

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan media yang relevan dan inovatif dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi peserta didik, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dalam memahami pembelajaran yang dijelaskan. Dengan demikian, media dapat membantu tugas guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Pada tahun 2020 ini, semua aspek kehidupan menjadi sangat berat untuk kita semua, dikarenakan adanya pandemic Covid – 19 yang sampai saat ini masih melanda Indonesia. Salah satu aspek yang sangat terganggu adalah pendidikan. Proses belajar mengajar pun saat ini beralih menjadi pembelajaran *online* atau dalam jaringan (*daring*) untuk seluruh siswa/i Sekolah Dasar.

Pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara

penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.¹

Menurut Nakayama M, Yamamoto H, pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam e - *learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik.²

Maka dari itu, diperlukan sekali pemanfaatan media dengan baik. Untuk mengembangkan media perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan – permasalahan yang dihadapi peserta didik tentang materi tersebut. Sehubungan dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar materi dan karakteristik peserta didik. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan media dan memanfaatkannya di kelas, perlu ditekankan bahwa peserta didiklah yang seharusnya

¹ Sadikin, A., & Hamidah, A. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>, 2020. h. 216

² Kholidin, & Hudaidah, S. S. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Institusi*, 06(12), 21. 2017.

memanfaatkan media pembelajaran tersebut, agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Pendidikan IPS menurut Somantri adalah suatu penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan Pendidikan.³

Berdasarkan pengertian tersebut, maka sebagai seorang guru hendaklah menyajikan materi mengenai ilmu – ilmu sosial yang sesuai dengan kehidupan sehari – hari dengan semenarik mungkin sehingga siswa mampu belajar aktif dan memahami materi pembelajaran IPS serta menumbuhkan kesan bermakna dari pembelajaran yang sudah dilakukan.

Dalam pembelajaran IPS akan lebih mudah apabila menggunakan media atau alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran di kelas selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi dengan ragam informasi dan bahan ajar lainnya. Menyebabkan komunikasi satu arah membuat siswa kurang aktif serta penggunaan alat bantu media

³ Hilmi, M. Z. Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 2017. h. 166.
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>

yang kurang menarik membuat peserta didik merasa jenuh dengan mendengarkan terus menerus tanpa diajak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran akan memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan belajar akan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dibuat harus mampu meningkatkan motivasi belajar, praktis dan mudah dipergunakan, serta merangsang dan menarik perhatian siswa.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pembelajar telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran.⁴

Berdasarkan analisis literatur di atas mengenai belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV SDN

⁴ I. Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". Dalam *Jurnal Lingkar Widyaistwara Vol. 1(4)*, 2014. h. 104

Karet 04 Pagi. Dari kegiatan tersebut, peneliti mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang diangkat.

Pertama, permasalahan dari pihak siswa, siswa merasa kesulitan menyerap materi yang disampaikan. Hal ini berkaitan erat dengan media pembelajaran yang digunakan selama ini yaitu hanya menggunakan *WhatsApp Group* yang hanya menampilkan teks terlalu banyak sehingga materi yang di sampaikan sulit dipahami oleh siswa dan media yang di tayangkan tidak menarik bagi siswa, apalagi di saat pandemic seperti ini.

Kedua, permasalahan yang timbul dari segi guru dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial yaitu banyak materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, karena materi Ilmu Pendidikan Sosial bersifat holistik atau pembelajaran berbasis lingkungan yaitu dengan cara melihat dan memberikan contoh secara langsung di sekitar sekolah dan tempat tinggal siswa, hal ini tidak lah mudah disampaikan hanya dengan metode pembelajaran saja melainkan perlu bantuan media pembelajaran yang di desain dapat memberikan contoh kongkrit seperti berupa foto, video, gambar atau animasi.

Ketiga, keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dimana proses pembelajaran pada masa pandemic ini hanya mengandalkan *WhatsApp Group* untuk penyampaian materi. Para guru juga kesulitan dan kehabisan ide untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa disaat masa pandemic seperti ini. Dengan adanya

pembelajaran dari rumah, membuat guru sulit untuk memantau dan memastikan apakah siswa sudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan serangkaian permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di atas, peneliti berinisiatif untuk melakukan inovasi baru sesuai dengan kebutuhan, yaitu mengembangkan media *Sparkol VideoScribe* berbasis multimedia sebagai suatu usaha untuk meningkatkan multimedia yang telah ada selama ini sehingga multimedia yang dikembangkan memiliki khas tersendiri. Pembelajaran akan dilakukan via *Zoom* agar siswa lebih memahami materi dan lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran. Peneliti menyampaikan materi via *Zoom* agar menjadikan ide baru bagi guru agar pembelajaran tidak selalu terpaku dengan *WhatsApp Group*.

