

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi perlahan-lahan telah menyentuh semua sendi kehidupan. Masyarakat pada era ini sudah tidak asing dengan teknologi dan bahkan tidak sedikit dari masyarakat menjadikan teknologi sebagai perlengkapan penunjang kehidupan. Perihal ini dapat dilihat dari pemakai teknologi di berbagai bidang misalnya dalam ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, kesehatan serta lain sebagainya. Menurut Permendikbud No. 22 tahun 2016 menyatakan bahwa proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif serta kreatif dan mandiri.

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi disaat ini tidak lepas dari kedudukan pendidikan sebab pendidikan merupakan dasar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran (Alodia, 2021). Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi dalam melakukan seluruh rangkaian proses interaksi antara guru dan siswa dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Alodia, 2021). Teknologi berperan sebagai alat,

proses, dan sekaligus sumber belajar dan melaksanakan pembelajaran (Adisantosa et al., 2023). Proses pembelajaran, salah satu instrumen penting yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik), secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yakni penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik dalam menyampaikan sub pokok (Hasan & Baroroh, 2019). Hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa sub pokok pelajaran yang dituangkan ke dalam instru-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh siswa sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Media Pembelajaran memiliki peran yang sangat kuat terhadap pembelajaran. Alat-alat ini menawarkan kemungkinan untuk meningkatkan proses belajar mengajar, namun guru akan menjadi berbeda ketika menggunakan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan. Teknologi dan pendidikan menjadi dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Tidak selamanya proses pembelajaran menggunakan cara konvensional yang hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja. Sejalan

dengan itu, media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Silalahi, 2022).

Hakikatnya pembelajaran adalah suara proses interaksi antara guru dan siswa yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara siswa dan guru. Sejalan dengan itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, perlu adanya inovasi bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan agar materi atau mata pelajaran mudah dicerna dan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru dan siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik yang dimiliki oleh siswa dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi siswa menjadi lebih baik. Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga seorang guru harus mampu memilih media yang tepat dan sesuai agar bisa digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

Sparkol Videoscribe adalah software yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi yang sangat mudah dan menarik (Nurwidayati, 2022). *Sparkol Videoscribe* berfungsi membuat video dengan simulasi tangan yang sedang

menggambarkan animasi. Media *sparkol videoscribe* adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk video atau animasi dengan konsep papan tulis putih dan menggunakan gambar tangan yang seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Oleh karena itu, *sparkol videoscribe* memiliki fungsi sebagai perantara dalam proses belajar mengajar. Media *sparkol videoscribe* akan menyajikan gambar, animasi tulisan, suara, dan juga desain yang menarik yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru, serta pesan yang disampaikan lebih cepat dan mudah diingat sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui observasi dan hasil wawancara terbuka yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 5 april 2024 di SMP Negeri 1 Kesu' mendapatkan informasi tentang permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPA kelas VII yaitu penggunaan media yang kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman belajar sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien. Hal ini memicu siswa kurang fokus pada saat proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran berlangsung secara monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar. Sejalan dengan itu, metode konvensional dianggap sebagai metode yang paling mudah diterapkan dalam proses pembelajaran dikarenakan dalam pembelajaran masih kurang dalam menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran, sehingga guru dan siswa sulit dalam mencari atau mendapatkan hal-hal yang lebih baru. Tidak hanya itu, di SMP Negeri 1 Kesu' kelas VII masih menggunakan buku cetak sebagai media pembelajarannya. Hal ini memicu rendahnya semangat belajar siswa seringkali

ditandai dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat oleh guru saat menyampaikan materi, sehingga siswa tidak semangat menerima pembelajaran saat guru mengajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran IPA dengan judul materi Hakikat Ilmu Sains dan Metode Ilmiah. Alasan memilih mata pelajaran IPA dikarenakan mata pelajaran ini membutuhkan visualisasi yang jelas dan bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa dimana mata pelajaran IPA ini mempelajari segala sesuatu mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup.

Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang dapat menfasilitasi guru dan siswa dalam pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe di sekolah* dapat diterapkan dikarenakan di sekolah tersebut sudah tersedia fasilitas yang mendukung dan dapat menunjang penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah media pembelajaran animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi media pembelajaran yang menarik. Karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan media pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain sesuai dengan yang kita harapkan sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menarik minat dan memfasilitasi

pemahaman yang lebih baik bagi siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, *sparkol videoscribe* ini memiliki banyak animasi, terutama yang khas adalah bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai dengan apa yang ingin kita tulis, sehingga bagaikan kita sedang menulis dipapan tulis sambil menerangkan materi, padahal kita hanya diam. Pembuatan media pembelajaran di *sparkol videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak bergantung pada layanan internet. Hal ini tentunya akan memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*.

Berdasarkan atas dasar pemikiran dan permasalahan diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 Kesu”. Penelitian ini dilakukan karena saat ini guru dituntut untuk menguasai teknologi dalam pembelajaran, agar menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kesu’?
2. Bagaimana Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kesu’?

3. Bagaimana Tingkat Validitas dan Kepraktisan dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kesu'?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kesu'.
2. Untuk mendeskripsikan Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kesu'.
3. Untuk mendeskripsikan Tingkat Validitas dan Kepraktisan dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kesu'.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat atau kontribusi dalam :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran dan akan menimbulkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan karena media pembelajaran akan menampilkan suara, tulisan, gambar, gerakan dan animasi tangan sehingga siswa terfokus dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah secara langsung dan bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian tentang media pembelajaran *sparkol videoscribe* dapat dijadikan sebagai bahan alternatif bagi guru dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pada bidang pendidikan.

d. Bagi Siswa

Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).