

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Segala sesuatu yang mempengaruhi kehidupan seseorang dan pengalaman belajarnya dianggap sebagai bagian dari pendidikannya. Pendidikan adalah tindakan yang disengaja yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran, ketika instruktur membantu siswa dalam kegiatan belajar dan menguji atau mengukur tingkat prestasi akademik mereka dengan menggunakan metode yang telah ditentukan. Pendidikan itu sendiri diberikan melalui lembaga pendidikan resmi seperti sekolah. Menurut Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Proses belajar mengajar terjadi di lembaga pendidikan, termasuk pendidikan. Kegiatan pendidikan yang berharga adalah belajar dan mengajar. Salah satu dari banyak elemen yang mempengaruhi belajar siswa adalah pengajaran yang membosankan. Contohnya saat saya melakukan kegiatan PLP II pada semester ganjil T.A 2021/2022 di SD 106811 Bandar Setia pembelajaran yang diberikan kurang efektif hal ini disebabkan karena masa pandemi Covid-19. Pendidikan yang diberikan disekolah dialihkan dengan daring (dari rumah),

sehingga guru memberikan pembelajaran kepada peserta didik hanya berupa file atau gambar dan memberi tugas terus tanpa tahu anak sudah mengerti atau tidak. Guru memberikan materi pembelajaran yang bersumber dari buku pegangan guru, penyampaian materi guru masih menggunakan metode ceramah, media yang digunakan masih terbatas atau hanya menggunakan media cetak, sumber belajar masih cenderung menggunakan buku cetak (buku paket) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis video saat proses pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Siswa akan merasa kurang menarik untuk belajar karena memperoleh materi pembelajaran yang ditawarkan guru dengan cara ini.

Berdasarkan wawancara pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Desember 2021 tepatnya di SDN 106811 Bandar Setia kepada guru kelas siswa kelas V, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah dalam pembelajaran Tema 3 Makanan sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 3. Hasil belajar siswa juga menurun akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran di SD 106811 Bandar Setia. Berdasarkan wawancara pra penelitian peneliti memperoleh data hasil UTS siswa kelas V pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pembelajaran 3 masih rendah, data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Nilai UTS Siswa Kelas V Pada Tema 3 Makanan Sehat

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
V	70	25	9	36%	16	64%

Berdasarkan tabel diatas masih banyak siswa yang dibawah pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dilihat dari hasil nilai UTS siswa kelas V. Melihat rendahnya hasil belajar siswa maka hal inilah yang menyakinkan peneliti untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta mudah untuk dipelajari. Untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi pelajaran dan terinspirasi untuk terus belajar tanpa merasa bosan, penting untuk menerapkan materi pembelajaran yang efektif dan mutakhir.

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi tidak dapat dipungkiri memberikan dampak yang lebih besar bagi dunia pendidikan. Salah satunya adalah kreativitas dalam cara media digunakan untuk mempromosikan pembelajaran. Siswa bisa mendapatkan keuntungan dari ketersediaan bahan pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakannya untuk lebih memahami materi pelajaran yang diajarkan. Siswa didorong untuk menggunakan pembelajaran tematik sebagai alat untuk mendidik diri sendiri dan belajar sendiri, dengan kesempatan untuk berkembang lebih lanjut dalam menerapkannya dalam situasi dunia nyata sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan peristiwa dan perubahan di lingkungan mereka. Dengan kata lain, pembelajaran tematik berusaha untuk meningkatkan potensi siswa dengan memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi dan memahami alam dari perspektif ilmiah.

Penggunaan sumber belajar yang sesuai dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai alat yang digunakan guru dalam menyajikan materi kepada siswa. Penggunaan media berbasis Videoscribe dengan model

pembelajaran kooperatif *Think Pair Share (TPS)* merupakan salah satu pilihan media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Sebuah film lengkap dirakit dari serangkaian grafik animasi untuk membuat *Videoscribe*, alat pembelajaran. Dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang sesuai dengan harapan, kualitas khusus *Videoscribe* memungkinkannya menawarkan materi pendidikan dengan cara yang membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Think Pair Share (TPS) adalah jenis model pembelajaran kooperatif yang dibuat untuk meningkatkan cara siswa terhubung satu sama lain untuk merangsang gairah belajar. Pendekatan *Think Pair Share* dimulai dengan penyajian konten secara tradisional, kemudian memberi siswa masalah untuk dipecahkan secara berpasangan (*think-pairs*), setelah itu siswa memberikan presentasi kelompok (*share*). Dengan permasalahan diatas dan kebutuhan siswa kelas V SDN 106811 Bandar Setia, maka peneliti berinisiatif memberikan solusi yaitu perlunya ketersediaan media pembelajaran berupa *videoscribe* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* yang menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 3 Makanan Sehat Di SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada media cetak/gambar.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* belum maksimal pada saat proses pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan masih menggunakan buku cetak/paket.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas dan masalah penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Videoscribe* Menggunakan Model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Tipe *Think Pair Share (TPS)* pada Tema 3 Makanan Sehat dengan Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pembelajaran 3 dengan muatan materi pelajaran PPKn, IPS dan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Di SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* yang dikembangkan pada tema 3 di kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* yang dikembangkan pada tema 3 di kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A. 2020/2021?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* yang dikembangkan pada tema 3 di kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A. 2020/2021.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* yang dikembangkan pada tema 3 di kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A. 2020/2021.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* yang dikembangkan pada tema 3 di kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A. 2020/2021.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis Videoscribe menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* yang dikembangkan pada tema 3 di kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A. 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran tematik tema 3 “makanan sehat” di SDN 106811 Bandar Setia, dan semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber informasi dan referensi terbaru oleh peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Memotivasi pihak sekolah untuk mengembangkan *skill* guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*.

b. Manfaat bagi Guru

Memberikan wawasan baru kepada guru tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Phair Share (TPS)*.

c. Manfaat bagi Siswa

Sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi pada pembelajaran tematik sehingga menarik dan memotivasi siswa.

d. Manfaat bagi mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk kedepannya apabila sebelumnya terdapat kekurangan dalam mengembangkan media tersebut.

e. Mamfaat bagi peneliti lainnya

Dapat dijadikan sebagai acuan referensi penelitian untuk kedepanya apabila sebelumnya terdapat kekurangan mengembangkan media tersebut agar lebih maksimal lagi.