

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan terselenggara dengan baik apabila didukung oleh komponen-komponen dimaksud. Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal (Saat, 2015).

Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, dimana proses pembelajaran menuntut untuk lebih mengarah pada penggunaan media dan dibutuhkan penggunaan peralatan elektronik yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman dalam pembelajaran (Pratiwi; Latifah dan Mustari, 2019). Pendidikan merupakan sesuatu kebutuhan manusia yang sangat penting. Dalam bidang pendidikan ini mengalami perkembangan, yang mana bidang ini menuntut manusia untuk terus meningkatkan kemampuan dan kualitas dirinya.

Dalam hal ini peran guru sangat penting dalam suatu pendidikan. Sebagai pengajar, guru hendaknya memiliki perencanaan (*planning*) pengajaran yang cukup matang. Perencanaan pengajaran tersebut erat kaitannya dengan berbagai unsur seperti tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kegiatan belajar, metode mengajar, dan evaluasi. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian integral dari keseluruhan tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran (Prasetya dan Irawan, 2001:1).

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan, 2021:4).

Media pembelajaran merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi guna memaksimalkan peran pendidikan, tentu dalam pemilihannya harus turut diperhatikan, hal tersebut mengingat pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat turut mempengaruhi kemaksimalan peran media pembelajaran dalam pencapaian tujuan. Kehadiran media khususnya media audio visual dalam kegiatan pembelajaran akan membantu menumbuhkan minat awal siswa yang diharapkan mampu menstimulus rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Rusman (2017:218) bahwa “penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa”. Yang berarti dalam proses belajar mengajar adanya media pembelajaran sangat mendukung proses belajar di kelas untuk menarik perhatian siswa.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dititik beratkan pada tujuan serta isi dari media pembelajaran yang hendak digunakan. Tetapi faktor-faktor lain yang berfungsi dalam penggunaan media harus ikut dipertimbangkan, dalam hal ini seperti karakteristik siswa, model ataupun strategi pembelajaran, alokasi waktu, sarana dan prasarana dan lain-lain harus sesuai. Agar dapat mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri.

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Pengaruhnya pun meluas ke berbagai kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan tidak antipati atau alergi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya. Pembelajaran berbasis teknologi informai dan komunikasi akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar bukan hanya sebagai pemberi (Imunir, 2012: 1-3).

Berdasarkan observasi yang pernah dilakukan pada bulan April 2021 dari salah satu guru kelas X mata pelajaran logika dan digital informatika di SMK Negeri 4 Pontianak, bahwa hasil yang didapatkan yaitu permasalahan yang terjadi pada kecepatan belajar siswa, dimana tingkat pemahaman setiap siswa berbeda-beda, beberapa siswa memiliki tingkat pemahaman belajar diatas rata-rata dan ada yang dibawah rata-rata. Yang dimana kecepatan belajar juga berpengaruh terhadap aktivitas siswa, dan tidak semua siswa mampu melaksanakan aktivitas seperti melakukan tanya jawab, membaca dan memahami materi, memperhatikan gambar demonstrasi, praktek dan memecahkan soal yang diberikan. Logika dan digital informatika salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak,

merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang mendalam. Untuk memberikan respon dan stimulus yang kuat bagi siswa untuk terus belajar dan belajar, sehingga suasana belajar siswa menjadi lebih efektif.

SMK Negeri 4 Pontianak, masih belum menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang akan dikembangkan di sekolah tersebut. Respon pihak sekolah positif dan sangat mendukung untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini, terutama guru mata pelajaran logika dan digital informatika, karena bermanfaat untuk membuat inovasi baru di sekolah sehingga menambah minat siswa dalam belajar. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu atau sebagai penunjang proses pembelajaran yang efektif.

Upaya untuk mengatasi permasalahan diatas dan didukungnya fasilitas komputer yang memadai untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran sehingga membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu video pembelajaran yang bisa digunakan siswa untuk belajar di kelas maupun di luar kelas yaitu *sparkol videoscribe*. Bentuk pengembangan model penyampaian materi/bahan ajar melalui media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dapat memungkinkan siswa melakukan eksplorasi lebih dalam pada mata pelajaran logika dan digital informatika. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi informasi ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Videoscribe merupakan sarana yang baik untuk pengembangan media belajar mandiri di rumah bahkan di luar rumah. *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian 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 (Azizah, 2018).

