

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi peserta didik, media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam dunia pendidikan. Penerapan pemilihan media pembelajaran yang dilakukan secara cermat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa pandemi diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, penggunaan media, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana Pendidikan.¹ Pemilihan media pembelajaran sebagai salah satu dari aplikasi teknologi pembelajaran pada kegiatan awal harus direncanakan, dipilih dan ditentukan dengan cermat dan di desain khusus untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi agar nantinya media pembelajaran betul-betul sesuai dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi serta digunakan dan dimanfaatkan dengan baik. Proses pemilihan media pembelajaran sebagai salah satu penerapan teknologi pembelajaran dalam kegiatan awal harus direncanakan dengan matang, dipilih dan diidentifikasi, serta dirancang khusus untuk permasalahan pembelajaran yang dihadapi sehingga media pembelajaran dapat membantu guru untuk

¹ Herlina Usman dan Miftahulkhairah Anwar, "Pelatihan Multimedia Virtual Interactive Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Kepulauan Seribu", *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2020 (SNPPM-2020)*, 1 (2020).

menjelaskan dalam proses pembelajaran baik dikelas ataupun belajar dari rumah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, penggunaan media, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana Pendidikan².

Terobosan baru Pendidikan Indonesia adalah mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial atau yang sekarang disebut IPAS. IPAS termasuk kedalam mata pelajaran wajib yang dimuat dalam kurikulum Pendidikan dasar yaitu Kurikulum Merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya³.

Keterpaduan muatan pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan mengembangkan

² Firdos, I. dkk, 2023. Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 33.

³ Masrifah, A. dkk. 2023. Media Interaktif Pembelajaran IPAS. Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.

pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila serta menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang ada di dalam kelas maupun diluar kelas. Pelajaran IPAS saat ini tidak hanya melibatkan ilmu pengetahuan teori melainkan juga kemampuan praktik serta kemampuan inovasi. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video Interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, siswa dapat belajar dengan melihat video objek secara nyata sehingga siswa

Dalam hal tersebut peserta didik diarahkan untuk memiliki pengetahuan mengenai keragaman budaya serta mengembangkan keterampilan sosial agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Mengacu pada teori Piaget yang menganggap bahwa pemikiran anak pada usia sekolah dasar memasuki fase berpikir praktis, konkret, yaitu pada saat aktivitas mental anak terfokus pada hal-hal nyata atau pada berbagai peristiwa yang dialaminya.⁴ Hal tersebut menyatakan anak usia sekolah dasar memiliki kemampuan untuk berfikir melalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tetapi, selama tahap ini proses pemikiran diarahkan pada kejadian nyata yang diamati oleh anak. Anak dapat melakukan operasi problem

⁴ Jumriani, J., dkk, 2021. Telaah Literatur: Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027–2035.

yang agak kompleks selama problem itu konkret dan tidak abstrak. Untuk hal ini media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam berfikir konkrit operasional dan dapat meningkatkan *brainstorming* pada anak.

Media yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah audiovisual. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah *video scribe sparkol*. *Video Scribe Sparkol* adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat *design* animasi berlatas putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2021 oleh *sparkol* (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah diliris dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. *video scribe sparkol* adalah perangkat lunak yang bertalar 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 bagi peserta didik dan penggunaannya pun sangat cepat dan mudah.⁵

Sparkol Videoscribe adalah media pembelajaran berbentuk video animasi yang terdiri dari rangkaian-rangkaian yang disusun menjadi sebuah video yang utuh. *Sparkol Videoscribe* memiliki keunikan dalam kemampuannya menyajikan konten pembelajaran melalui kombinasi

⁵ Magdalena, I., dkk. 2023. Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *ANWARUL*, 3(5), 960–969.

gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Fungsionalitas yang ditawarkan oleh *software* ini sangat beragam, sehingga dapat menjadi kajian yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang disediakan dalam perangkat lunak, pengguna juga dapat membuat desain animasi, grafik, dan gambar sesuai dengan kebutuhan mereka dan kemudian mengimpornya ke dalam perangkat lunak. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan pengisian dan input suara untuk membuat video sesuai dengan kebutuhannya. Pembuatan *video scribe* juga bisa dilakukan secara *offline*, sehingga tidak bergantung pada layanan internet yang pastinya akan memudahkan para guru dalam menggunakan *sparkol videoscribe* untuk membuat media pembelajaran. Jika ingin menggunakan media tersebut hanya perlu mengunduh *software* kemudian *install* pada PC atau laptop yang dimiliki.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Taman Harapan Jakarta Utara Peneliti memperoleh data bahwa siswa membutuhkan bahan ajar dan suasana belajar yang sesuai dengan perkembangan siswa. Dikarenakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ternyata anak dapat belajar secara mandiri dengan pengetahuan teknologi yang sudah dimilikinya. Penggunaan teknologi harus selalu dilatihkan atau dibiasakan dan diarahkan ke hal yang lebih positif.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *videoscribe*. Media ini cocok digunakan untuk memroduksi sebuah pembelajaran yang interaktif dan menarik yang membantu peserta didik mengkonkretkan materi cara memenuhi kebutuhan kelas IV SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dari itu dapat diidentifikasi berbagai masalah yaitu :

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru kelas IV SD Swasta Taman Harapan mengenai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran IPAS kurang menarik bagi siswa sehingga motivasi belajar karena sebagian besar materi masih berupa bacaan.
3. Perlunya media pembelajaran Interactive Video untuk menunjang pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SD.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan video pembelajaran Interaktif BAB 7 cara memenuhi kebutuhan dalam muatan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Interactive Video* pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Interactive Video* pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar ?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Interactive Video* pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar?

E. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Interactive Video* pada muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah mengenai teori pembelajaran IPAS terhadap media pembelajaran *Interactive Video* terhadap siswa sekolah dasar. Hasil ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menginspirasi siswa.

2. 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

Sebagai alat bantu dalam menanamkan rasa toleransi dalam keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu peserta didik menemukan pengetahuan-pengetahuan baru yang tidak hanya terpaku pada lingkungan sekolahnya, sehingga memberikan rasa belajar yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

1. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran *Interactive Video* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih berinovasi sesuai dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik.
3. Penelitian ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah dan sebagai rujukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa video *Interactive IPAS* pada materi cara memenuhi kebutuhan diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya yang relevan