

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan informasi atau pesan.

Penggunaan media sebagai sarana pembelajaran telah lama dilakukan sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Menurut Benny (2017:13) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan lebih efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani

proses penyampaian dan pengirim pesan serta informasi dari narasumber kepada khalayak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik serta media yang berperan untuk menyalurkan pesan,merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan peserta didik sehinggadapat mendorong proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga menjadi mubah. Menurut Sanjaya (2012: 70-72) menyatakan bahwa ada beberapa pemanfaatan media pembelajaran antara lain:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya untuk

menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar dan tidak mungkin dapat ditampilkan didalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu besar, misalnya alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit dan sebagainya, guru dapat memanfaatkan film slide, foto-foto atau gambar. Benda yang terlalu kecil misalnya, bakteri, jamur, virus. Guru dapat memanfaatkan mikroskop, atau micro projector.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pembelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa manfaat media pembelajaran seperti sudah dijelaskan diatas dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran bagi peserta didik, dengan media pembelajaran yang menarik, bervariasi dapat menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh

guru karena peserta didik tidak hanya mendengarkan guru tetapi peserta didik dapat melakukan kegiatan mengamati, melakukan dan mendemostrasikan.

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat beberapa macam jenis yang dapat digunakan oleh guru. Macam jenis media pembelajaran menurut Benny (2017: 18-20) menyatakan bahwa ada beberapa jenis media, yaitu:

1) Media grafis

Media grafis atau *diplay* media digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya. Sama halnya seperti media cetak, jenis media ini juga bervariasi mulai dari benda sesungguhnya yang disebut dengan istilah realia, sampai kepada benda tiruan yang berupa replika dan model.

2) Media cetak

Media bahan cetak adalah jenis media yang telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktifitas belajar. Media cetak juga dipandang sebagai jenis media yang relatif murah dan memiliki sifat sangat fleksibel bagi penggunanya. Media cetak yang berisi teks memiliki ragam yang bervariasi meliputi buku, brosur, *leaflet*, dan *handout*.

3) Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunanya dalam mendengar

informasi dan pengetahuan lisan secara komperhensif. Walaupun jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis informasi dan pengetahuan, namun sejumlah ahli berpandangan bahwa media audio pada dasarnya sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tentang kemampuan berbahasa dan juga seni

4) Media Gambar Bergerak

Media gambar bergerak merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini adalah film dan video. Kedua jenis media ini memiliki *features* atau kemampuan yang luar biasa sebagai sebuah medium komunikasi. Media video dan film mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan informasi dan pengetahuan yang mendekati realistik.

5) Media Multimedia

Media multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa format penayangan, seperti teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan. Dengan kemampuan seperti ini multimedia dapat menayangkan informasi dan pengetahuan secara komprehensif yang dapat dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan pendapat diatas jenis- jenis media pembelajaran dalam disimpulkan bahwa jenis media beragam yaitu dalam bentuk media

visual, audiovisual, cetak, grafis, video, film yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan agar proses penyampaian informasi dan pengetahuan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik, serta peserta didik dapat lebih mudah memahami informasi tersebut melalui media pembelajaran.

d. Media Video

1) Media Video

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media audio visual atau biasa disebut media video. Menurut Dicky, Dedi, dan Arafah, 2018(Munadi, 2008:132) menyatakan bahwa video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar, gerak, dan suara. Sedangkan menurut Putra, Dedi dan Suharti, 2017 (Siddiq 2008:16) menyatakan bahwa media video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran.

Dengan adanya media video dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah. Pernyataan ini didukung oleh pendapat para ahli. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual (tampak) dapat disajikan serentak. Dengan kata lain video adalah rangkaian gambar elektronik yang disertai unsur audio yang

dituangkan pada pita video, dan dapat dilihat melalui alat pemutar *video player* dan jika dalam bentuk VCD maka menggunakan *VCD player* yang dihubungkan ke monitor televisi.