Fitur yang disediakan oleh aplikasi *Sparkol Videoscribe* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut. Selain fitur-fitur yang disediakan di aplikasi tersebut, media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang akan dibuat menggunakan tata bahasa yang sudah dirancang dengan semenarik mungkin. Agar dalam media pembelajaran ini tidak hanya menawarkan desain dan tampilan juga menampilkan isi yang layak untuk siswa.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*. Pembuatan media pembelajaran ini di khususkan untuk kelas X pada mata pelajaran logika dan digital informatika. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuat inovasi baru pada media pembelajaran. Maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Logika dan digital informatika Kelas X Di SMK Negeri 4 Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Logika dan digital informatika kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak”. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Logika dan digital informatika Kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Logika dan digital informatika Kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Logika dan digital informatika Kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Logika dan digital informatika Kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Logika dan digital informatika Kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak.
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Logika dan digital informatika Kelas X di SMK Negeri 4 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi sekolah dan peneliti sendiri:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan pengetahuan dan teknologi dan hasil

penelitian dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas dan respon belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan peneliti bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan untuk membuat produk ini adalah aplikasi *Sparkol Videoscribe*.
2. Produk ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang disajikan dalam format mpeg, AVI, mp4 sehingga dapat digunakan melalui *whatsapp*, *youtube*, *classroom* dan lain-lain. Aplikasi *Sparkol*

Videoscribe ini dapat berjalan diberbagai perangkat dan sistem operasi, seperti *smartphone* dan *android*.

3. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yang berisi tentang video materi-materi pembelajaran yang diajarkan pada mata pelajaran logika dan digital informatika.
4. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis video animasi ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran video animasi, suara, musik, dan gambar-gambar yang berkenaan dengan materi.
5. Durasi yang digunakan dalam video pembelajaran ini kurang lebih 6 menit.
6. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* mengadakan latihan soal setelah penjelasan materi mata pelajaran logika dan digital informatika.

Keistimewaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dengan media yang lain:

- a. *Sparkol videoscribe* menghasilkan video pembelajaran yang di dalamnya terdapat desain animasi, gambar dan disertai suara yang dapat ditampilkan atau disampaikan sesuai dengan materi logika dan digital informatika.
- b. Bentuk video pembelajaran ini dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis membuat siswa memiliki pengalaman dari media tersebut.
- c. Di dalam video pembelajaran ini terdapat contoh dari materi logika dan digital informatika yang didesain dengan menarik dan jelas.
- d. Tata bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini menggunakan kalimat lugas, menarik dan singkat serta intonasi yang tepat dengan tetap memperhatikan isi yang disampaikan kepada

siswa, sehingga kesan membosankan dalam mengikuti pelajaran tersebut dapat diubah menjadi pembelajaran yang menarik untuk diikuti.

- e. Pada media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini, menampilkan latihan soal didalamnya, yang terdiri dari 5 soal uraian untuk mengetahui kecepatan belajar siswa, disaat siswa menjawab soal tersebut dengan menuliskan jawaban dikertas selembat.
- f. Video pembelajaran ini berdurasi 6 menit sehingga sangat efektif untuk proses belajar mengajar.
- g. Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini dapat ditampilkan menggunakan proyektor, atau membagikan video melalui *whatsapp*, *youtube* dan lain-lain, sehingga siswa bisa mengakses video pembelajaran lebih luas dan bukan hanya di dalam kelas, dan memudahkan proses belajar yang efektif.

Keterbatasan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dengan media yang lain:

- a. Dalam video pembelajaran ini untuk tampilan resolusinya terbatas, yaitu maksimal 720HD.
- b. Untuk mengakses video pembelajaran atau menampilkan media pembelajaran *berbasis videoscribe* ini memerlukan peralatan yang memadai, seperti *smartphone* dan proyektor.
- c. Komunikasi yang dihasilkan bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *sparkol videoscribe* dengan mata pelajaran logika dan digital informatika materi yang disesuaikan dengan bahan ajaran di sekolah SMK Negeri 4 Pontianak, dimana media ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda dari sebelumnya, peneliti pun merancang media pembelajaran ini dapat menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar bukan hanya diruang kelas melainkan diluar lingkungan sekolah

2. *Sparkol Videoscribe*

Videoscribe adalah salah satu media berbasis video animasi berlatar dengan tulisan tangan. *Videoscribe* yang akan ditampilkan dalam penelitian ini memuat gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran) mengenai mata pelajaran logika dan digital informatika pada bab 1 dengan materi konsep mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semester 1 kelas X dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan kurikulum yang digunakan.

3. Logika dan Digital Informatika

Mata pelajaran logika dan digital informatika adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital. Logika dan digital informatika dalam pembelajaran berarti pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui pengembangan bahan ajar berbasis *web*. Pembelajaran logika dan digital informatika sangat menarik dan membantu untuk mengenal lebih lanjut tentang teknologi saat ini, sehingga perkembangan teknologi dapat diikuti.