

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan dan mencerdaskan kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan kualitas pendidikan untuk sumber daya manusia yang unggul (Doringin, Tarigan & Prihanto, 2020, hlm. 31). Pendidikan memungkinkan seseorang untuk mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya. Selain itu pendidikan juga akan membentuk manusia yang cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dapat dicapai dengan menciptakan proses pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran adalah suatu cara komunikasi antara pengajar dengan peserta didik serta sumber belajar di suatu lingkungan. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat menentukan sebuah keberhasilan atau tidaknya usaha dari seseorang dalam belajar, jika proses belajar telah berhasil maka tujuan pembelajaran pun telah tercapai. Tujuan dari pembelajaran ialah untuk mendapat sebuah pengetahuan maupun pemahaman hingga kemampuan intelektual dapat dilatih pada peserta didik serta dapat merangsang rasa ingin tahu hingga dapat menumbuhkan hasil belajar peserta didik yang baik. Jika hasil belajar tinggi maka kualitas mutu pendidikan akan semakin baik dan peserta didik mampu bersaing di dunia Pendidikan melalui kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar ialah salah satu hal penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan sebuah upaya untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam sebuah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika peserta didik telah mendapatkan hasil pembelajaran sesuai

dengan yang diharapkan maka peserta didik telah mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran, karena sesungguhnya impian dari setiap peserta didik ialah memperoleh sebuah prestasi. Hasil belajar yang menyebabkan peserta didik mengalami perubahan pada sikap serta tingkah laku, aspek pada perubahan ini tertuju pada pribadi peserta didik dalam proses berfikir atau menalar, mentalitas serta sikap yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (pemahaman), dan aspek psikomotorik (keterampilan), untuk tercapainya hasil belajar yang baik maka peserta didik harus menguasai tiga aspek di atas.

Menurut Sudijono (2005, hlm. 50) Cakupan yang diukur dalam aspek kognitif antara lain 1) Ingatan (C1); 2) Pemahaman (C2); 3) Penerapan (C3); 4) Analisis (C4); 5) Sintesis (C5); dan 6) Evaluasi (C6). Selanjutnya dalam aspek afektif kemampuan yang dapat diukur antara lain 1) Menerima (memperhatikan), yaitu meliputi kepekaan terhadap kondisi, kesadaran, kerelaan, gejala, dan perhatian; 2) Merespon, yaitu meliputi merespon secara diam-diam, merasa puas dalam merespon, bersedia merespon, dan mematuhi peraturan; 3) Menghargai, yaitu mengutamakan suatu nilai, menerima suatu nilai, dan komitmen terhadap nilai; dan 4) Mengorganisasi, yaitu mengkonseptualisasikan nilai, memahami hubungan abstrak, mengorganisasikan sistem suatu nilai. Sedangkan untuk aspek psikomotorik merupakan aspek yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan dalam bertindak peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Pelaksanaan pendidikan terdiri dari landasan komponen yang berhubungan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut terdiri dari kurikulum, guru, peserta didik, metode, sarana dan prasarana, alat dan media pembelajaran (Siregar & Sukmawarti, 2022, hlm. 11). Pendidikan dapat dikatakan sudah maju apabila keseluruhan komponen saling bekerja sama dan mendukung satu sama lain, artinya masing-masing komponen memiliki peran penting sesuai dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan. Guru bertugas membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan (Sudrajad & Hardinto, 2017, hlm. 126).

Namun dalam implementasinya banyak hambatan yang mengganggu kegiatan belajar mengajar, kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan baik sesuai harapan guru, misalnya peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, banyak peserta didik yang tidak mampu menyerap materi yang telah diberikan secara maksimal. Fenomena-fenomena tersebut terjadi karena masih ada guru yang menggunakan metode maupun media yang masih konvensional sehingga kurang menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas IV SDN Ciherang, membuktikan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang rendah ketika mengikuti pembelajaran. Terlihat dari banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan saat pelajaran, pada saat guru menyampaikan materi, ada peserta didik yang bermain gawai, berbicara dengan teman-temannya dan terlihat mengantuk. Hal itu menyebabkan nilai peserta didik di kelas IV kurang maksimal, tercermin dari hasil rekap aspek pengetahuan (KI-3) di kelas IV rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 64,76 sedangkan untuk KBM (Kriteria Belajar Minimal) yang ditetapkan di SD Ciherang adalah 65, artinya hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai tersebut belum mencapai KBM.

Oleh karena itu, persentase keberhasilan yang diperoleh hanya 41,30%, sedangkan persentase keberhasilan yang telah ditetapkan adalah 75% peserta didik telah mampu mencapai KBM. Dalam hal ini artinya masih terdapat 27 dari 46 peserta didik yang belum mencapai KBM. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran di SDN Ciherang masih konvensional karena keterbatasan sarana dan prasarana yaitu hanya menggunakan media seadanya, seperti media gambar, realia, herbarium, dan sebagainya. Sehingga cenderung membosankan bagi peserta didik dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar.