2) Keunggulan Media Video

Media video dapat digunakan untuk menayangkan gambar bergerak dan memperlihatkan informasi serta pengetahuan yang mengandung unsur gerak didalamnya. Menurut Robert Heinich dalam Benny (2017: 142) menyatakan bahwa terdapat beberapa keunggulan yang dimiliki oleh media video dalam mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan, meliputi:

- a) Menayangkan gambar gerak
- b) Memperlihatkan sebuah proses dan prosedur
- c) Sarana observasi yang aman
- d) Sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu
- e) Memperlihatkan contoh sikap dan tindakan yang dapat dipelajari
- f) Mendorong munculnya apresiasi atau penghayatan terhadap seni dan budaya
- g) Menciptakan kesamaan pengalaman dan persepsi bagi pemirsa

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan media video selain untuk menayangkan gambar bergerak juga terdapat kelebihan lainnya yaitu menjadikan suasana belajar lebih menarik dan mendorong munculnya apresiasi terhadap seni.

3) Keterbatasan Media Video

Disamping memiliki kelebihan yang diperlukan dalam menayangkan informasi dan pengetahuan, media video juga memiliki beberapa keterbatasan. Menurut Heinich dalam Benny (2017: 147) menyatakan bahwa keterbatasan tersebut meliputi:

- a) Kecepatan penyangan informasi dan pengetahuan secara konstan
- b) Terkadang menimbulkan persepsi yang berbeda terhadap informasi dan pengetahuan yang ditayangkan
- c) Pengeluaran untuk biaya produksi program video sangat mahal

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media video yaitu terdapat dalam segi biaya produksi video yang cenderung mahal untuk proses pengeditan, terkadang dapat menimbulkan persepsi yang berbeda terhadap informasi dan pengetahuan antara guru dengan siswa

4) Tujuan Pemanfaatan Media Video

Beberapa organisasi telah memanfaatkan media video untuk berbagai keperluan. Menurut Benny (2017: 148) menyatakan bahwa pemanfaatan media video antara lain:

- a) Memberikan orientasi dan pelatihan bagi pegawai atau karyawan baru.
- b) Menayangkan bahan dan materi pelatihan
- c) Mengenalkan produk dan kebijakan baru
- d) Membuat informasi menjadi lebih standar

Media video dapat digunakan untuk keperluan belajar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok. Program video dapat diputar atau dimainkan dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti *handphone*, laptop, dan komputer tablet.

2. *Videoscribe*

a. Pengertian *Videoscribe*

Media pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar siswa, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran membantu untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa agar lebih fokus saat mengikuti pembelajaran. Jadi media sangatlah berpengaruh juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 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 yang menggunakan aplikasi *Videoscribe* untuk meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa melalui visual dan audio. Menurut Khoirotul, Eka dan Fatrikah (2018) menyatakan 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. 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.

b. Pembuatan *Videoscribe*

Videoscribe disusun atas dasar kompetensi dasar yang harus dicapai kemudian dikembangkan sesuai dengan kompetensi peserta didik abad 21. *Videoscribe* harus disesuaikan dengan kurikulum 2013. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan video menggunakan Aplikasi *Videoscribe* (bisa dijalankan secara *online* atau *offline*) :

- 1) Buka aplikasi *Videoscribe*, dan login



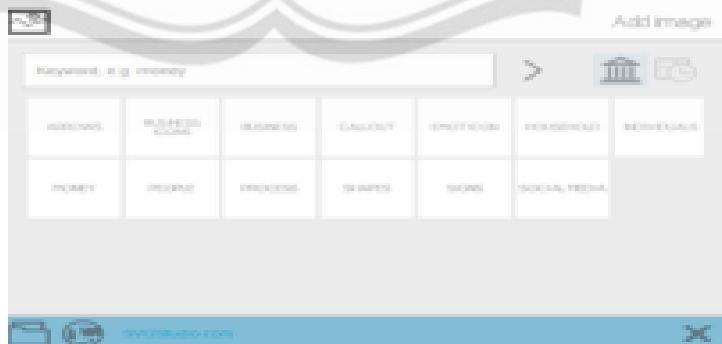
Gambar 2.1 Halaman Login VideoScribe

- 2) Jika belum pernah membuat project sebelumnya, maka pilih new, akan tersedia *storyboard* untuk animasi berlatar putih seperti berikut :



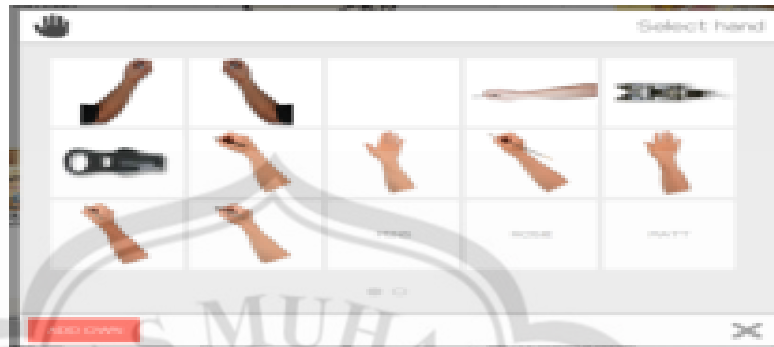
Gambar 2.2 Halaman Area Kerja Videoscribe

- 3) Pilih gambar yang ada pada *library* sesuai kategori gambar seperti berikut :



Gambar 2.3 Halaman Library Image VideoScribe

- 7) Pilih jenis *hand* atau bentuk animasi tangan (bisa berupa bentuk tangan, bentuk pulpen dan lain-lain)



Gambar 2.7 Tampilan Pilihan Hand pada Videoscribe

c. Komponen Kelayakan Media Videoscribe

Dua hal utama yang perlu diperhatikan oleh para guru untuk memilih video pembelajaran yang akan digunakan yaitu desain dan isi media. Jika telah mengacu pada tujuan yang akan dicapai peserta didik, yang mencakup kompetensi inti dan kompetensi dasar, dan memperhatikan kelayakan isi materi, kelayakan bahasa, serta desain media maka media pembelajaran tersebut dapat dikatakan baik.

Isi materi media dalam pembelajaran tematik harus berhubungan erat antar mata pelajaran. Dalam standar kelayakan media *Videoscribe* terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek isi materi, aspek bahasa yang digunakan untuk menyajikan materi serta tampilan atau desain pada media *Videoscribe* yang akan digunakan. Kriteria atau kisi-kisi tersebut diantaranya:

- 1) Kisi-kisi Lembar Validator

Tabel 2.1 Kisi-Kisi Instrumen Validator

No	Kisi-Kisi Lembar Instrumen Validator
1	Validasi aspek kelayakan isi materi
2	Validasi aspek kelayakan bahasa
3	Validasi aspek kelayakan desain media
4	Validasi aspek kesesuaian kompetensi abad 21

2) Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru

Tabel 2.2 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

No	Kisi-kisi Lembar Instrumen Respon Guru
1.	Aspek kedalaman materi
3.	Desain dan tampilan media <i>Videoscribe</i>
4.	Isi media <i>Videoscribe</i> mencakup kompetensi abad 21
5.	Aspek kebahasaan

3) Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

Tabel 2.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

No	Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik
1.	Desain dan tampilan media <i>Videoscribe</i>
2.	Pemahaman materi peserta didik pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1
3.	Menumbuhkan pembelajaran yang aktif
4.	Menambah wawasan dan pengalaman bagi peserta didik

