

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Virus corona covid-19 sedang melanda dunia pada saat ini tak terkecuali indonesia virus corona turut serta mempengaruhi dunia pendidikan dimana proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka diruang kelas akibat pandemi harus dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh. Maria van kerkhove ahli epidemiologi WHO pada 20 Maret 2020 mengatakan, “saat ini berkat teknologi yang telah maju, kita dapat tetap terhubung dengan berbagai cara tanpa benar-benar berada dalam ruangan yang sama dengan orang lain secara fisik”, dengan demikian proses belajar mengajar tetap bisa dilakukan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang ada. Pembelajaran daring, online atau pembelajaran jarak jauh sendiri bertujuan untuk memenuhi standart pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru, maupun antara mahasiswa dan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa dilaksanakan dengan baik. Di masa pandemi ini guru dituntut untuk berinovatif dan kreatif dalam pembelajaran apalagi kurangnya alat peraga untuk membantu dalam pemberian materi tata surya.

Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak



mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara. Pembelajaran membantu untuk menyampaikan pesan kepada siswa pada saat pandemi agar lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh.

Dalam penelitian yang dilakukan Edo Ihzandy (2016) menggunakan media multimedia flash pada materi tata surya merupakan media yang menarik dan membuat anak memahami materi dengan mudah. Menurut Yuni Sartika (2016) yang menggunakan media Augmented Reality berbasis android pada materi tata surya meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Hal ini membuktikan bahwa media audio visual dapat membuat siswa lebih antusias dan mudah memahami mata pelajaran IPA materi tata surya.

Peneliti memilih media *Videoscribe* didukung dalam penelitian terdahulu Ismiyanti, Neny (volume I, nomor 2 tahun 2020) menunjukkan bahwa bahan ajar menggunakan *Videoscribe* mendapatkan hasil yang baik jika diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Mintohari (volume VI, nomor 11 tahun 2018) media *Videoscribe* layak digunakan dalam media pembelajaran dilihat dari presentase validasi materi sebesar 90,38%, validasi media sebesar 88,33%, serta hasil angket siswa pada skala kecil dan besar berturut-turut diatas 90%. Media *Videoscribe* merupakan media yang mudah dan dapat dikembangkan sendiri oleh guru sehingga guru dapat langsung menyusun ide-ide menarik yang sesuai dalam pembelajaran karena *Videoscribe* dalam pembuatannya cukup mudah jadi membutuhkan keahlian khusus (Minarni, 2016). Istanti, Nur Widya (2017) media pembelajaran

sparkol *Videoscribe* berbasis CTI yang dikembangkan berkarakteristik CTI layak digunakan, dapat meningkatkan hasil belajar dan praktis untuk pembelajaran IPA. Menurut Dariyanto (2016, 106) media pembelajaran berbentuk video dapat memberikan pengalaman tak terduga kepada siswa. Selain itu dapat menyampaikan materi tata surya. Media *Videoscribe* lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi dan tidak terpaku hanya menggunakan buku cetak dan LKS. Sehingga penggunaan *Videoscribe* diharapkan mampu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi tata surya.

Maka dengan menggunakan media video berupa *Videoscribe* yaitu software yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat *whiteboard-style animation* atau animasi pada papan putih yang berupa materi pembelajaran dibuat kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Tampilan khas dalam *Videoscribe* ini seperti seolah-olah guru menulis di papan tulis menggunakan alat bantu tulis dan untuk menampilkan gambar yang ada pada video menggunakan tangan juga seperti menempelkannya jadi cukup unik dan menarik perhatian siswa. Pembuatannya juga cukup mudah pengguna hanya memasukkan gambar dan tulisan kedalam canvas sesuai keinginannya. Jadi guru dapat berinovasi selama pandemi untuk dapat mengembangkan media video kedalam aplikasi *Videoscribe* dalam menjelaskan atau mengilustrasikan konsep yang kompleks dan abstrak dalam pembelajaran IPA. Maka peneliti tertarik ingin mengembangkan media berbasis sparkol *Videoscribe* yaitu dengan menggabungkan antara guru menulis dipapan tulis dan menggunakan

media video berupa *Videoscribe* yang diterapkan dalam mata pelajaran IPA khususnya dalam materi tata surya. Hasil dari wawancara online dengan guru kelas 6 di SD Negeri 2 Worawari bahwa materi tata surya belum dipahami siswa sepenuhnya karena kurangnya alat peraga sehingga para siswa tidak mampu meningkatkan kreativitas dan imajinasinya mengenai tata surya. Guru membutuhkan sebuah media sebagai alat perantara jarak jauh untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran kepada siswa agar lebih mudah untuk memahaminya. Dengan adanya media video berupa *Videoscribe*, siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan coba memberi makna pada materi yang terdapat didalam media video berupa *Videoscribe* sesuai pengalamannya walaupun dalam kondisi pandemi kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Pemahaman tentang materi tata surya akan mudah dipahami melalui media *Videoscribe*, karena materi tata surya merupakan konsep materi yang terlalu luas, kompleks, dan terdiri dari objek yang terlalu besar (matahari, planet-planet, bumi, dan lain-lain). Materi yang terlalu luas tersebut membutuhkan media yang dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra seperti media *Videoscribe*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi “Perancangan Pembuatan Video Pembelajaran IPA Materi Tata Surya Siswa Kelas 6 SD Negeri 2 Worawari Di tengah Pandemi Covid-19”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka secara umum peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif.
2. Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan LKS.
3. Alat peraga yang masih kurang.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi permasalahan guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada masa pandemi pada materi tata surya. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video berupa *Videoscribe* untuk mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan tata surya kelas 6 SD Negeri 2 Worawari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka fokus permasalahan yang dipaparkan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* pada pembelajaran IPA untuk materi tata surya di kelas 6 SD Negeri 2 Worawari?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *Videoscribe* pada pembelajaran IPA untuk materi tata surya di kelas 6 SD Negeri 2 Worawari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan atas perumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka fokus tujuan penelitian yang dipaparkan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengkaji kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* pada pembelajaran IPA untuk materi tata surya di kelas 6 SD Negeri 2 Worawari.
2. Untuk mengkaji keefektifan media pembelajaran *Videoscribe* pada pembelajaran IPA untuk materi tata surya di kelas 6 SD Negeri 2 Worawari.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bersifat praktis tidak hanya bagi peneliti tetapi juga bagi siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan kajian lebih lanjut mengenai penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* yang dapat merangsang siswa belajar lebih aktif pada masa pandemi.
 - b. Memberikan bukti empiris mengenai keefektifan media pembelajaran *Videoscribe* mengenai materi tata surya.

2. Bagi Siswa

- a. Penerapan media pembelajaran *Videoscribe* diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.
- b. Siswa lebih termotivasi dan bersemangat menerima pembelajaran pada mata pelajaran tata surya walaupun pada masa pandemi.

3. Bagi Guru

- a. Penerapan media pembelajaran *Videoscribe* diharapkan dapat menambah wawasan dan mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada masa pandemi berupa pembelajaran *Videoscribe* sehingga tercipta suatu kegiatan belajar yang kreatif menarik dan menyenangkan.

4. Bagi Sekolah

- a. Media pembelajaran *Videoscribe* diharapkan dapat digunakan pada masa pandemi sebagai referensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan

