

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berkualitas yang diwujudkan dalam suasana belajar berupa proses pembelajaran yang diadakan di sekolah. Mutu pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik, begitu pula sebaliknya. Oleh sebab itu pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan berpengaruh kepada kemajuan diberbagai bidang kehidupan.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan dapat menjadikan manusia mencapai kesejahteraan hidup dan dapat mengembangkan berbagai aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Keberhasilan dalam bidang pendidikan dapat tercapai oleh suatu bangsa apabila terdapat usaha yang sungguh-sungguh untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Era industri 4.0 saat ini memunculkan beraneka ragam media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan perhatian peserta didik yang dapat mendorong terjadinya proses belajar. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Apabila materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik maka dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didiknya. Selain itu media pembelajaran memiliki banyak manfaat salah satunya menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengatasi kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru

terdapat berbagai variasi yang berbeda-beda, karena banyaknya jenis media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran IPS pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) didominasi oleh Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada umumnya LKS berisi materi dan soal latihan sehingga membuat peserta didik kurang tertarik untuk membaca dan merasa bosan untuk mempelajarinya. Selain itu, karakter peserta didik yang masih SMP menginginkan adanya media pembelajaran yang menarik, terdapat gambar-gambar, beraneka warna, terdapat suara dan animasi bergerak.

Media pembelajaran harus dikemas dengan menarik agar peserta didik tertarik untuk mempelajari suatu materi dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan maksimal. Perkembangan teknologi saat ini melahirkan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi pada umumnya lebih menarik karena memiliki fitur animasi yang disenangi oleh peserta didik. Selain itu dapat disimpan pada perangkat lunak seperti *smartphone*. Peserta didik juga dapat sewaktu-waktu mengakses media pembelajaran tersebut dan mempelajarinya kapan saja dan dimana saja.

Tabel 1. Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru Dan Peserta Didik SMP Negeri 01 Penawar Aji

NO	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
1.	Aktivitas belajar yang terjadi dalam proses pembelajaran selama pandemi Covid-19	Pembelajaran dilakukan dengan sistem <i>daring</i> yaitu dengan menggunakan grup <i>WhatsApp</i> .	Pembelajaran dilakukan dengan sistem <i>daring</i> yaitu dengan menggunakan grup <i>WhatsApp</i> .
2.	Cara guru mengajar	Guru memberikan tugas kepada peserta didik melalui grup <i>WhatsApp</i> .	Guru memberikan tugas kepada peserta didik melalui grup <i>WhatsApp</i> tanpa memberikan penjelasan materi terlebih dahulu.
3.	Kendala yang dialami selama proses pembelajaran	Tidak ada media yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah selama proses pembelajaran <i>daring</i>	Peserta didik susah memahami materi karena tidak ada penjelasan materi dari guru dan peserta didik merasa bosan.
4.	Media pembelajaran yang digunakan selama	Lembar Kerja Siswa (LKS)	Lembar Kerja Siswa (LKS)

NO	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
5.	proses pembelajaran Metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran	Metode pembelajaran saat proses pembelajaran langsung yaitu menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab.	Metode pembelajaran saat proses pembelajaran langsung yaitu menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab.
6.	Penggunaan <i>sparkol videoscribe</i> dalam proses pembelajaran	Belum pernah.	Belum pernah.
7.	Harapan terhadap media pembelajaran berbasis <i>sparkol videoscribe scientific learning</i> yang hendak dikembangkan	Semoga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membuat peserta didik merasa asyik dalam belajar.	Menarik, terdapat gambar-gambar, beraneka warna, terdapat suara dan animasi bergerak.

(Sumber: Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran IPS Dan Peserta Didik SMP Negeri 01 Penawar Aji)

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan peneliti terhadap guru dan beberapa peserta didik di SMP Negeri 01 Penawar Aji menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sederhana yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan konteks materi dan soal-soal latihan. Media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik, menurut Ibu Siti Robiatun, S.Pd selaku guru IPS Kelas VII bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik dan menyenangkan. Sedangkan menurut wawancara dengan salah satu peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat belajar karena hanya berisi materi dan soal-soal saja. Selain itu selama pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara *daring*. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan membagikan tugas kepada peserta didik melalui grup *WhatsApp*. Kemudian apabila peserta didik telah selesai mengerjakan tugas nya, tugas dikumpulkan di grup *WhatsApp* tersebut dalam bentuk foto. Sementara itu, sebelumnya tidak ada penjelasan materi dari guru kepada peserta didik. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan mengalami kebosanan karena hanya mengerjakan tugas saja.

Sejak munculnya wabah Covid-19, proses pembelajaran dilakukan secara *daring*. Hal ini mengakibatkan materi pembelajaran sulit untuk disampaikan

sehingga banyak peserta didik yang tidak paham dengan materi. Terlebih lagi dengan adanya Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus mematuhi protokol kesehatan yaitu mencuci tangan, memakai masker dan menjaga jarak serta seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Setiap institusi pendidikan dituntut memberikan inovasi terbaru untuk membentuk proses pendidikan yang efektif. Sayangnya, tidak semua institusi pendidikan paham mengenai inovasi terbaru yang harus dipakai untuk melakukan pembelajaran selama pandemi. Kebanyakan dari mereka belum bisa menyesuaikan karena terkendala sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai.

Penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat peserta didik dalam belajar serta untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi masalah yang telah dipaparkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning*.

Sparkol videoscribe merupakan multimedia berbasis komputer berupa audio visual dalam bentuk animasi bergambar dan teks yang dapat disimpan di *smartphone*. *Sparkol videoscribe* atau yang sering disebut dengan animasi tangan ini dapat seirama dengan objek berupa teks atau gambar yang ditampilkan pada layar, layaknya seperti seseorang menjelaskan secara langsung pada papan tulis. Keunikan dari *sparkol videoscribe* terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulisan yang ditulis atau digambar.

Scientific learning merupakan pendekatan yang menekankan pada kolaborasi dan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan serta menjadikan pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan. Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik diarahkan agar peserta didik mampu merumuskan masalah atau mampu memberikan pertanyaan sehingga dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab saja. Tujuan *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* adalah salah satunya untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, membentuk kemampuan menyelesaikan masalah secara sistematis dan

menciptakan kondisi pembelajaran supaya peserta didik merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan.

Fasilitas yang tersedia seperti kepemilikan *smartphone* pada peserta didik, kemudahan akses internet dan kuota paket data yang diberikan secara gratis oleh pemerintah memudahkan untuk mengakses media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning*. Pada *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* ini berisikan materi-materi yang praktis, tampilannya menarik dan mudah untuk dipelajari kapan saja. Dengan menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* dapat menarik minat belajar peserta didik dan dapat di putar ulang jika belum memahami isi materi didalamnya. Pada penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan perhatian peserta didik dapat lebih terfokus pada materi. Penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sangat luas, sedangkan bagi guru media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Learning* Pada Materi Permintaan Kelas VII SMP Negeri 01 Penawar Aji”**.

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 01 Penawar Aji belum sepenuhnya mampu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan media yang digunakan hanya berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) dan proses pembelajaran yang dilakukan selama pandemi Covid-19 dilakukan melalui grup *WhatsApp* dengan hanya memberikan tugas kepada peserta didik tanpa dijelaskan materinya terlebih dahulu. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* pada materi permintaan kelas VII SMP Negeri 01 Penawar Aji yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* sebagai media pembelajaran pada materi permintaan kelas VII yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Media pembelajaran saat ini menjadi bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Pada setiap proses pembelajaran dapat ditemui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu baik bagi guru maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Namun masih banyak yang hanya menggunakan satu media dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak dapat tercapai secara maksimal. Mengembangkan *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Maka kegunaan pengembangan dari uraian di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran diharapkan dapat belajar secara mandiri dan dapat menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang ada di dalam video pembelajaran.

2. Bagi pendidik

Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman serta memberikan alternatif media pembelajaran kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Selain itu untuk mewujudkan amanah yang termuat dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

3. Bagi sekolah

Adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan belajar.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* sebagai media pembelajaran IPS di sekolah.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi dan sumber informasi untuk penelitian selanjutnya. Juga sebagai pendorong untuk terus berkarya, menambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna untuk menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* pada materi permintaan dengan spesifikasi produk yaitu:

1. *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian gambar, teks, suara dan animasi yang disusun menjadi sebuah video utuh.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*.
3. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* berisikan pembukaan, materi permintaan, soal evaluasi dan penutup.
4. Produk video animasi pembelajaran yang dihasilkan merupakan bentuk file yang berdurasi 10 menit dengan size 12 MB dan dapat di share secara offline melalui DVD dan *flashdisk* serta secara online melalui youtube channel Nina Agustina.
5. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* terdapat 5 soal benar-salah dan 5 soal esai yang terletak diakhir video. Cara pengerjaan soal yaitu peserta didik menjawab pada buku kemudian dikirim ke guru mata pelajaran melalui WhatsApp dalam bentuk foto.

F. Urgensi Pengembangan Produk

Urgensi pengembangan produk merupakan hal yang menunjukkan pentingnya pengembangan khususnya dalam bidang pendidikan guna untuk menghasilkan pengembangan sebuah produk yang sesuai untuk pemecahan suatu masalah. Guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik sasaran, dan sesuai dengan pemecahan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri. Berdasarkan hasil pra survei di SMP Negeri 01 Penawar Aji, proses pembelajaran yang terjadi selama pandemic Covid-19 yaitu peserta didik hanya diberikan tugas tanpa ada penjelasan materi sebelumnya. Sehingga peserta didik tidak paham dengan

materi dan merasa bosan. Oleh karena itu peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat dibawa kemana-mana, dapat dipelajari secara mandiri, dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar serta menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran harus dapat memberikan solusi atas kesulitan atau masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat rumit, maka media pembelajaran yang akan dikembangkan harus didesain sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Karena video pembelajaran merupakan sebuah animasi gambar bergerak yang disertai suara, alur, dan pesan-pesan yang akan disampaikan. Sehingga diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tertarik untuk belajar serta tidak mengalami kebosanan dalam belajar.

G. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah :

- a. Pengembangan *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS oleh peserta didik dan guru yang mengajar mata pelajaran IPS.
- b. Pengembangan *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* hanya memuat materi tentang permintaan pada kelas VII alasannya pengembangan produk ini dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan menghabiskan biaya yang banyak.
- c. Pengembangan *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* hanya sampai tahap uji coba kelompok kecil.
- d. Model pengembangan *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), akan tetapi model yang akan dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap *Development*. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai valid dan praktis saja.