

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Gay dalam Hamzah (2019 : 231) penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori.

Penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Karena pada dasarnya penelitian dan pengembangan merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2016 : 297). Sehingga penelitian pengembangan ini tidak hanya membuat atau memproduksi suatu produk lalu di aplikasikan di lapangan, namun juga menyempurnakan produk yang sudah ada, dan produk yang telah dikembangkan tersebut dapat diterapkan dalam lapangan serta dipertanggung jawabkan.

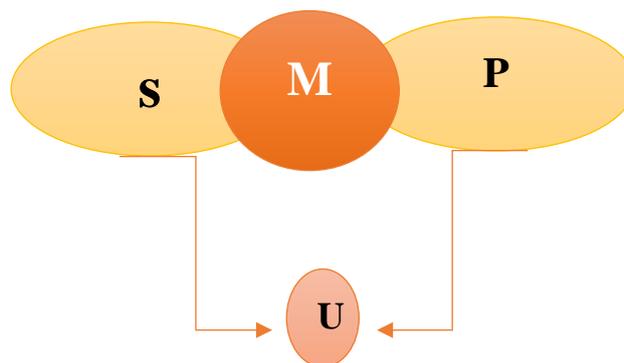
Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi sendiri, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia dimana produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, dan harga murah. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

pengembangan ini bertujuan dapat menciptakan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah adanya perubahan dan lebih efisien dalam penggunaan produk tersebut.

Menurut Azhar dalam Alifiyana (2020 : 22) Guru juga harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu :

(1) Media sebagai alat komunikasi untuk lebih mengefektifitaskan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk-beluk proses belajar, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap pembelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Letak media dalam pembelajaran dapat dijelaskan seperti gambar berikut :



Gambar 2.1: Letak Media dalam Pembelajaran
(Sumber: Sukiman, 2012)

Keterangan ;

S : Sumber Pesan

M : Media

P : Penerima Pesan

U : Umpan Balik

Media pembelajaran dari pengertian yang telah dipaparkan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim pesan yang kemudian adanya suatu rangsangan baik pikiran, perasaan maupun perhatian peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, media itu dapat berupa *hardware* ataupun *software*.

Pengembangan media pembelajaran adalah menciptakan atau menyempurnakan suatu media yang telah ada dengan analisis kebutuhan, dimana media tersebut merupakan penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dan pesan tersebut merupakan suatu materi pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan tercapai tujuan pembelajaran.

c. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Azhar dalam Alfiyana (2020: 32) Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan maka perlu memperhatikan hal sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada segala salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Pendapat lain yang mendukung mengenai prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah :

- 1) Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, metode mengajar, yang digunakan serta karakteristik siswa yang belajar (tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar).

- 2) Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru harus mengenal ciri-ciri dan tiap- tiap media pembelajaran.
- 3) Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, artinya pemilihan media untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- 4) Pemilihan media harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

2. *Videoscribe*

a. Pengertian *Videoscribe*

Kehadiran media khususnya media audio visual berbasis *videoscribe* ini dalam kegiatan pembelajaran akan membantu minat siswa yang diharapkan mampu menstimulus rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan. *Videoscribe* merupakan *whiteboard animation video* atau yang sering disebut *sketch video*, *doodles vidios*, *video scribing*, atau *eksplainer vidios* namun kebanyakan dari kita menyebutnya dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seni membuat kertas gambar dan teks diatas papan tulis, atau sejenis kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan suatu narasi atau skrip. Pelukis tersebut mengolah sesuai dengan skrip dari awal hingga akhir. *Videoscribe* merupakan salah satu *tool* atau alat yang

sangat efektif digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep rumit menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Chun, 2013).

Aplikasi *videoscribe* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya menghasilkan sebuah video animasi dengan menggunakan teknik memasukkan gambar-gambar menarik baik itu meng-*import* dari computer atau *hard drive* sendiri ataupun menggunakan gambar-gambar pada *library* yang telah disiapkan oleh aplikasi ini (Minarni, 2016). Aplikasi ini mampu memberikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, serta desain yang menarik sehingga mampu menikmati proses pembelajaran. Menurut Wulandari (2016) bahwa *videoscribe* menyediakan fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. *Videoscribe* adalah *software* yang digunakan oleh guru dan peserta didik membuat animasi berbentuk papan tulis untuk meningkatkan minat semangat dalam pembelajaran. Salah satu kelebihan *videoscribe* yaitu dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih menarik dan realistik serta pesan yang cepat dan lebih mudah untuk diingat menurut Shafira Aulia Hakim (2017).