Hasil kajian yang relevan dari Nur Widya Istanti pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol VideoScribe* Berbasis CTL Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tambangan 01 Semarang” dan Devi Safitri pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD” juga menjadi inovasi bagi peneliti untuk mengembangkan media *Sparkol VideoScribe* untuk meningkatkan toleransi pada kelas IV sekolah dasar, karena hasil dari dua kajian relevan tersebut mendapatkan kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.

Sparkol VideoScribe merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Sparkol VideoScribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar – gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif⁵.

Sparkol Videoscribe cocok digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif Sejarah Indonesia karena didalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, dan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari.

Adapula alasan peneliti mengembangkan media *Sparkol VideoScribe* yang berdasarkan untuk meningkatkan toleransi, diantaranya adalah terdapat suatu kasus *bullying* yang terjadi pada tahun 2017 tepatnya di SDN Pekayon 16 Pasar Rebo Jakarta Timur, dimana terdapat satu siswa berinisial JS yang mengalami *bullying* oleh teman – temannya dikarenakan teman – temannya menganggap dirinya bukan orang pribumi dan berbeda keyakinan dengan mayoritas peserta didik lainnya. Anak berinisial JS ini sering diperlakukan

⁵ Kholidin, & Hudaidah, S. S. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Institusi*, 06(12), 21. 2017.

kasar, baik secara fisik maupun verbal. JS menerima perlakuan seperti itu sejak kasus penodaan agama oleh mantan kepala pemerintahan berinisial A ramai diberitakan di media massa. Kala itu, JS sering disamakan dengan A dan teman – temannya pun melampiaskan kekesalannya dengan cara menonjok, bahkan mengatakan akan membunuh JS.⁶

Adapula kasus *bullying* yang dialami siswa SD berinisial SN di Kabupaten Merangi, Jambi. SN di *bully* oleh 6 orang temannya. Direktur Beranda Perempuan, Ida Zubaidah mengatakan jika *bullying* yang terjadi akibat dari unsur SARA, seperti budaya mengejek karena beda fisik, beda agama dan beda suku. Hal itu karena dunia pendidikan masih kurang memberikan pemahaman soal budaya toleransi terhadap sesuatu yang beda, sehingga jika ada temannya yang berbeda maka diejek.⁷

Banyak juga kasus lainnya yang menjadikan dasar peneliti membuat media pembelajaran ini. Pentingnya penelitian ini diungkap untuk mengedukasi siswa tentang pentingnya toleransi dan juga mengurangi tingkat *bullying* seperti kasus di atas. Berdasarkan dari uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu media belajar yaitu media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan toleransi pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV SDN Karet 04 Jakarta Selatan.

⁶ <https://megapolitan.kompas.com/read/2017/10/31/17014901/anak-sd-jadi-korban-perundungan-sara-di-sdn-di-pekayon-pasar-rebo> diakses pada 27 Februari 2021 pukul 16.37

⁷ <https://kumparan.com/jambikita/kondisi-terkini-siswi-sd-di-jambi-korban-bullying-6-teman-kelasnya-1t1CvX2AuS6/full> diakses pada 31 Mei pukul 06.12

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran masih kurang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
2. Masih kurangnya tingkat toleransi antarsiswa Sekolah Dasar yang menyebabkan tingginya tingkat *bullying*.
3. Adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh.
4. Tingkat pemahaman siswa rendah dalam materi IPS.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan toleransi pada siswa kelas IV SD muatan IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya?

2. Apakah media *Sparkol VideoScribe* layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih serta memperkaya dan memperluas wawasan literatur di bidang ilmu pendidikan khususnya di Sekolah Dasar yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu multimedia berbasis *Sparkol Videoscribe*, tidak hanya secara khusus pada pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial melainkan dapat digunakan secara umum pada mata pelajaran lainnya yang ada di jenjang Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Hasil kegunaan penelitian ini secara praktis dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1) Dapat menambah pemahaman siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya
- 2) Dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya untuk mengatasi verbalisme.

3) Dapat membantu para praktisi dan akademisi sebagai referensi dan pemanfaatan bagi peneliti lain untuk mengkaji lebih dalam multimedia interaktif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan media pembelajaran yang mempermudah kegiatan pembelajaran IPS pada kelas IV Sekolah Dasar. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat bersifat secara teori. Secara teori, produk media pembelajaran yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya di bidang penelitian pengembangan untuk pembelajaran IPS pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada kelas IV SD. Hasil ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, dan menginspirasi siswa.

b) Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih aktif.

b. Bagi Guru

1. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.
2. Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi, atau bisa berinovasi dalam pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran IPS.
3. Penelitian ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau perbandingan dalam upaya pengembangan media pembelajaran pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada kelas IV SD.