
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEOSCRIBE TEMATIK BERBASIS KOMPETENSI ABAD 21 KELAS V SEKOLAH DASAR

Khumaida Rahmah, Sony Irianto, Supriatna
Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia
rahmahkhumaida@gmail.com

ABSTRACT

This research is aimed: Developing Videoscribe as learning media based on 21st century competencies, discovering the appropriateness of Videoscribe as media based on 21st century competencies, discovering the response of students and teachers to Videoscribe media based on 21st century competencies. The development and research is held by using Research and Development (R&D) development model arrangement. While the steps of this method are separated into Define stage, Design stage, Develop stage, and Disseminate stage. The model used in the development of Videoscribe media during learning activity is 5E type collaboration which included Engage, Explore, Explain, Extend or Elaborate, and Evaluate. The result of the research shows that the developed Videoscribe learning media is appropriate as learning media. After the validation and testing is conducted, the average score gained is as explained: media expert (4,50), linguist (4,25), media expert and linguist (4,08). From the result, it can be concluded that this learning media can help teachers in delivering lessons, upgrading learning outcomes, helping students understand the lesson and gaining students interest so that Videoscribe media based on 21st century competencies is appropriate as learning media.

Keywords: Media development *Videoscribe*, 5E learning model, 21st Century Competencies.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis kompetensi abad 21, mengetahui kelayakan media *Videoscribe* berbasis kompetensi abad 21, mengetahui respon peserta didik dan respon guru terhadap media *Videoscribe* berbasis kompetensi abad 21. Pengembangan dan penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Adapun langkah-langkah pengembangan metode *Research and Development* (R&D) yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap penyebaran (*Disseminate*). Pengembangan media *Videoscribe* pada pembelajaran menggunakan model kolaborasi tipe 5E yang meliputi *Engage* (Melibatkan), *Explore* (Eksplorasi), *Explain* (Jelaskan), *Extend* atau *Elaborate* (Kembangkan), dan *Evaluate* (Lakukan Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Videoscribe* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, rata-rata penilaian yang didapat sebagai berikut: ahli media (4,50), ahli bahasa (4,25), ahli media dan bahasa (4,08). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu peserta didik memahami materi dan menarik perhatian peserta didik sehingga media *Videoscribe* berbasis kompetensi abad 21 layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media *Videoscribe*, model pembelajaran 5E, Kompetensi Abad 21.

Submitted Jul 24, 2020 | Revised Aug 12, 2020 | Accepted Aug 28, 2020

Pendahuluan

Suatu bangsa dikatakan maju dan berkembang ketika bangsa tersebut mempunyai pendidikan. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan landasan dalam pengembangan praktik pendidikan yaitu dalam pengembangan kurikulum. Tahapan pengembangan kurikulum yang terjadi di Indonesia sejak Kurikulum Tahapan Satuan Pendidikan (KTSP) untuk saat ini telah berkembang dan menerapkan Kurikulum 2013. Menurut Sundayana (2014: 21) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 khususnya yang berkaitan dengan Sekolah Dasar (SD) pendekatan dan landasan yang digunakan sebagai pijakan pengembangan kurikulum tersebut secara eksplisit menganut pendekatan terintegrasi melalui pembelajaran tematik. Kurikulum menurut Dakir (2010: 3) menyatakan Kurikulum ialah suatu program pendidikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancangan secara sistemik atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 berupaya untuk melaksanakan proses pendidikan sesuai dengan definisi pendidikan yang tercantum.

Pendidikan yang diterapkan di Indonesia dengan Kurikulum Nasional mengharapkan pada setiap guru dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki, meningkatkan motivasi belajar, dan tentunya pembelajaran yang berlangsung akan semakin menarik dengan keikutsertaan teknologi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih efektif jika dilengkapi dengan media pembelajaran yang tersusun. Media pembelajaran berperan penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut Benny (2017: 13) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang memuat informasi dan pengetahuan, digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang akan diterapkan mengandung unsur gerak dan suara. Media pembelajaran yang mengandung unsur gerak dan suara serta dikembangkan sesuai teknologi abad 21 adalah video pembelajaran. Salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran adalah Videoscribe. Menurut Khoirotul, Eka, dan Fatrikah (2018) mengatakan bahwa 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. Pengembangan media pembelajaran Videoscribe dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat merupakan pilihan bagi guru dalam meminimalisir kekurangan media yang telah digunakan guru selama ini. Pemilihan model pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu model kolaboratif 5E. Model pembelajaran kolaboratif 5E merupakan model pembelajaran yang terdiri dari melibatkan, eksplorasi, jelaskan, kembangkan dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kolaboratif terciptalah sebuah pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada aktivitas pembelajaran yang harus diselesaikan. Aktivitas pembelajaran tersebut berbasis kompetensi abad 21 yang mencerminkan 4 hal yaitu Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication, Collaboration. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan secara tematik terpadu.

