

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/ atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.¹ Menurut Aji Arif Nugroho menjelaskan bahwa, pendidikan menjadi hal sangat penting bagi setiap orang, dan merupakan kesadaran yang terencana guna menyiapkan peserta didik untuk membentuk individu yang positif dan mengembangkan bakat serta kemampuan yang ada pada diri individual manusia agar terwujud tujuan dan target tertentu dalam menjalani hidup.² Maka proses pendidikan dapat dilakukan secara terus menerus agar peserta didik memiliki kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu peserta didik juga, dibekali dengan berbagai pengetahuan, keahlian, juga norma-norma atau aturan yang berlaku dilingkungannya. Tetapi fakta di lapangan beberapa peserta didik yang sudah melakukan proses pembelajaran

¹ Radja Mudyaharjo, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT RadjaGrafindo, 2001). Hal.27

² Aji Arif Nugroho, 'Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika', *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol.8 (2017), hal.112.

belum menunjukkan adanya kemampuan secara menyeluruh, dan ini ditandai dengan rendahnya kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik mereka dalam proses pembelajaran.

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dilakukan dalam peraturan pemerintah yang mengatur delapan standar pendidikan yaitu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN) menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran menyenangkan sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara.³ Dalam hal ini salah satu untuk mengembangkan potensi bangsa Indonesia mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi sangat penting untuk bisa mencapai tujuan mutu pendidikan di Indonesia. Pembelajaran IPA bukan hanya suatu mata pelajaran saja, melainkan sebagai alat pendidikan, sebagaimana yang tercantum pada taksonomi Bloom, bahwa IPA diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan kemampuan sikap ilmiah (Efektif).⁴ Menurut Juhji

³ Indyra Fransisca, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol VideoScribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tat Surya Kelas VI SD', *Jurnal Penelirian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06.11 (2018), 1916–1927.

⁴ Arikunto, *Prosedur Pengembangan* (Jakarta: P.T. Rineka Cipta, 1998), hal.4.

pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja, tetapi merupakan suatu proses penemuan.⁵ Akan tetapi dari pra penelitian dalam proses pembelajaran IPA yang peneliti dapatkan pada tiga sekolah yang ada di Desa Harjawana, bahwa dari beberapa peserta didik mereka acuh akan pelajaran tersebut, dikarenakan dalam proses pembelajaran yang kurang mendukung untuk membangun semangat belajar peserta didik dan ini berdampak negatif terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Tujuan dari pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu mengarahkan dan membentuk kemampuan diri peserta didik yang terbentuk dalam berkemampuan berfikir kritis, analitis, sistematis, dan kreatifitas serta berkemampuan bekerjasama dalam pembelajaran.⁶ Dengan demikian pembelajaran IPA di sekolah dasar lebih menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, agar siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep, teori, dan sikap ilmiah, yang dapat berpengaruh positif terhadap kualitas pendidikan maupun produk pendidikan. Namun dalam konsep

⁵ Juhji Juhji, dkk, 'Pengaruh Penerapan Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Sekolah Dasar', *Muallimuna Jurna Madrasah Ibtidaiyah*, 5 (2015), 24–30.

⁶ Subiantoro, *Pentingnya Praktikum Dalam Pembelajaran IPA*, ed. by Agung (Yogyakarta: MGMP Yogyakarta, 2010), hal.75-76.

pemahaman pembelajaran IPA untuk bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar peserta didik tersebut dalam proses belajarnya sendiri. Indikasi ini kemungkinan karena disebabkan oleh beberapa faktor-faktor dalam pembelajaran yaitu: pembelajaran kurang efektif dan efisien, sarana dan prasarana yang kurang mendukung, dan tidak adanya media interaktif, sehingga menjadikan peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan demikian akibatnya siswa kurang memahami pelajaran, bahkan hasil belajar mereka tidak mencapai target yang telah ditentukan.

Menurut teori taksonomi Bloom, hasil belajar dapat dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu: ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu: ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6).⁷ Selain itu menurut Nana Sudjana di dalam bukunya menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan di kelas tertentu.⁸

Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar merupakan hal yang sangat

⁷ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007). Hal. 90-93

⁸ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar baru Algensindo, 2011). Hal.

penting dan sifatnya luas karena banyak berbagai macam ranah untuk bisa mencapai hasil belajar dengan menyeluruh, juga menjadi salah satu ciri keberhasilan dalam proses pembelajaran. Maka hasil belajar harus sesuai dengan tujuan belajar di sekolah dasar yaitu tercapainya suatu kompetensi dan kecakapan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat dimaksimalkan dengan berbagai macam cara, seperti dalam pemilihan metode dan media yang tepat untuk digunakan selama proses pembelajaran. Maka dari penyebab rendahnya hasil belajar yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang tepat dan pengelolaan kegiatan yang masih belum dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara optimal dan peserta didik belum mencapai tiga ranah hasil belajar secara menyeluruh.⁹

Dengan demikian selain pemilihan metode dan media pembelajaran yang kurang tepat, para pendidik mampu untuk selalu bisa mengikuti arus perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat ini. Karena perkembangan teknologi sangat berdampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Penelitian Juhji dan Syaepudin menyatakan juga bahwa kehadiran teknologi telah berdampak besar bagi kehidupan manusia di segala lini terlebih bagi dunia pendidikan,

⁹ Sohibun Sohibudin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive', *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, vol.2 (2017), hal.121-132.

kehadirannya menjadi pemantik perubahan dalam sistem pembelajaran yang dilakukan guru, dari sistem kolonial menjadi sistem milenial dan dari sistem klasikal menjadi sistem virtual.¹⁰ Namun faktanya dari hasil wawancara di salah satu sekolah yang ada di Desa Harjawana yaitu MI At-Tawakkal bahwa dalam proses pembelajaran IPA lebih menekankan pada pemahaman materi dari buku teks kepada siswa tanpa harus melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Selain hanya memanfaatkan dari buku teks saja, fakta kedua yaitu diperoleh dari salasatu sekolah tersebut ternyata belum memanfaatkan bahwa banyak media interaktif yang dapat menambah daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mampu memahami konsep suatu materi secara benar dan bisa mencapai target hasil belajar.

Dalam hal ini seorang guru merupakan sebagai pengembang ilmu yang memiliki peranan yang sangat penting adanya untuk melaksanakan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA yang tepat dan efisien.¹¹ Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga guru dituntut untuk selalu menyediakan media pembelajaran yang interaktif untuk mampu

¹⁰ Juhji Juhji, Syaepudin Syaepudin, 'Pengaruh Penggunaan Media Powepoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Adaptasi Makhhluk Hidup', *PEDAGOGI Jurnal Penelitian Pendiidkan*, vol.7 (2020), hal.31–38.

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2010), hal.1-2.

menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, efisien, dan menarik dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). pembelajaran dan materi IPA diperlukan beberapa metode dan media pembelajaran yang bervariasi, karena dalam pembelajaran IPA dibutuhkan penguasaan konsep sehingga guru harus mempunyai inovasi ataupun inisiatif untuk menciptakan media pembelajaran yang bisa menambah daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik mampu berperan aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan khususnya dalam pembelajaran.¹² Karena media pembelajaran yang disusun dengan baik, akan membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami mata pelajaran.¹³ Sebagaimana menurut Minarni, media pembelajaran memiliki tujuan yaitu untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, serta memberikan situasi belajar yang tidak membosankan juga tidak dapat dilupakan oleh peserta didik.¹⁴

¹² Azhar Arsad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017). Hal.37-38

¹³ Ruhban Masykur, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Mecromedia Flash', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2017), 17.

¹⁴ Minarni, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Video Scribe Untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dosen FIKOM (UNDA)*, vol.5 (2016), hal. 12-28.