Hasil dari skrip yang digunakan untuk pembuatan *videoscribe* tersebut dapat diedit serta durasi penampilannya sehingga sesuai dengan *Time-Lapse* atau *Stop Motion Videos* karena

penggunaan animasi jarang digunakan. Fungsi dari *Sparkol Videoscribe* tidak ada batasan, sehingga dapat dinyatakan seperti berikut : (1) Untuk menarik perhatian dari pengunjung *Websie* atau *Blog*. (2) Untuk penawaran afiliasi. (3) Untuk mempromosikan jasa *online* dan *offline*. (4) Untuk media pembelajaran.

3. Implementasi Media Pembelajaran *Videoscribe* Pada Pembelajaran IPS

Pada dasarnya siswa sekolah dasar belum mampu memiliki penguasaan dan mendalami suatu materi sosial secara utuh, akan tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah tersebut dengan menggunakan media yain yang dapat menunjangnya.

Pengajaran IPS di sekolah harus memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangannya. Maka dari itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan semangat siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah penting sajian harus dibuat semenarik mungkin untuk siswa.

Videoscribe adalah media ajar alternatif yang digunakan untuk pembelajaran IPS terutama pada tema delapan “Bumiku” dengan materi “Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga” dengan adanya media ajar tersebut diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri, memiliki komitmen kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama serta berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk,

di tingkat lokal, nasional, dan global. Selain itu membantu guru dalam mempermudah menjelaskan materi ajar di sekolah.

Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang Sekolah Dasar diantaranya untuk mempersiapkan siswa untuk menggunakan pola pikir IPS dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran IPS harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata siswa. Model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) merupakan bentuk pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan sesuai dengan situasi dunia nyata siswa. Menurut Sanjaya (dalam Rostiawati dan Tita 2008) peran siswa dalam pembelajaran CTL sebagai subjek pembelajar yang dimana mereka menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya.

4. Materi Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga

Materi yang dikembangkan adalah materi IPS dan ditujukan pada kelas VI Sekolah Dasar dengan pokok bahasan gejala alam di Indonesia dan Negara Tetangga. Berikut ini KD dan Indikator yang dikembangkan :

Tabel 2.1 KI dan KD IPS Kelas VI

Kompetensi Inti (Pengetahuan)	Kompetensi Inti (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingintahu	4. menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis,

tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya.

(Sumber : Kemendikbud, 2018)

1. Gejala-gejala alam yang ada di Indonesia

Menurut Nugroho, dkk (2008) Gejala alam merupakan suatu peristiwa yang disebabkan oleh alam itu sendiri. Gejala alam sendiri ada yang merugikan dan ada juga yang tidak merugikan.

a. Gejalam alam yang tidak merugikan yaitu,

- 1) Pergantian musim
- 2) Terbentuknya embun
- 3) Terbentuknya pelangi

b. Gejala alam yang merugikan yaitu,

- 1) Gunung Meletus
- 2) Gempa bumi
- 3) Tsunami
- 4) Banjir
- 5) Angina topan

6) Tanah longsor

2. Gejala Alam di Negara Tetangga

Gejala alam yang terjadi di kawasan Asia Tenggara memiliki kesamaan dengan gejala alam yang ada di negara kita. Berikut beberapa gejala alam yang terjadi di negara tetangga :

- a. Gempa bumi
- b. Angin topan
- c. Banjir
- d. Tanah longsor

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik merupakan penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman kerangka pemikiran guna mendesain, menambah, mengembangkan, dan mengevaluasi produk. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Munandar Y (2018) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur". Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan respon siswa pada media pembelajaran berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran mandiri. Jenis penelitian yang digunakan peneliti ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Data

dikumpulkan melalui instrumen penilaian pakar media pembelajaran, pakar ahli materi dan respon dari guru dan peserta didik. Media diujicobakan pada kelompok kecil uji coba. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah berkualifikasi baik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik. Hal itu berarti multimedia yang dikembangkan sudah siap untuk digunakan.