3. Kompetensi Peserta Didik Abad 21

Kompetensi peserta didik abad 21 terbentuk darisuatu pemahaman yangsolid terhadap *content knowledge* yang kemudian ditopang oleh berbagai keterampilan, keahlian dan literasi yang dibutuhkan oleh seorang individu untuk mendukung kesuksesannya baik secara personal maupun profesional. Lebih lanjut dijelaskan kompetensi peserta didik abad 21 ini muncul dari sebuah asumsi bahwa saat ini individu hidup dan tinggal

dalam lingkungan yang sarat akan teknologi, dimana terdapat berlimpah informasi, percepatan kemajuan teknologi yang sangat tinggi dan pola-pola komunikasi serta kolaborasi yang baru. Kesuksesan dalam dunia digital ini sangat tergantung pada keterampilan.

Pendidikan muncul dalam berbagai bentuk dan paham. Memasuki abad 21 pendidikan Indonesia dihadapkan dengan sejumlah tantangan dan peluang yang tentunya berbeda dengan zaman-zaman sebelumnya. Menurut Suseno (2017: 173) menyatakan bahwa berdasarkan Kerangka Kompetensi Abad 21 terdapat beberapa kompetensi dan keahlian yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia abad 21, yaitu:

- a. Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*) – mampu berpikir secara kritis, lateral, dan sistematis, terutama dalam konteks pemecahan masalah.
- b. Kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama (*Communication and Collaboration skills*) – mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak.
- c. Kemampuan mencipta dan membarui (*Creativity and Innovation Skills*)– mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif.
- d. Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology Literacy*) – mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktifitas sehari-hari.

- e. Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*)– mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi.
- f. Kemampuan informasi dan literasi media (Information and Media Literacy) – mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak.

Kemampuan dan keterampilan peserta didik abad 21 kurikulum 2013 menurut Dewi (2015: 3-4) menyatakan bahwa lebih menekankan pada aspek kompetensi 4C sebagai berikut:

a. Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah

Keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah dianggap sebagai keterampilan yang mendasar dalam pembelajaran abad 21. Pada setiap subjek dan pada setiap tingkatan pendidikan, proses pembelajaran dan intruksi perlu mengintegrasikan pembelajaran *content knowledge*, dengan kegiatan-kegiatan yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan versi revisi dari Taksonomi Bloom yang menggunakan istilah *remember*, *understand*, *apply*, *analyze*, *evaluate*, dan *create*. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan beberapa keterampilan diatas dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Keterampilan mengingat, memahami, mengaplikasikan. Menganalisa, mengevaluasi, dan mengkreasi dapat diaplikasikan secara bersamaan dalam lingkungan belajar yang dirancang dengan baik dan sarat dengan berbagai jenis kegiatan yang berbasis proyek.

b. Berkomunikasi

Sistem pendidikan perlu memperhatikan kemampuan berkomunikasi yang baik, secara lisan maupun tulisan. Lebih luas lagi, abad 21 menuntut adanya portofolio individu yang komperhensif dalam berkomunikasi untuk meningkatkan kemampuan belajar. Namun cara yang paling efektif adalah melalui komunikasi sosial dengan cara berkomunikasi.

c. Kolaborasi

Kolaborasi untuk meningkatkan kemampuan kerjasama. Bahwa kompetensi ini dapat diperoleh melalui berbagai jenis metode dan berkolaborasi langsung baik dengan cara tatap muka maupun melalui media virtual.

d. Kreatifitas dan Inovasi

Kebutuhan akan kreatifitas dan inovasi yang tinggi menjadi bagian dari kompetensi utama pada abad 21. Hal ini berkaitan dengan tuntutan abad 21 akan produk-produk yang lebih inovatif dan membutuhkan tingkat kreatifitas yang lebih tinggi. Saat ini, pengetahuan saja dianggap tidak cukup untuk mengimbangi percepatan inovasi yang sangat menghargai kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang baru, menemukan, mengadaptasi teknologi baru atau bahkan menemukan cabang ilmu baru dan industri yang benar benar baru.