Menurut uraian di atas, berdasarkan fenomena yang terjadi dalam proses belajar mengajar dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar peserta didik mudah memahami materi yang

disampaikan dan dapat mengatasi kejenuhan yang dirasakan oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu banyak sekali variasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar dan mudah dalam penggunaannya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *Sparkol Videoscribe*. Menurut Dellyardianzah (2017, hlm. 216) “*Sparkol Videoscribe* sangat bagus untuk membuat animasi dengan gaya papan tulis untuk menjelaskan konsep tertentu, baik oleh guru maupun peserta didik”. Dengan penyajian pembelajaran yang menarik maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat menarik perhatian peserta didik serta belajar secara mandiri. Materi yang tertulis pada video dengan suara penjelasan oleh guru akan membuat video tersebut menjadi lebih menarik dan membuat belajar lebih menyenangkan serta berkesan (Widiari & Astawan, 2021, hlm. 231). Menurut Basri (2019, hlm. 86) dengan penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dapat memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga pesan yang ingin disampaikan akan diterima peserta didik dengan efektif, serta dapat dilakukan pengulangan, hal-hal abstrak dan realistik diperjelas, serta lebih cepat dan mudah mengingat pesan yang disampaikan. Penggabungan gambar, teks, audio, serta musik dalam suatu kesatuan akan membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dewi, Suprpto & Badriah (2019) dalam penelitian yang berjudul “Peranan Media *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil Belajar Siswa Lintas Biologi”, dengan menggunakan metode *quasi experimental*. Dari penelitian ini diperoleh data dengan taraf signifikan 0,05%. Sedangkan taraf signifikansi pada *corrected model* sebesar 0,000 yang berarti nilai signifikansinya jauh dibawah 0,05 maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil penelitian diperoleh data bahwa penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan media *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang inovatif,

kreatif dan mudah pembuatannya sehingga dapat membantu dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel yang diteliti, pada penelitian terdahulu masih dilakukan di tingkat SMP dan SMA sederajat, sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan mencari tahu pengaruh penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Maka dari itu peneliti menggagas penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.
2. Kurangnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.
3. Banyak peserta didik yang tidak mampu menyerap materi yang telah diberikan secara maksimal.
4. Hasil belajar peserta didik sebagian besar belum mencapai KBM.
5. Guru masih menggunakan metode konvensional.
6. Guru menggunakan media pembelajaran seadanya karena keterbatasan sarana dan prasana.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri Ciherang?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* (Konvensional) di kelas IV SD Negeri Ciherang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya dikemukakan, maka penelitian yang dilakukan bertujuan:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri Ciherang.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* (Konvensional) di kelas IV SD Negeri Ciherang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran khususnya hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media-media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

b. Bagi Guru

Guru bisa menggunakan penelitian ini untuk menambah pemahaman dan informasi dalam mengajar peserta didik dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dengan baik untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

c. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan hasil belajar, menambah pengetahuan, memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

F. Definisi Operasional

Agar terhindar dari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut.

1. *Sparkol Videoscribe* dapat membuat animasi yang unik dan dapat membuat video pembelajaran yang menarik secara mudah dan cepat. *Whiteboard animation* (papan tulis animasi) merupakan alat untuk seorang individu membuat sketsa dengan gambar atau teks baik pada papan tulis, kertas, maupun kanvas untuk menciptakan sebuah gambaran skrip tertentu dan sebuah narasi (Al Munawarah, 2019, hlm. 434). Secara garis besar pembelajaran dengan media *Sparkol Videoscribe* memiliki lima tahap dalam penerapannya di kelas antara lain: a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain media, d) validasi media, e) revisi media.
2. Hasil belajar adalah dasar untuk mengukur kemampuan peserta didik dan sebagai sebuah patokan dalam mengembangkan proses pembelajaran. Sebuah prestasi yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran yang disertai oleh sebuah perkembangan dan perubahan tingkah laku peserta didik baik dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, maupun sikap. Menurut Nurrita (2018, hlm. 171) hasil belajar merupakan pembelajaran dari seorang individu yang berinteraksi dengan aktif dan positif terhadap lingkungannya. Hasil belajar pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar aspek kognitifnya saja.

G. Sistematika Skripsi

Penelitian ini mengacu pada buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang diterbitkan oleh FKIP UNPAS (2022, hlm 36-47) yaitu:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, pengesahan, moto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, bagian ini bermaksud mengantarkan pembaca pada pembahasan suatu masalah. Bagian ini berisi latar belakang masalah,

identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bagian ini berisi deskripsi teoritis berfokus pada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, bagian ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bagian ini berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan dua hal utama, 1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan 2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, terdiri dari 1) Simpulan, yaitu menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, 2) Saran, yaitu rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau pengikut dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

- a. Daftar Pustaka, bagian ini merupakan daftar buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel di dalam majalah atau surat kabar, atau artikel di dalam kumpulan karangan (antologi), atau artikel pada *website* yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis/pembahasan, dan penyusunan skripsi.
- b. Lampiran, bagian ini merupakan keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi.