



VIDEOSCRIBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGANNYA PADA SISWA KELAS IV SD

Khoirotul Adabiyah, Eka Agustina R. Putri, & Fatrikah Choirul Umami
Mahasiswa dan Dosen PGSD FKIP Universitas Jember

INFO ARTIKEL

Penerimaan Abstrak:
5 September-14 Oktober
2018

Pengiriman Full Paper:
22 Oktober-15 November
2018

Publikasi Paper:
28 Desember 2018

Kata Kunci: *Videoscribe*,
media pembelajaran

ABSTRAK

Hubungan antara makhluk hidup dan lingkungan merupakan salah satu materi IPA yang diajarkan pada siswa kelas 4 SD. Materi ini mempelajari tentang hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Media *Videoscribe* adalah media pembelajaran berupa video animasi yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Reseach and Development* (penelitian dan pengembangan) model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPA. Media ini juga dapat digunakan untuk menanamkan rasa cinta terhadap lingkungan yang merupakan salah satu bentuk pendidikan karakter.

Copyright © *anggyet al*, 2018, this is an open access article distributed under the terms of the FKIP E-Prociding license, which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia di Indonesia saat ini bisa dibilang menempati posisi yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari prestasi belajar siswa, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta dari sikap yang ditunjukkan oleh para lulusan pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan yang baik.

Pembelajaran adalah sistem yang memiliki fungsi sebagai alur untuk keberhasilan siswa. Untuk mengatasi terjadinya hambatan dan agar pembelajaran menjadi efektif, maka dapat menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu mata pelajaran yang dikenal mulai dari dasar hingga menengah. Tetapi tidak sedikit yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPA itu membosankan, terutama pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar dalam materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya, yang disebabkan karena disekolah masih dilakukan secara konvensional, sehingga kurang menarik, maka dibutuhkan media yang dapat menjelaskan secara konkrit. Mata pelajaran IPA sekarang telah menjadi satu dengan mata pelajaran lain dikarenakan kurikulum yang baru.

Kurikulum baru saat ini adalah kurikulum 2013 atau biasa didengar K13. K13 ini menggabungkan beberapa mata pelajaran yaitu IPA, IPS, Bahasa Indonesia, SBdP, dan PPKn. Khususnya mata pelajaran IPA membutuhkan media pembelajaran yang berbeda. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi serta materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga suasana pembelajaran tidak terkesan monoton. Media pembelajaran dapat merangsang pemikiran peserta didik, serta memberikan gambaran yang lebih jelas pada peserta didik mengenai materi yang tengah dipelajarinya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio visual. Media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Penerapan media audio visual dalam pembelajaran dapat optimal karena dapat memperjelas materi yang akan disampaikan. Media audio visual dapat diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan aplikasi *videoscribe* untuk meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa melalui visual dan audio.

Videoscribe adalah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. *Videoscribe* memiliki kelebihan dapat menggabungkan gambar, suara, dan desain yang menarik. Fitur yang disediakan dalam aplikasi ini bervariasi, sehingga dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan, selain itu juga dapat ditambahkan sendiri gambar, desain animasi, maupun video dengan cara meng-*import* ke dalam aplikasi tersebut. Penggunaan aplikasi *videoscribe* dapat membuat guru bisa menghasilkan video animasi sendiri sesuai kreativitas dan tekni serta metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. *Videoscribe* membuat guru berinovasi sendiri pada setiap materi. Dalam artian, guru dituntut untuk mempunyai kreatifitas tinggi untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik untuk siswa. *Videoscribe* akan menuntun guru untuk membuat materi pembelajaran sesuai keinginan tanpa harus mempunyai keahlian lebih dalam bidang teknologi, hanya memerlukan ide dan kreatifitas untuk membentuk cerita dan alur dalam video pembelajaran tersebut.

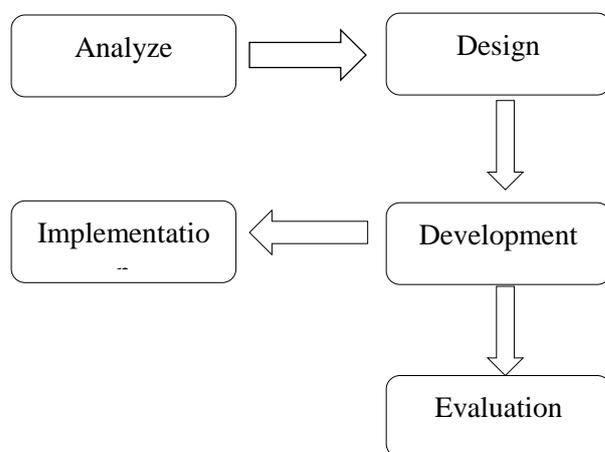
Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* agar pembelajaran Tematik khususnya mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual

dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* agar pembelajaran Tematik khususnya mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan ini bertujuan agar materi yang dipelajari lebih dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian, jenis penelitian yang digunakan adalah metode yang digunakan yaitu Penelitian **Pengembangan atau *Research and Development (R&D)***. Menurut Gay (1990) R&D merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Sedangkan Borg and Gall (1983:772) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan. Lebih jelasnya berikut langkah-langkah metode penelitian *Research and Development* model ADDIE.