4. Teknik Lima E (*5Es Technique*)

a. Perkembangan Teknik 5E

Teknik ini semula dikembangkan dalam pembelajaran sains, khususnya pembelajaran biologi. Istilah 5E terkait dengan urutan

penyajian pembelakaran 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 (*discoveri*). Model ini kemudian dikembangkan oleh suatu tim yang dipimpin oleh Roger Bybee (1997) dari *The Biological Science Curriculum Study* (BSCS). Berdasarkan model awal ini, Arthur Elsenkraft kemudian mengembangkan model 7E.

b. Langkah-Langkah Teknik 5E

Langkah-langkah pembelajaran pada teknik 5E menurut Warsono (2013: 100-101) sebagai berikut:

1) *Enggage* (Libatkan)

Pada tahap ini kegiatan pokok pembelajaran bertumpu pada upaya bagaimana meningkatkan minat siswa sambil menilai pemahaman awal para siswa terhadap topik yang dibahas, misalnya melalui suatu kegiatan apersepsi atau jenis *advance organizer* yang lain. Selama pengalaman pembelajaran ini, siswa mula-mula dihadapkan pada tugas-tugas intruksional dan diberi kesempatan melakukan identifikasi. Selama fase ini siswa membuat hubungan anatar pengalaman belajar masa lalunya

dengan pengalaman belajarnya sekarang. Hal ini dapat dilaksanakan melalui diskusi kelas, dengan atau tanpa bantuan media audi-visual seperti video film dan sebagainya.

2) *Explore* (Eksplorasi)

Pada tahap ini kegiatan pokok pembelajaran adalah melibatkan siswa dalam pokok bahasan atau topik pembelajaran, memberikan kesempatan kepada mereka untuk membangun pemahamannya sendiri. Pada tahap ini, para siswa berkesempatan terlibat secara langsung dengan fenomena yang diselidiki dan bahan-bahan kajian. Mereka bekerja sama dalam suatu tim, lalu mengalami pengalaman bersama dengan saling berbagi, dan berkomunikasi tentang esensi pokok pembelajaran. Guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan bahan-bahan pembelajaran yang diperlukan dan memandu siswa agar fokus dalam pembelajaran. Para siswa melaksanakan pembelajaran aktif melalui pengajaran sains berbasis inkuiri. Penekanannya adalah pada pengajuan pertanyaan setahap demi setahap oleh guru yang harus dijawab oleh para siswa.

3) *Explain* (Jelaskan)

Pada tahap ini para siswa diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan apa yang telah dipelajarinya sejauh ini dan menjelaskan maksudnya. Pada tahap ini, para siswa menjelaskan apa yang telah dipelajarinya dengan berkomunikasi kepada rekan-rekannya, dengan fasilitator (guru) melalui suatu proses reflektif.

Dengan kata lain, setelah seorang siswa mencapai suatu pemahaman, mereka dapat membuat ringkasan atau menjelaskan gagasan-gagasannya.

4) *Extend* (Kembangkan)

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan barunya dan secara berkesinambungan melakukan eksplorasi dari implikasi ini. Pada tahap ini, para siswa mengembangkan konsep-konsep yang telah dipelajarinya, membuat jalinan dengan konsep terkait lainnya, kemudian mengaplikasikan pemahamannya ini dalam dunia nyata.

5) *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini, baik siswa maupun guru menilai sejauh mana terjadi pembelajaran dan pemahaman. Dalam hal ini, guru menilai sejauh mana para siswa memperoleh pemahaman tentang konsep-konsep pokok bahan ajar dan memperoleh pengetahuan baru. Evaluasi dan penilaian dapat berlangsung selama proses pembelajaran. Beberapa alat evaluasi diagnostik yang dapat dipergunakan misalnya adalah rubrik, hasil observasi guru, hasil wawancara siswa, portofolio dan hasil-hasil pembelajaran berbasis masalah. Para siswa juga dapat mendemonstrasikan pemahamannya tentang konsep baru yang dikuasainya melalui jurnal, lukisan, model dan tugas-tugas kinerja lain seperti karya ilmiah, membuat makalah dan sebagainya.

5. Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1

Pembelajaran tematik atau biasa disebut juga dengan pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran yang terdiri dari tema, sub tema, dan pembelajaran. Menurut Rusman (2014: 254) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa bidang studi sehingga peserta didik dapat menghubungkan beberapa konsep dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Tabel 2.4 KI dan KD Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pembelajaran 1

KI	KD	Indikator
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan menggunakan	3.5.1 Peserta didik dapat menganalisis sebuah informasi dari teks bacaan
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun,		

KI	KD	Indikator
<p>percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, Pendidik, tetangga, dan Negara</p> <p>3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan tempat bermain</p> <p>4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan</p>	<p>aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p>	<p>secara tepat.</p>
	<p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>4.5.1 Peserta didik dapat mempresentasikan informasi dalam teks secara tepat</p>
	<p>IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>3.7.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas di lingkungan sekolah.</p>
	<p>4.7 melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.</p>	<p>4.7.1 Peserta didik dapat membuktikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)</p> <p>4.7.2 Peserta didik dapat mempresentasikan hasil percobaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)</p>

KI	KD	Indikator
yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangan	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Peserta didik dapat menganalisis latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara benar
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Peserta didik dapat membuat peta pikiran tentang peristiwa kedatangan bangsa-bangsa eropa di Indonesia..
		4.4.2 Peserta didik dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku secara tepat.

B. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. 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%. Berdasarkan hasil post-test dan pre-test, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. pada uji skala kecil terdapat peningkatan dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam uji skala besar terdapat peningkatan dari 68,8 menjadi 80,8. Hasil dari uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal serta memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Dan hasil dari uji hipotesis dengan uji *t-test* menggunakan SPSS versi 25 diperoleh Sig (2 tailed) $0,019 < 0,05$ menyimpulkan bahwa H_0 ditolak menunjukkan bahwa media mempengaruhi hasil belajar siswa dan dikatakan dalam kategori efektif. Persamaan penelitian Indyra dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media pembelajaran video *sparkol videoscribe*. Perbedaan terletak pada teknik uji coba yang dijalankan yaitu menggunakan uji coba eksperimen dengan dua teknik uji coba, sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan uji coba terbatas.

2. 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%. Rata-rata kepraktisan hasil persentase angket respon siswa sebesar 87,15% yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Keefektifan media video animasi *digestive system* pada uji coba produk pertama skala terbatas diketahui hasil nilai uji hitung lebih besar daripada nilai tabel sebesar $14,95 > 2,262$. Sedangkan uji coba produk kedua skala luas diketahui hasil nilai uji hitung lebih besar dari pada tabel sebesar $16,40 > 2,045$. Dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi *digestive system* yang telah dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Persamaan penelitian Miftachul dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengembangan media video animasi. Perbedaan terletak pada materi yang disajikan yaitu hanya mengenai mata pelajaran IPA, sedangkan pada penelitian ini mengenai pembelajaran tematik.

