

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang semakin hari semakin canggih. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, salah satunya yaitu aspek pendidikan. Menurut Purnomo (2019:32), “Tugas yang berkembang dengan cepat dalam periode milenium saat ini adalah kesadaran bahwa mengamati tren pendidikan tidak cukup dengan hanya satu sistem kehidupan atau bahwa ia tidak hanya menekankan satu bagian dari kelengkapan manusia.” Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Namun, permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran.

Seperti hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2022, kepada salah satu siswa di SMP Negeri 1 Dewantara yang bernama Zulfa Aulia mengatakan dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak belajar secara teori, menggunakan buku paket, dan kadang-kadang menggunakan *powerpoint*. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa berharap kehadiran guru dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktikannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman dan teknologi.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memunculkan pertanyaan terhadap tugas guru sebagai pengajar, masihkah guru diperlukan mengajar di depan kelas seorang diri, menuliskan materi di papan tulis, kemudian menugaskan siswa untuk menyalinnya, dan sebagainya. Perkembangan teknologi mengubah tugas guru dari pengajar yang

bertugas menyampaikan materi pelajaran menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam belajar (Awalia, dkk, 2019:49).

Untuk itu, guru harus mengembangkan potensinya sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga tugas guru sebagai pengajar masih tetap diperlukan. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting untuk membantu guru melancarkan proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar dalam materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018:172).

Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2022, dengan salah satu guru di SMP Negeri 1 Dewantara yang bernama Rachma, S.Pd, mengatakan bahwa pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media buku dan kadang-kadang menggunakan *powerpoint*. Hal ini dikarenakan guru kurang mengerti untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif berbasis teknologi. Berbagai alasan guru tidak membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif, yaitu karena guru tersebut gagap teknologi, susah, dan lain-lain. Ditambah lagi dengan keterbatasan waktu, yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran. Sehingga siswa kurang menarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena guru hanya menggunakan buku dan kadang-kadang menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Untuk itu peneliti berinisiatif untuk menghadirkan media pembelajaran berbasis video animasi yang kreatif dan mudah untuk dipahami oleh siswa.

Menurut Agustien, dkk (2018:20), “Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran”. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai dihadapan siswa secara langsung. Video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara, sehingga siswa tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu siswa memahami materi

yang disampaikan. Untuk pembuatan video animasi, peneliti menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. *Sparkol videoscribe* memiliki berbagai macam animasi yang menarik. Dengan animasi tersebut guru bisa membuat media pembelajaran yang menarik, dan dengan menggunakan animasi-animasi yang ada di *sparkol videoscribe* siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media video animasi berbasis *sparkol videoscribe* diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Bouato, dkk (2020:72) *sparkol videoscribe* memiliki kelebihan yaitu dapat membuat sebuah animasi dengan menggabungkan gambar, teks, gerakan tangan, dan suara dalam bentuk video, namun disamping kelebihannya *sparkol videoscribe* memiliki kekurangan yaitu tidak dapat melakukan *editing* video seperti menggabungkan beberapa video menjadi satu video, memotong video, dan lain-lain, sehingga untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dibutuhkan *software* lain yang dapat digunakan untuk mengedit video.

Media dengan video, jelas lebih mudah untuk diingat dan dipahami karena tidak menggunakan satu jenis indera tetapi dengan dua indera, yaitu indera penglihatan dan pendengaran. *Sparkol videoscribe* cocok digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi bentuk aljabar, karena *sparkol videoscribe* menyediakan banyak animasi yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti, dkk (2021:2), dapat disimpulkan bahwa “Dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* materi bentuk aljabar akan mudah untuk dipahami oleh siswa, karena menggunakan video animasi yang ditampilkan dengan mengilustrasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan animasi-animasi yang tersedia pada *software sparkol videoscribe*, yang bisa dipahami dengan mudah oleh siswa”.

Almatiana, dkk (2021), menyatakan “Berdasarkan ulasan, penggunaan *sparkol videoscribe* dinilai berhasil dalam menunjang pembelajaran siswa, siswa menjadi semakin berprestasi, lebih aktif dan antusias, mendapatkan pengalaman baru, motivasi tinggi, dan dapat menarik perhatian siswa”. Oleh karena itu, penemuan perihal ulasan menggunakan *sparkol videoscribe* dalam jenjang

sekolah dasar hingga perkuliahan dinilai membantu guru dalam mengajar kemampuan menulis, meningkatkan prestasi siswa, minat, motivasi, keaktifan, dan mampu menarik perhatian siswa. Kesimpulannya adalah *sparkol videoscribe* sangat berkontribusi dalam pembelajaran kemampuan menulis. Namun, *sparkol videoscribe* tidak dapat melakukan *editing* video seperti menggabungkan beberapa video menjadi satu video, memotong video, dan lain-lain, sehingga untuk membuat media pembelajaran lebih menarik, peneliti menggunakan *software* lain yang digunakan untuk mengedit video yaitu *inshot*.