Penelitian yang dikembangkan yaitu “Pengembangan Media Videoscribe Tematik Berbasis Kompetensi Abad 21 pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Ledug” dalam penelitian ini berbentuk Research & Development dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kolaboratif 5E yang dimodifikasi menjadi media Videoscribe yang menarik, tidak mudah bosan, dan menyenangkan dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Pengertian pembelajaran kolaboratif diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kolaboratif adalah sebuah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Tujuan model pembelajaran kolaboratif adalah untuk bertukar pikiran, pendapat dan penafsiran sesuai dengan

tugas yang diberikan. Istilah 5E terkait dengan urutan penyajian pembelajaran yang terdiri dari: Engage (Melibatkan), Explore (Eksplorasi), Explain (Jelaskan), Extend atau Elaborate (Kembangkan), dan Evaluate (Lakukan Evaluasi). Warsono (2013:100) menjelaskan cikal bakal teknik 5E ini sebenarnya sudah ada pada tahun 1970-an dan dikembangkan oleh ScienceCurriculum Improvement Study (SCIS) pada program pembelajaran sains untuk kelas 6. awalnya terdiri dari 3 tahap, yakni eksplorasi (exploration), penciptaan (invention), penemuan (discovery). Model ini kemudian dikembangkan oleh suatu tim yang dipimpin oleh Roger Bybee (1997) dari The Biological Science Curriculum Study (BSCS).

Model pembelajaran Think-Pair-Square (TPS) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan peserta didik lain. Peserta didik dituntut aktif dalam proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, peserta didik tidak boleh menjadi pembelajar yang pasif karena mereka adalah student center dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini juga mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu (1) penelitian yang dilakukan oleh Indyra Fransisca (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi Sd”. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media Videoscribe berbasis sparkol sebagai alternatif untuk media pembelajaran IPA materi Tata surya. Dalam mengembangkan media, peneliti menggunakan model R & D yang telah dimodifikasi menjadi 9 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk (skala kecil), revisi produk, uji coba pemakaian (skala besar) dan revisi produk. Hasilnya adalah media Videoscribe yang layak, dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,38%, persentase validasi media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. (2) Penelitian dilakukan oleh Miftachul Jannah (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep belajar siswa, memotivasi belajar siswa, serta untuk mengetahui hasil kelayakan produk media video animasi ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi, angket, dan tes. Kevalidan media video animasi digestive system dari ahli media sebesar 84% dan hasil dari ahli materi sebesar 88%. (3) Penelitian dilakukan oleh Dicky Candra Kurniawan, Dedi Kuswandi, Arafah Husna (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang”. Pengembangan ini telah melalui tahap identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan materi, pengembangan alat evaluasi, penulisan naskah, produksi media, menyusun petunjuk pemanfaatan, validasi/ tes, dan revisi sesuai dengan model pengembangan Sadiman (2010). Validasi produk dilakukan terhadap ahli media dan juga ahli materi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Borg & Gall dalam Punaji Setyosari (2013: 222) berpendapat bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan juga merupakan metode penelitian yang mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan berpedoman pada model Research and Development 4-D menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Trianto (2013:189), yang terdiri dari empat tahap, yaitu: define (pendefinisian), design (desain), develop (pengembangan), disseminate (pendesiminasian atau penyebaran).