Gambar 1.1 Langkah umum Desain Pembelajaran ADDIE

1. Analyze

Tahap analyze merupakan suatu proses needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (task analyze). Output yang dihasilkan berupa karakteristik atau profile calon peserta didik, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan kebutuhan.

2. Design

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (blue print), ibarat bangunan maka belum dibangun harus ada rancangan bangun diatas kertas terlebih dahulu.

3. Development

Merupakan proses mewujudkan blue print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan.

4. Implementation

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Setelah produk siap, maka dapat diuji cobakan melalui kelompok besar kemudian dievaluasi kembali dan direvisi sehingga menghasilkan produk akhir yang siap diimplementasikan.

5. Evaluation

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahap diatas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat.

Tempat penelitian dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu SDN Jember Lor 01. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Subyek penelitian ini adalah siswa SDN Jember Lor 01 kelas IV semester ganjil dengan jumlah 32 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Tematik khususnya mata pelajaran IPA dengan menggunakan metode menurut Sugiono (2008) yaitu metode Penelitian Kualitatif. Research and Development (R&D) dengan lima tahapan, yaitu Analisis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti meliputi analisis, design, development and implementation. Hasil dari tiga tahap pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis

Analisis dilakukan di SDN Jember Lor 01 pada siswa kelas empat. Analisis dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *videoscribe*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka

diperoleh data sebagai berikut. SDN Jember Lor 01 belum pernah menggunakan Videoscribe sebagai bahan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *videoscirbe* yang dapat menggabungkan gambar, suara, dan design, sehingga diharapkan materi yang dipelajari siswa akan lebih cepat diterima dan diingat oleh siswa dibandingkan hanya memanfaatkan buku paket, papan tulis, maupun buku catatan. Penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dapat membuat pembelajaran Tematik khususnya mata pelajaran IPA lebih menarik dan lebih efisien, serta dapat mempersingkat waktu.

2) *Design*

Tahap design merupakan tahap persiapan pembuatan media pembelajaran, meliputi mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran Tematik khususnya mata pelajaran IPA tentang hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya yang harus dicapai oleh siswa berdasarkan K13, menyiapkan buku guru dan buku siswa tematik khususnya mata pelajaran mata pelajaran IPA, dan membuat design awal dari media pembelajaran *videoscribe* yang akan dikembangkan.

3. *Development*

Tahap *development* merupakan tahap pembuatan media *videoscribe* sesuai dengan design, pengembangan indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Proses pembuatan media pembelajaran *videoscribe* terdiri atas tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

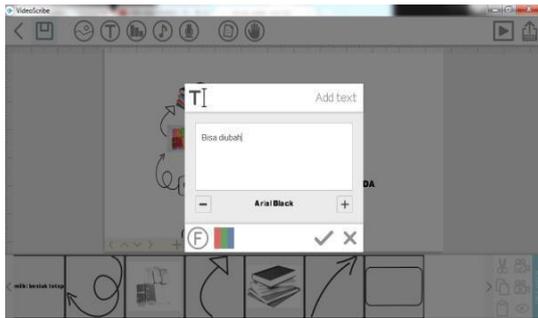
Tahap pra produksi dimulai dengan menyiapkan aplikasi *sparkol videoscribe*, dan mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan, seperti gambar dan suara apabila diperlukan.

Pada tahap produksi dilakukan penyusunan gambar-gambar yang telah dipersiapkan pada slide kosong *sparkol videoscribe* sesuai dengan subpokok materi yang akan disampaikan pada siswa. Berikut adalah visualisasi produksi media pembelajaran menggunakan *saprkol videoscribe* :



Gambar 1.1

Tampilan tersebut merupakan kotak dialog ketika akan memasukkan teks ke dalam slide. Model dan warna teks bisa dipilih sesuai kebutuhan dan keinginan pembuat media agar media pembelajaran *sparkol videoscribe* terlihat lebih menarik.

