembangan teknologi media pembelajaran yang menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bekal dan pedoman bagi peneliti, selaku mahasiswa calon pendidik guru sekolah dasar ketika terjun ke lapangan serta menjadi acuan

dan motivasi dalam meningkatkan proses pembelajaran yang menjadi lebih bervariasi dan kreatif.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan wawasan untuk kedepannya dalam meneliti suatu permasalahan khususnya dibidang pendidikan serta menjadi bahan perbandingan agar dapat menilai suatu permasalahan yang dialami di setiap sekolah dan bidang pendidikan.