Widiari dan Astawan (2021:237) menyatakan media pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* dengan topik pembelajaran ekosistem pada sekolah dasar kelas V harus sesuai dengan tahap dari pengembangan model 4D dan dinyatakan layak berdasarkan hasil dari uji validitas berdasarkan beberapa aspek seperti aspek subjek, aspek pembelajaran berbasis desain, aspek pembelajaran media, ujicoba oleh guru maupun individu dalam grup kecil. Dengan demikian, hasil dari media pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* dengan topik pembelajaran ekosistem pada sekolah dasar kelas V sangat cocok untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang berjudul *Development of Sparkol Videoscribe Assisted Learning Media*. Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi penugasan (program linear) pada tahap awal adanya analisis kebutuhan dan analisis karakteristik mahasiswa membutuhkan adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran pada materi penugasan (program linear), sehingga Nurrohmah menggunakan *sparkol videoscribe* ini sebagai alat bantu dalam pembuatan media berbentuk video.

Video tersebut dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Video pembelajaran tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi penugasan (program linear) adalah layak dan menarik untuk digunakan bagi mahasiswa (Nurrohmah, dkk, 2018:248).

Berdasarkan uraian dan beberapa hasil penelitian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai media pembelajaran matematika dengan judul “Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol videoscribe* pada materi bentuk aljabar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang menariknya media dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang optimal.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar peneliti terarah maka diperlukan pembatasan masalah pada sebuah penelitian. Pada penelitian ini batasan permasalahan yang dikaji adalah:

1. *Software* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran matematika adalah media pembelajaran *sparkol videoscribe*.
2. Pokok bahasan yang akan dibahas pada materi bentuk aljabar adalah pengertian bentuk aljabar, mengenal bentuk aljabar, unsur-unsur bentuk aljabar, penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar, perkalian bentuk aljabar, dan pembagian bentuk aljabar.
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media *sparkol videoscribe* pada materi bentuk aljabar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan ahli media dan ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada materi bentuk aljabar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada materi bentuk aljabar?
3. Bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* pada materi bentuk aljabar?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Dalam sebuah penelitian, tujuan merupakan hasil akhir yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Adapun hasil yang ingin dicapai atau tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan ahli materi dan ahli media terhadap kualitas media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada materi bentuk aljabar.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada materi bentuk aljabar.
3. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* pada materi bentuk aljabar.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat teoritis dan praktis bagi dunia pendidikan.

1. Bagi siswa, pelaksanaan pengembangan ini akan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran karena penggunaan media pembelajaran video animasi *sparkol videoscribe* akan memudahkan siswa untuk memahami materi bentuk aljabar.
2. Bagi guru, guru dapat menggunakan pengembangan ini sebagai bahan untuk mengadakan pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan media pembelajaran video animasi *sparkol videoscribe*.
3. Bagi sekolah, pelaksanaan pengembangan ini akan dapat memberikan informasi dalam rangka menggunakan media pembelajaran video animasi *sparkol videoscribe*, guna memperbaiki proses belajar dengan banyak variasi media pembelajaran.
4. Bagi peneliti, pengembangan ini dapat menambah wawasan dalam memahami pemanfaatan media pembelajaran video animasi *sparkol videoscribe*, menambah ilmu pengetahuan dari pengamatan langsung, serta dapat dijadikan bekal mengajar sebagai calon pendidik.

### **1.7 Batasan Pengembangan**

Batasan pengembangan pada penelitian dan pengembangan yang dibatasi oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE.

2. Pengujian produk dilakukan hanya dengan penilaian media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* berupa kelayakan, kepraktisan dan keefektifan penggunaannya.
3. Produk diujicobakan kesekolah untuk melihat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*.
4. Pada penelitian ini akan membahas materi bentuk aljabar.

### **1.8 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam memahami materi bentuk aljabar.
2. Spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *sparkol videoscribe*, yaitu laptop atau PC yang baik, agar tidak lambat dan tidak bermasalah saat mengedit.

### **1.9 Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini didefinisikan berbagai istilah-istilah penting, yaitu:

1. Pengembangan adalah suatu proses mengembangkan sesuatu untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang memudahkan siswa untuk memahami suatu materi pelajaran.
3. *Sparkol videoscribe* adalah suatu media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *web* yang disediakan untuk membuat video animasi dengan menggabungkan gambar, teks, gerakan tangan, dan suara dalam bentuk video.
4. Bentuk aljabar adalah suatu bentuk matematika yang memiliki huruf-huruf untuk mewakili bilangan yang belum diketahui.