

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terus berkembang dengan sangat pesat seiring dengan kemajuan zaman. Terkhusus pada bidang pendidikan, yang pada awalnya perkembangan ini hanya pada bidang industri, kedokteran, komunikasi. Namun dengan perkembangan yang begitu pesat ini bidang pendidikan tidak kalah maju dengan bidang lain. Dalam bidang pendidikan pemanfaatan teknologi ini tidak hanya berfokus pada satu mata pelajaran tetapi sudah lebih dari itu yakni telah melebur dalam semua mata pelajaran (Siahaan, 2012). Bidang pendidikan saat ini dihadapkan pada kenyataan bahwa cara-cara lama yang kita gunakan sebagai pendidik akan tergerus oleh hal-hal baru dengan suasana teknologi modern. Zaman terus berubah dan, tentu saja, perspektif dan gaya belajar siswa secara alami akan berbeda dari sebelumnya.. Perubahan paling signifikan terjadi pada metode pembelajaran jika dulu menggunakan metode yang paling sering digunakan adalah metode ceramah maka sekarang akan sangat membosankan bagi siswa yang terbiasa dengan gadget dengan aplikasi menarik yang penuh dengan konten dinamis. Dengan adanya kemajuan teknologi ini yang cukup pesat memberikan kesempatan kepada pendidik agar memanfaatkannya sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran agar hasil yang didapatkan maksimal.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa, dan guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran sebagai bahan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa.

Pemilihan media pembelajaran harus disaring dan diselaraskan dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dipilih yang dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa. Selain itu penggunaan media harus tepat, artinya pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang dimaksud dan disajikan pada waktu yang tepat untuk dapat memperjelas pesan atau konsep yang disampaikan oleh guru. Bentuk media presentasi yang paling kompleks adalah media pembelajaran yang mampu menyampaikan lima bentuk informasi berupa gambar, garis, suara, simbol, dan tindakan. Media yang memuat kelima item informasi tersebut adalah gambar dan video langsung. Saat ini Pendidik dapat memanfaatkan teknologi, khususnya komputer dan internet dalam membantu meningkatkan daya tarik dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Berdasarkan hasil observasi awal dengan mewawancarai guru kelas IV SDN 064030 Medan yang bernama Bapak Ginda Sitompul, menyatakan bahwa saat Pandemi Covid-19 banyak siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku. Hal ini dikarenakan kurangnya upaya guru dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk Video belum efektif, guru masih berfokus pada penggunaan Buku Tematik sebagai satu-satunya sumber belajar. Menilik hasil evaluasi yang telah peneliti peroleh diketahui bahwa siswa tidak sesuai dengan standar kriteria ketuntasan belajar. Sebagai salah satu contoh, hasil evaluasi yang diperoleh siswa masih dibawah rata-rata. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dari 26 jumlah siswa di kelas 4 SD 064030, lebih dari setengahnya masih memiliki hasil belajar di bawah KKM.

**Tabel 1.1 Presentase Data Nilai Siswa Kelas IV**

Jumlah Siswa	KKM	Hasil Belajar Siswa	
		≥KKM (%)	≤KKM (%)
26 Siswa	70	39%	61%

(Guru Kelas IV SDN 064030)

Hasil tersebut membuktikan bahwa cukup banyak siswa yang belum mampu memahami materi dengan konsep yang diajarkan guru. Menurut Guru Kelas IV SDN 064030 alasan guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dikarenakan kurangnya pemahaman guru dibidang IPTEK saat ini. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Scribely* sebagai solusi dari permasalahan tersebut. *Scribely* merupakan aplikasi lunak yang diakses juga melalui web yang hasilnya akan berbentuk video yang dipadukan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik agar dapat menarik dan meningkatkan keaktifan keaktifan siswa melihat kelas. Media pembelajaran yang dihasilkan akan berupa video dengan konsep menggunakan gambar tangan dan tampil untuk menggambar pada papan tulis dan menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Melalui pengembangan yang peneliti lakukan diharapkan bahwa media video pembelajaran menggunakan *Scribely* dapat membantu guru lebih efisien dalam menyampaikan materi serta pembelajaran akan lebih menyenangkan dengan pemberian visualisasi yang nyata. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scribely* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN 064030 Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi masalahnya antara lain ialah:

- a. Guru kurang kreatif dalam menggunakan media berbasis teknologi.
- b. Guru cenderung menggunakan metode pelajaran yang kontekstual dan cenderung melakukan metode ceramah.
- c. Berdasarkan hasil observasi guru kelas menyatakan dari 26 siswa masih terdapat 16 siswa yang nilainya tidak memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti ingin membatasi permasalahan yaitu mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scribely* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada Subtema 3 Pembelajaran 1 Di Kelas IV SDN 064030 Medan T.A. 2021.2022.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini:

- a. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Scribely* Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN 064030 Medan T.A. 2021/2022?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini:

- a. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Scribely* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di SD 064030 Medan T.A. 2021/2022.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Scribely* sehingga akan berguna pada proses belajar mengajar di kelas.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Sebagai salah satu sumber belajar yang dimiliki peserta didik dapat digunakan secara maksimal untuk mengembangkan kreativitas, sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu.

- b. Bagi Guru

Sebagai sumber belajar dan acuan media pembelajaran bagi guru agar terlaksananya pembelajaran efektif bagi peserta didik.