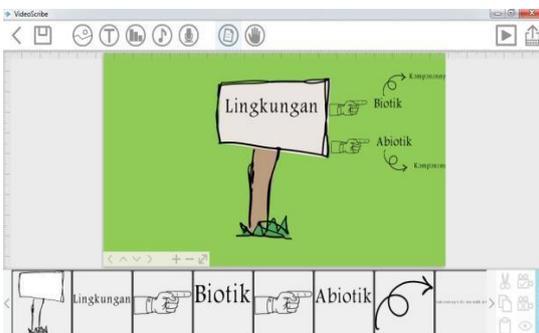


Gambar 1.2

Tampilan tersebut merupakan kotak dialog ketika akan memasukkan teks ke dalam slide. Model dan warna teks bisa dipilih sesuai kebutuhan dan keinginan pembuat media agar media pembelajaran *sparkol videoscribe* terlihat lebih menarik.



Pada bagian opening terdapat tulisan judul materi yang akan dipelajari siswa beserta latar belakang bertema lingkungan yang sesuai dengan isi materi.

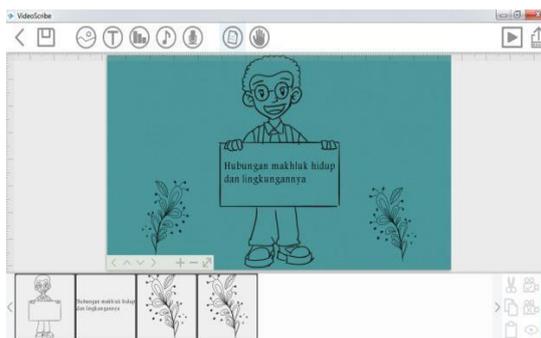


Gambar 1.4

Pada bagian ini dijelaskan dua komponen yang terdapat di lingkungan, yaitu biotik dan abiotik. Komponen biotik merupakan komponen lingkungan yang terdiri atas makhluk hidup, contohnya pohon, hewan, protista, dan jamur. Sedangkan, komponen abiotik adalah komponen lingkungan yang terdiri atas makhluk tidak hidup, seperti tanah, air, udara, dan sinar matahari.

Bagian ini hanya menunjukkan secara singkat pada siswa tentang komponen-komponen lingkungan. Oleh karena itu, guru juga bertugas untuk memberikan penjelasan pada siswa tentang pengertian lingkungan secara umum dan tentang pengertian masing-masing komponen penyusun lingkungan beserta contoh.

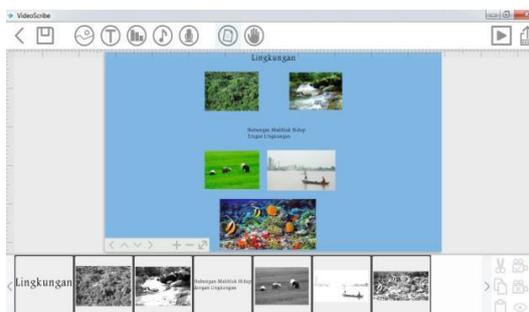
Pada slide selanjutnya, akan diberikan gambar tentang masing-masing komponen yang terdapat di lingkungan. Sehingga siswa bisa lebih memahami dan mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang lingkungan dan komponen-komponen yang terdapat di lingkungan.



Gambar 1.5

Pada bagian ini terdapat judul dari inti materi yang akan dipelajari siswa, yaitu hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.

Gambar seorang anak laki-laki yang berdiri sambil membawa papan serta hiasan dua buah bunga di samping kiri dan kanan hanya berfungsi sebagai pendukung agar tampilan lebih menarik dan tidak terlihat sepi maupun monoton.



Pada bagian ini diberikan dua contoh gambar yang mewakili masing-masing komponen lingkungan. Di bagian kiri atas terdapat gambar hutan yang mewakili komponen biotik lingkungan dan di bagian kanan atas terdapat gambar sungai yang mewakili komponen abiotik lingkungan.

Pada bagian tersebut, guru menjelaskan tentang dua komponen lingkungan yang terdapat dalam video. Penjelasan yang diberikan berkaitan dengan fungsi kedua komponen lingkungan tersebut bagi lingkungan, baik bagi makhluk hidup maupun tidak hidup. Contohnya, hutan berfungsi sebagai penghasil oksigen. Oksigen sangat diperlukan bagi makhluk hidup untuk bernapas. Selain itu, hutan juga berfungsi untuk menjaga suhu bumi agar tetap stabil. Jika hutan tidak ada, maka suhu bumi akan meningkat. Hal itu tentu sangat berpengaruh bagi lingkungan. Meningkatkannya suhu bumi akan menyebabkan es di kutub mencair, sehingga membuat air laut menjadi pasang. Pasangnya air laut akan menimbulkan banyak daerah dan pulau terendam bahkan menghilang dari permukaan bumi.