Nyatanya pada masa sekarang ini sudah banyak media atau aplikasi-aplikasi yang memudahkan pendidik untuk meningkatkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan efisien diantaranya, yaitu: *Media audio visual, media Animasi 3D, media animasi interaktif powtoon, Microsoft Powerpoint, Geogebra, Adobe Flash, Macromedia Flash, Frezi* dan masih banyak lagi yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para pendidik/ guru di Indonesia untuk mengembangkan sebagai bahan ajar khususnya dalam pembelajaran IPA.¹⁵ Namun berdasarkan dari pra penelitian dan hasil wawancara yang dilakukan ke beberapa sekolah yang ada di Desa Harjawana yaitu banyak seorang guru/ pendidik yang kurang mengenal dan menggunakan media interaktif dalam proses pengajarnya, disebabkan oleh beberapa hal diantaranya kurangnya akan sarana dan prasarana, pengalaman seorang guru yang kurang mendalami, dan masih banyak kekurangan kebutuhan lain yang harus digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan dari uraian permasalahan di atas, diperlukan suatu cara baru yaitu media pembelajaran berupa alat bantu untuk memudahkan peserta didik meningkatkan kemampuan pemahaman dan mencapai target hasil belajar. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu pengembangan media

¹⁵ Ruhban Masykur.

animasi berbasis *Videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu: suara, gambar, dan teks.¹⁶ Adapun media yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *VideoScribe* yang merupakan salah satu media pembelajaran dengan fungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran. *VideoScribe* memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan teks, gambar, suara, animasi dan memiliki desain yang menarik sehingga membantu peserta didik mengatasi kejenuhannya dalam menerima materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan hasilnya akan berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang menarik. Menurut Badiah Susanti, menyatakan bahwa dengan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengamati dan memahami pelajaran secara aktif dan efektif.¹⁷ media pembelajaran *VideoScribe* jika dilihat dari beberapa definisi di atas, bahwa media video animasi ini dapat menumbuhkan tiga ranah hasil belajar, yaitu: ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

¹⁶ Rita Wahyuni Arifin, 'Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma', *Bina Insani Journal*, vol. 4 (2017), hal.84-95.

¹⁷ Badiah Susanti, 'Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang', *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol.3 (2019), hal.387-399

Media animasi berbasis *Videoscribe* ini bukanlah suatu hal yang baru karena media ini sebelumnya sudah ada beberapa yang membuat dan meneliti, seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Ilyas yaitu video pembelajaran berbantuan *VideoScribe* pada materi Keseimbangan Ekosistem,¹⁸ Indyra Fransisca yaitu pengembangan media pembelajaran video berbasis *Scribe* pada materi Tata Surya,¹⁹ Yolanda Ananda Fitria yaitu pengembangan media pembelajaran *VideoScribe* terhadap keterampilan menulis siswa²⁰, dan Hasbullah yaitu pengembangan media pembelajaran *VideoScribe* pada materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam,²¹ Tetapi walaupun banyak yang sudah meneliti bahkan menggunakan video animasi berbasis *Videoscribe* ini di dalam penelitiannya, ada beberapa perbedaan yang peneliti dapatkan yaitu pada mata pelajaran dan materi yang digunakan berbeda dengan penelitian yang relevan, dan pencapaian yang dihasilkan dari animasi video *Scribe* ini juga berbeda hasilnya. Berdasarkan dengan hal tersebut maka penulis mengambil kesimpulan untuk mengadakan studi penelitian yang berjudul:

¹⁸ Muhammad Ilyas, I Made Suarjana, and Kadek Yudiana, 'Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Video Scribe Berbasis Pembelajaran Tematik Untuk Topik Keseimbangan Ekosistem Bagi Siswa Kelas V', 10.3 (2022), 431–438.

¹⁹ Fransisca.

²⁰ Yola Ananda Fitria, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol VideoScribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negri Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang', *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6.1 (2020), 40–48.