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah nontes. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yaitu: lembar

instrumen validasi ahli, lembar instrumen respon guru, lembar instrumen respon peserta didik. Menurut Sugiyono (2016:156) mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa Videoscribe Tematik Berbasis Kompetensi Abad 21 pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Ledug dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS. Pengembangan media Videoscribe telah dinyatakan valid oleh validator ahli. Pengembangan media Videoscribe bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran berupa gambar yang telah digunakan oleh sekolah dan belum menggunakan kompetensi abad 21, menurut Suseno (2017: 173) yaitu mencakup Critical Thinking and Problem solving, Creativity and Innovation, Communication, Collaboration yang sesuai dengan kurikulum 2013, sehingga dirancanglah media pembelajaran berbasis kompetensi abad 21 menggunakan model pembelajaran kolaboratif 5E yang mengharuskan peserta didik untuk bekerjasama, percaya diri serta berfikir kritis dalam menyelesaikan tahapan pembelajaran. Hasil pengembangan media Videoscribe secara keseluruhan dalam proses penelitian dan pengembangan yaitu harus melalui tahapan. Tahap penelitian yang dikembangkan menurut Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. Model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu define, design, develop, dan disseminate atau yang diadaptasikan menjadi model 4-P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tahap tersebut menghasilkan data penelitian yang telah menjadi bagian dari penyusunan produk penelitian dan pengembangan berupa media Videoscribe Berbasis Kompetensi Abad 21.

Penilaian respon guru dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung, tentunya sesuai dengan angket penilaian respon guru yang sudah diberikan. Penilaian angket respon guru terhadap pembelajaran menggunakan media Videoscribe Berbasis Kompetensi Abad 21 Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 memperoleh rata-rata skor 4,8 dengan kategori “sangat baik”. selain itu guru juga memberikan kritik dan saran yang ditulis pada lembar angket yaitu media Videoscribe sudah sesuai dengan model kolaboratif 5E dan menarik saat penyayangan, untuk materi IPS diperjelas kembali agar siswa lebih memahami.

Hasil angket respon peserta didik terhadap media Videoscribe Berbasis Kompetensi Abad 21 Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam proses pembelajaran memberikan penilaian suka sebanyak 380 dan tidak suka sebanyak 10, dari 14 pertanyaan dan peserta didik berjumlah 28. Dapat disimpulkan bahwa media Videoscribe Berbasis Kompetensi Abad 21 dapat diterima oleh peserta didik sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Ledug.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data yang diperoleh menggunakan uji coba produk secara terbatas di kelas V SD Negeri Ledug, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) penelitian telah menghasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran berupa Videoscribe Tematik Berbasis Kompetensi Abad 21 Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas V SD N Ledug, (2) sebelum melaksanakan uji coba produk secara terbatas mendapatkan hasil dari angket validator terhadap media Videoscribe yang telah mendapatkan kategori sangat baik, (3) setelah melaksanakan uji coba produk secara terbatas mendapatkan hasil dari angket respon guru terhadap media Videoscribe yang telah mendapatkan kategori sangat baik, (4) setelah melaksanakan uji coba produk secara terbatas mendapatkan hasil dari angket respon peserta didik terhadap media Videoscribe telah memperoleh respon baik serta dapat diterima oleh peserta didik: (1) Guru sebaiknya dapat terus belajar dan lebih memanfaatkan kemampuan dalam bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan

juga akan membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran dan tentunya sesuai dengan kurikulum 2013 yang saat ini sedang diterapkan. (2) Media Videoscribe berbasis kompetensi abad 21 sebaiknya digunakan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih bervariasi, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (3) Guru sebaiknya dapat memanfaatkan sarana yang sudah tersedia di SD Negeri Ledug dengan maksimal, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa teknologi atau sesuai dengan kurikulum 2013 yang mewajibkan guru untuk paham mengenai teknologi.

Daftar Pustaka

- Dakir. (2010). *Perencanaan & Pengembangan Kurikulum*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi Sd. *Jurnal AMedia*. 6 (11), 1916-1927.
- Jannah, M. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Media Video Animasi Digestive System*. 6 (2), 124-134.
- Putra Candra, A., Dedi, K., & Suharti. (2017). Peningkatkan Aktivitas Belajar Ipa Menggunakan Model Jigsaw Dengan Metode Eksperimen Berbantuan Video Pada Siswa Kelas Iv Mi Yaspuri. *Jurnal Transformasi Pendidikan Abad 21*. 6 (39), 869-878.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sundayana, W. (2014). *Pembelajaran Berbasis Tema*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Setyosari P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum KTSP*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.