Sungai sebagai komponen abiotik juga tidak kalah penting bagi lingkungan. Sungai berfungsi sebagai tempat hidup berbagai macam ikan. Jika sungai tercemar, maka ikan-ikan tidak dapat hidup di sana. Selain itu, sungai juga berfungsi sebagai sumber air bagi manusia. Jika sungai kotor dan tercemar, maka manusia akan kehilangan satu sumber air yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan sungai yang sudah kotor untuk kehidupan sehari-hari hanya akan menimbulkan berbagai macam penyakit berbahaya bagi tubuh.

Pada bagian kedua, terdapat judul hubungan makhluk hidup dan lingkungannya. Pada bagian ini, selain menunjukkan video, guru juga diharuskan untuk memberikan penjelasan guna memperinci arti dari gambar video tersebut. Sehingga siswa dapat memahami secara utuh materi yang disampaikan.

Gambar pertama, terdapat tiga orang petani yang sedang menanam padi di sawah. Pada gambar ini, guru bertugas untuk memberikan penjelasan pada siswa pada tentang manfaat tanah dalam kehidupan sehari-hari. Jika tanah tercemar, maka akan menyebabkan tanah menjadi tidak subur. Ketidaksuburan tanah akan berdampak pada tumbuhan yang tumbuh di atasnya. Tanah yang tidak subur akan menyebabkan tanaman tidak bisa hidup dengan baik, bahkan mati.

Gambar kedua, terdapat dua orang nelayan yang sedang menangkap ikan di laut. Pada gambar ini guru bertugas untuk memberikan penjelasan tentang manfaat laut dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan penjelasan betapa pentingnya menjaga laut. Jika laut kotor dan tercemar, maka akan berpengaruh terhadap kehidupan manusia dan kehidupan hewan-hewan air yang hidup di laut. Laut yang kotor karena sampah menyebabkan tidak sedap dipandang. Laut yang tercemar juga menyebabkan hewan-hewan air tidak bisa hidup dengan baik, bahkan mati. Ikan yang hidup di laut tercemar sudah tidak lagi layak untuk dikonsumsi, karena akan menyebabkan penyakit dalam tubuh. Oleh karena itu, guru harus menumbuhkan sikap menjaga kelestarian laut dalam diri siswa.

Gambar ketiga adalah gambar terumbu karang. Pada bagian ini, guru bertugas untuk menjelaskan tentang fungsi-fungsi terumbu karang, baik bagi makhluk hidup maupun bagi negara. Terumbu karang merupakan rumah bagi hewan-hewan laut. Jika terumbu karang rusak, maka hewan-hewan laut akan kehilangan rumahnya. Selain sebagai rumah, terumbu karang juga merupakan pemandangan bawah laut yang sangat indah. Keberadaan terumbu karang bisa dimanfaatkan sebagai taman rekreasi bawah laut, sehingga dapat meningkatkan devisa negara di bidang pariwisata. Selain menjelaskan fungsi, guru juga bertugas untuk memberikan penjelasan pada siswa tentang hal-hal yang harus dilakukan untuk menjaga kelestarian terumbu karang.

Guru juga bertugas untuk memberikan penjelasan pada siswa tentang dampak yang ditimbulkan jika terumbu karang tersebut rusak. Terumbu karang yang rusak membutuhkan waktu ratusan tahun untuk bisa memperbaikinya kembali.

Melalui penjelasan yang diberikan, siswa bisa mendapatkan gambaran dan penjelasan rinci tentang terumbu karang dan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menjaga kelestarian terumbu karang.

1. *Implementation*

Tahap implementation merupakan tahap pengimplementasian videoscribe pada siswa kelas empat pada tematik khususnya mata pelajaran mata pelajaran IPA.

Setelah mengimplementasikan produk videoscribe dalam pembelajaran tentang lingkungan, peneliti memberikan angket yang harus diisi oleh siswa berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan. Dari angket yang diberikan, 90% menyatakan

bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *videoscribe* lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil implementasi suatu produk (*videoscribe*) sebagai media pembelajaran, maka diperoleh data sebagai berikut;

1. Siswa lebih memperhatikan dan penuh semangat ketika melakukan proses pembelajaran.
2. Siswa merasa pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPA menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, maka dapat di ambil kesimpulan yang dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Videoscribe* dapat membantu siswa lebih bersemangat dan memahami materi yang ada.
2. *Videoscribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, W.R & Gall, M.D. (1983) *Educational Resarch an Intruduction*. New York Longman.

.... 2016. Penelitian Pengembangan (research and development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D. <http://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html> {Online}, diakses 2 Maret 2018.

Sugiono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.