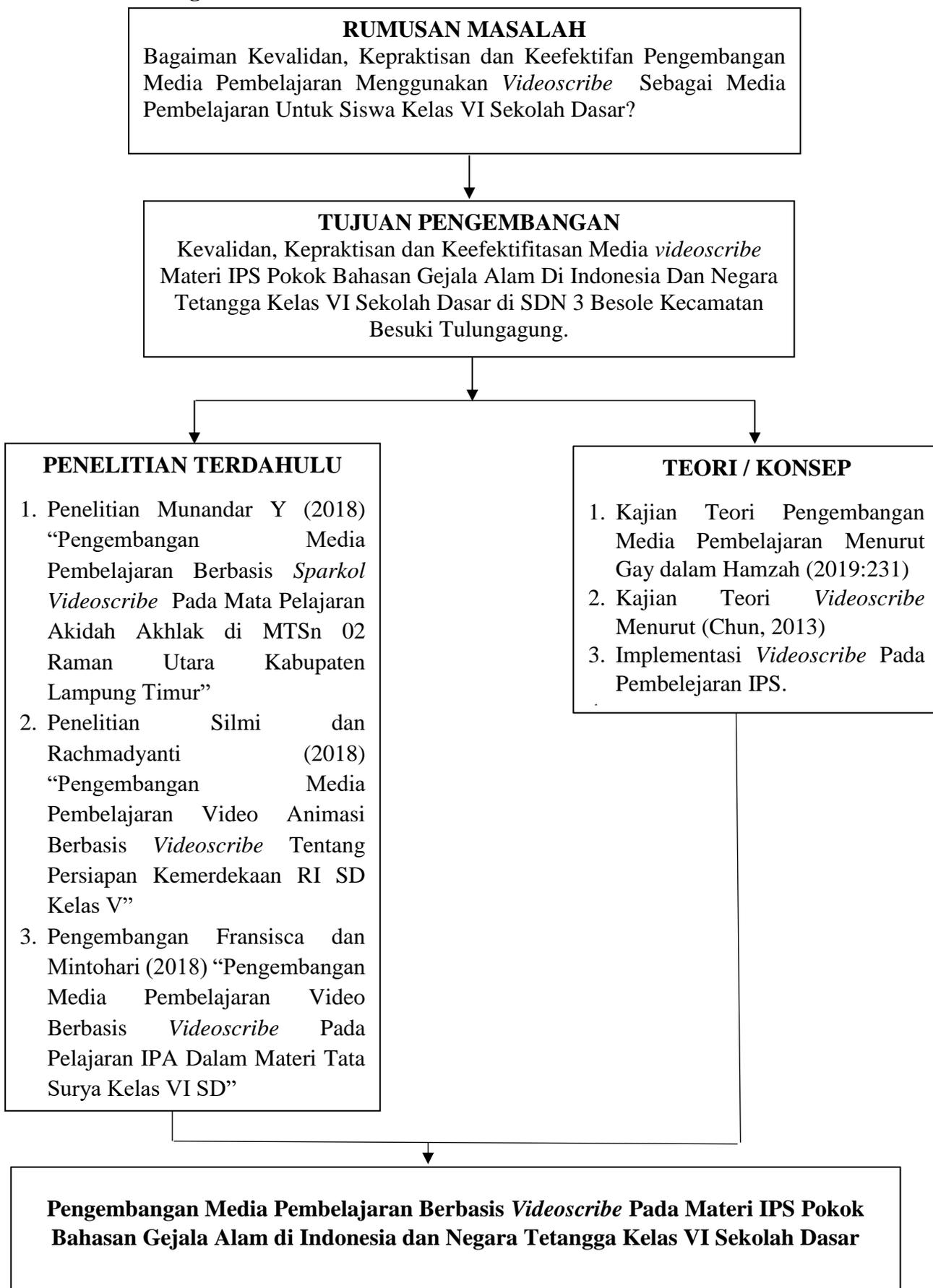
2. Silmi dan Rachmadyanti (2018) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *videoscribe* sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar yang valid. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan angket sedangkan analisisnya menggunakan diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Validitas materi berdasarkan ahli metri IPS produk ini mendapatkan hasil presentase 83,3%, sehingga menunjukkan bahwa materi yang termuat pada animasi video tersebut valid. Sedangkan menurut ahli media produk ini mendapatkan hasil presentase 95,6%, sehingga menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan sangat valid. Dengan

demikian produk media animasi video tersebut dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar.

3. Fransisca dan Mintohari (2018) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Videoscribe* Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Videoscribe* berbasis sparkol sebagai alternatif untuk media pembelajaran IPA materi tata surya. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall yang telah dimodif menjadi 9 tahapan. Hasil dari penelitian tersebut adalah media *Videoscribe* dengan hasil validitas ahli materi dengan nilai kevalidan sebesar 90,38%, presentase media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. Dengan demikian produk media valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dari ketiga penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian pengembangan media *videoscribe* sebagai inovasi media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Dari ketiga penelitian diatas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada pengembangan media *videoscribe*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penyajian materi pembelajaran dan tingkat sekolah.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 : Bagan Penelitian