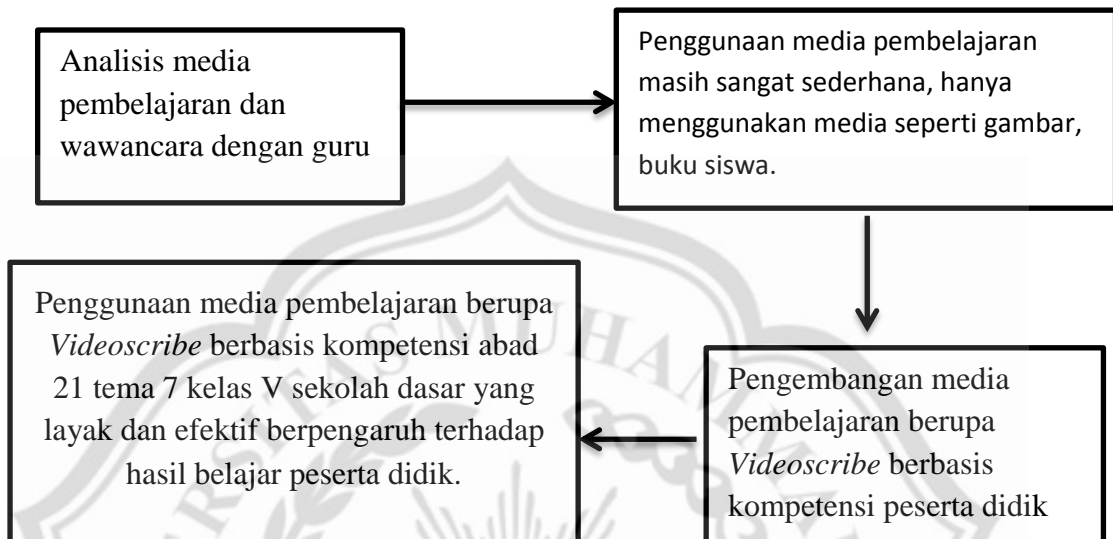
3. Dicky Candra Kurniawan, Dedi Kuswandi, Arafah Husna (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk Media Video Pembelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda pada siswa Kelas IV di SDN Merjosari 5 Malang yang valid dan efektif. 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. Sasaran uji coba media ini yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN Merjosari 5 Malang. Berdasarkan uji coba validasi yang dilakukan terhadap ahli media, ahli materi, dan siswa dapat disimpulkan bahwa media video yang telah dikembangkan termasuk kategori valid. Selain itu berdasarkan tes belajar terhadap siswa dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori efektif. Sehingga media video pembelajaran yang telah dikembangkan ini dikategorikan valid dan efektif untuk dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran. Persamaan pada penelitian yaitu sama-sama membahas mengenai pengembangan media pembelajaran video. Perbedaan terletak pada subjek penelitian yaitu subjek dilakukan dikelas IV, sedangkan pada penelitian ini subjek dikelas V.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik khususnya tema 7 peristiwa dalam kehidupan di SD Negeri Ledug masih belum maksimal dan hanya menggunakan media sederhana seperti gambardan buku siswa. Berdasarkan kondisi tersebut maka upaya yang mampu dilakukan untuk diadakan pengembangan media video berbasis kompetensi abad 21 menggunakan animasi *Videoscribe*. Melalui pengembangan ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan. Unsur-unsur yang sering dibutuhkan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan penyalur pesan berupa materi pelajaran anatara guru dengan siswa. Media yang baik dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil observasi yang dilakukan melalui proses wawancara di SD Negeri Ledug menunjukkan penggunaan media pembelajaran masih terbatas, dan masih berpedoman pada buku guru dan buku siswa, serta media gambar. Proses pembelajaran kurang inovatif sehingga menciptakan kejenuhan serta menghambat keaktifan siswa dan menyebabkan siswa pasif mengikuti proses pembelajaran. Kelemahan media pembelajaran yang digunakan di SD tersebut menjadikan peneliti akan mengembangkan media *Videoscribe* berbasis kompetensi abad 21 agar pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan menciptakan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Proses pengembangan media video akan melalui tahap validasi ahli untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut bila digambarkan dalam bentuk kerangka maka dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.8. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri Ledug sebelum dilakukan pengembangan pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan?
2. Bagaimana kelayakan Media *Videoscribe* berbasis Kompetensi Abad 21 pada pembelajaran tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V SD Negeri Ledug?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan Media *Videoscribe* berbasis Kompetensi Abad 21 yang sudah digunakan pada penerapan pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri Ledug?