

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan guna menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik dan berkualitas, apabila sistem pendidikan di suatu negara dapat dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik dan berkualitas pula. Definisi pendidikan secara khusus telah diatur di dalam UU Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa, “pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif yang mengarah pada tercapainya pribadi yang dewasa”. Salah satu contoh penyelenggaraan kegiatan pendidikan yang ada di Indonesia adalah jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas maupun pendidikan menengah kejuruan serta pendidikan tinggi yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta.

Menurut Arsyad (2006:9), guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut di mengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Dalam proses pemberian pembelajaran IPS Terpadu kepada siswa hendaknya guru harus pandai dalam memilih strategi, metode dan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan observasi Di SMP Negeri 22 Kota Jambi diketahui bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan menangkap pelajaran yang disampaikan guru, kurangnya antusiasme siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru, dan kurangnya konsentrasi siswa . Salah satu faktor penyebabnya adalah media yang di pakai oleh guru terkadang tidak sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa. Guru menggunakan media namun media tersebut hanya terbatas pada LKS dan buku cetak saja, belum ada media lain yang di pakai oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara guru dengan siswa terjalin secara optimal. Selain itu, siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dikemas secara kreatif, inovatif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar dapat mencapai tujuan dalam kegiatan pembelajaran.

Asyhar (2011:45) mendefinisikan bahwa media *audiovisual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalaui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media *audiovisual* adalah film, video, program tv dan lain-lain.

*Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran (Wulandari: 2016:51). Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di- *import* ke dalam *software* tersebut. Hasil video yang telah dibuat dapat di upload secara *online* melalui *youtube*. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengguna hanya perlu men- *download software* dan diinstall pada PC yang dimiliki.

Menurut Uno dan Mohamad (2014:181), seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran dengan benar, namun harus disertai dengan upaya yang dapat meningkatkan antusias siswa terhadap materi pelajaran tersebut. Dalam hal ini tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesiensikan proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media *AudioVisual***

## **Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 22 Kota Jambi”.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan Media *AudioVisual* Berbasis *Sparkol Videoscribe* berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
2. Bagaimana tanggapan siswa SMP Negeri 22 Kota Jambi dengan adanya Media pembelajaran menggunakan media *AudioVisual* Berbasis *Sparkol Videoscribe*.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan Media *AudioVisual* Berbasis *Sparkol Videoscribe* berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
2. Mengetahui tanggapan siswa SMP Negeri 22 Kota Jambi dengan adanya Media pembelajaran menggunakan media *AudioVisual* Berbasis *Sparkol Videoscribe*.

### **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* berbasis program *Sparkol Videoscribe* adalah:

1. Format program: Media *Audio-Visual* berbentuk Video yang dapat di putar melalui aplikasi bawaan laptop yang dibuat dengan Program *Sparkol Videoscribe*.
2. Kegunaan: sebagai media pembelajaran yang berisi materi pelajaran IPS Terpadu.
3. Tinjauan materi: Dinamika Kependudukan Indonesia.
4. Tingkat penggunaan media: Sekolah Menengah Pertama kelas VII.

### **1.5 Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat pengembangan ini adalah:

1. Manfaat untuk guru
  - a. Membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
2. Manfaat untuk siswa
  - a. Memberikan sajian pembelajaran yang inovatif bagi siswa.
  - b. Membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat luas.
3. Manfaat untuk peneliti
  - a. Sebagai modal dasar untuk pengembangan diri dalam bidang penelitian.
  - b. Menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon pendidik.
  - c. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

### **1.6 Batasan Pengembangan**

Banyak hal yang menyebabkan siswa mengalami masalah dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan rumusan masalah, penulis memberikan batasan

ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada penggunaan media pembelajaran menggunakan media *Audio-Visual* berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk siswa kelas VIIB pada mata pelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 22 Kota Jambi. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana tanggapan siswa tentang media *Audio-visual* berbasis *Sparkol Videoscribe*.

### 1.7 Definisi Istilah

Untuk Menghindari kesalahan penafsiran, maka perlu adanya penegasan istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. *Media audiovisual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media *audio visual* adalah *film*, video, program tv dan lain-lain.
2. *Sparkol Videoscribe* adalah *Software* yang bisa kita gunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini di kembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol*. *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten

pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.