

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini begitu pesat, dimana teknologi informasi menjadi pusat perhatian dan kebutuhan yang tidak dapat di hindari dari kehidupan manusia saat ini. Sehingga dengan perkembangan teknologi informasi ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas. Teknologi khususnya teknologi informasi berpengaruh sangat besar terhadap cara manusia dalam kegiatan proses belajar untuk memperoleh pengetahuan dan informasi. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan dimana proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting karena pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan diutamakan pada peningkatan proses pembelajaran sehingga tercapai pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, perlu di iringi proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar pada lembaga pendidikan formal merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan dan tidak terlepas dari peran guru sebagai tenaga pendidik, namun siswa juga dituntut aktif dalam mencari informasi dalam mengeksplorasi sendiri maupun secara berkelompok.

Sistem pendidikan di Indonesia sudah banyak mengalami reformasi dari semua aspek pendidikan, salah satu reformasi dalam bidang pendidikan tersebut adalah kurikulum 2013. Dengan adanya kurikulum 2013 di SD peserta didik diharapkan mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar dan mengkomunikasikannya (mempresentasikan) apa yang mereka dapat dari materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik menggunakan sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi berupa materi pelajaran kepada peserta didik. Salah satu sumber belajar yang perlu digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran akan semakin efektif dan peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh sebab itu media sangat diperlukan dalam pembelajaran agar berlangsung dengan baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Sebagaimana dikatakan oleh Arsyad (2016:10) yang mendeskripsikan bahwa 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 sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2016:19) bahwa fungsi dalam pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan dan membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam

proses pembelajaran dan merupakan salah satu faktor keberhasilan sampainya pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik, dapat dikelola dan dicerna peserta didik, sehingga peserta didik memperoleh konsep yang konkret dan dapat dipahami dengan baik.

Masalah yang dihadapi oleh pendidik sekarang ini adalah kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Seiring pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi banyak hal yang bisa dilakukan guru dalam membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi apalagi dimasa pembelajaran online saat ini. Teknologi informasi dapat berperan sebagai media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan guna untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh manusia.

Adapun fakta dilapangan berbanding terbalik dengan apa yang seharusnya, hal ini dilihat berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 11 Huta Bolon, seperti minimnya media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun dari segi proses belajar mengajar, guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru sedangkan pada proses belajar mengajar yang diharapkan pada kurikulum 2013 harus berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas V oleh Ibu Hanna Hutasiot SD Negeri 11 Huta Bolon pada tanggal 05 Agustus 2020 tepatnya pada saat program KKN, diperoleh informasi bahwa salah satu faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran diantaranya terbatasnya sumber belajar dan alat belajar disekolah serta kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media pembelajaran dengan teknologi komputer sebaiknya dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memberlangsungkan proses belajar mengajar yang lebih produktif, sehingga minat belajar siswa semakin meningkat dan pembelajaran semakin efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan sebuah media video yang berbentuk animasi.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran video berbasis *sparcol videoscribe*. *Sparcol videoscribe* adalah perangkat lunak yang berlatar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik minat belajar peserta didik serta dalam penggunaannya sangat mudah dan cepat. *Sparcol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan menyatukan suara, gambar dan desain yang menarik sehingga siswa dapat memahami dengan mudah.

Berdasarkan uraian masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk video animasi yang menarik. Dalam pengembangan video ini peneliti berharap dengan adanya media video maka peserta didik lebih aktif didalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti terdorong melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada tema 6 Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SD Negeri 11 Huta Bolon T.A 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT.
2. Belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Terbatasnya sumber belajar dan alat belajar sekolah.
4. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran terlalu membosankan karena tidak menggunakan media.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup serta keterbatasan kemampuan dan waktu peneliti, maka peneliti mengembangkan sebuah video pembelajaran ini dibatasi pada Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *sparcol videoscribe* pada tema 6 sub tema 2 Pembelajaran 1 yaitu Perpindahan Kalor di Sekitar Kita Kelas V SD Negeri 11 Huta Bolon TA 2020/2021”.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video berbasis *sparcol videoscribe* Pada Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SD 11 Huta Bolon ?

2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran video berbasis *sparcol videoscribe* Pada Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SD Negeri 11 Huta Bolon
3. Bagaimana keefektifan produk media pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe* Pada Tema 6 Panas dan perpindahannya di kelas V SD Negeri 11 Huta Bolon?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka diperoleh tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran video berbasis aplikasi *sparcol videoscribe* pada tema 6 Panas dan perpindahannya Kelas V SD Negeri11 Huta Bolon T.A 2020/2021.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran video berbasis *sparcol videoscribe* pada tema 6 Panas dan perpindahannya Kelas V SD Negeri 11 Huta Bolon T.A 2020/2021.
3. Untuk menguji keefektifan produk media pembelajaran video berbasis aplikasi *sparcol videoscribe* pada tema 6 Panas dan perpindahannya kelas V SD Negeri 11 Huta Bolon T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Sebagai bahan belajar lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai relevansi baru terkait dengan pengembangan media Pembelajaran video dengan pembelajaran tematik berbasis *sparcol videoscribe*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Sebagai media ajar untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik dan memberikan pengetahuan, mempermudah proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

Sebagai media alternatif dalam mengajarkan materi mengenai panas dan perpindahannya.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi dalam meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi pedoman dan bekal bagi peneliti, selaku mahasiswa calon guru pendidikan guru sekolah dasar ketika terjun ke lapangan

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang relevan dengan peneliti selanjutnya