²¹ Hasbullah, 'Pengembangan Media Pembelajaran VideoScribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7544–7555.

“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup Muatan Pelajaran IPA di Kelas IV MI At-Tawakkal Bojongmanik”

B. Identifikasi Masalah

1. Belum tercapainya kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik peserta didik dalam proses pembelajaran
2. Minimnya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurang tepat dalam pemilihan metode dan media pembelajaran
5. Minimnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA
6. Minimnya daya tarik peserta didik dalam memahami pelajaran IPA
7. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran
8. Dibutuhkannya media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV MI At-Tawakkal Bojongmanik.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan agar permasalahan dalam penelitian ini terarah, maka ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Menguji kelayakan pengembangan media animasi berbasis *Videoscribe* di MI At-Tawakkal agar dapat menumbuhkan semangat belajar siswa
2. Pengaruh pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe* terhadap kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di MI At-Tawakkal Bojongmanik
3. Proses belajar mengajar dikhususkan pada pembelajaran ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *scribe* pada materi peduli terhadap makhluk hidup?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe* pada materi peduli terhadap makhluk hidup bersumber pada penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa?
3. Bagaimana responden peserta didik terhadap media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagaiberikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe* pada materi peduli terhadap makhluk hidup.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe* yang bersumber pada penilaian validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
3. Untuk mengetahui responden peserta didik terhadap media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul Pengembangan Media Animasi Berbasis *Videoscribe* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat bagi Peserta Didik
 - a. Sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran IPA sesuai dengan kemampuan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
 - b. Peserta didik mampu belajar mandiri di rumah dengan bantuan komputer atau alat media yang lain seperti: *handphone, computer, laptop, ipad*, dan lain sebagainya.
2. Manfaat bagi Guru
 - a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membangun pengetahuan juga semangat siswa untuk memahami pelajaran.

- b. Membantu guru untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
 - c. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran IPA dengan media animasi berbasis *Videoscribe*
3. Manfaat bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa karena adanya inovasi dalam pembelajaran, dan memberikan hasil yang baik terhadap kemajuan sekolah.

4. Manfaat bagi peneliti

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu bahan ajar pembelajaran dan dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian ini.

G. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian dari Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran IPA berupa media animasi berbasis *Videoscribe* pada materi “Peduli Terhadap MakhluK Hidup” sebagai berikut:

1. Media pembelajaran IPA berupa animasi berbasis *Videoscribe* pada materi “Peduli Terhadap MakhluK Hidup” untuk peserta didik memenuhi kriteria komponen kelayakan isi yang baik.
2. Media pembelajaran IPA berupa animasi pada materi “Peduli

Terhadap Makhluk Hidup” untuk memenuhi kriteria komponen penyajian yang baik.

H. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe* dikembangkan dari aplikasi yang berbentuk sebuah video pembelajaran dengan menjelaskan materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.
2. Materi yang ada di dalam media pembelajaran yaitu pelajaran IPA tema 3 peduli terhadap makhluk hidup, subtema 1.
3. Media pembelajaran dibuat dengan semenarik mungkin agar pembelajaran efektif dan siswa lebih paham dan semangat disetiap pembelajaran.
4. Media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe* dapat digunakan pada saat pembelajaran *offline* atau *online*.
5. Media pembelajaran animasi berbasis *Videoscribe* dapat dipelajari kembali dimana saja dan kapanpun oleh pendidik kepada peserta didik dalam pembelajaran.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian terbagi menjadi 5 bagian, sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN, terdiri dari: Latar Belakang, Identifikasi

Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Signifikansi Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI, terdiri dari : Kajian Teoretik, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berfikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN, terdiri dari : Metode Penelitian, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Tahap Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Rancangan Produk dan Tahap Pengembangan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN, terdiri dari : Deskripsi Hasil penelitian, dan Pembahasan.

BAB V : PENUTUP, terdiri dari : Kesimpulan, dan Saran.