

PENGEMBANGAN MEDIA SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING KELAS IV DI SD NEGERI WINONG

Arif Teguh Santoso

Magister Pendidikan IPS, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

email: cromeartesa@gmail.com

Abstract

Sparkol Videoscribe salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pemenuhan hak belajar anak. Fungsi pengembangan media pembelajaran sebagai wahana atau penyalur pesan, sehingga harus dirancang dengan baik agar dapat membantu siswa dalam menerima, mencerna serta memahami materi yang disampaikan secara optimal. Artikel konseptual ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran dan kelayakan penggunaan media pembelajaran Sparkol Videoscribe di kelas IV sekolah dasar. pengumpulan informasi, desain produk, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa 96% media pembelajaran Sparkol Videoscribe sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Keywords: *Keywords: Pembelajaran Tematik, Media Pembelajaran, Rencana Pembelajaran, Masa Pandemi*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dapat dilihat bahwa penggunaan teknologi informasi dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu tuntutan sekaligus kebutuhan di modernisasi saat ini. Untuk peningkatan keefektifitasan dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan dalam berbagai model pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran terlihat menarik, menyenangkan dan mudah dipahami agar terhindar dari kesan yang kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat penyampaian informasi kepada siswa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media sangat berperan dalam proses pembelajaran karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi, menyenangkan dan tidak membosankan serta penyampaian informasi dapat diterima secara optimal. Contoh media pembelajaran yang

memiliki keunggulan dalam aspek visual dan audio adalah video pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang berbentuk audio visual ini, materi yang disampaikan berbentuk satu cerita yang utuh.

Fungsi pengembangan media pembelajaran sebagai wahana atau penyalur pesan, sehingga harus dirancang dengan baik agar dapat membantu siswa dalam menerima, mencerna serta memahami materi yang disampaikan secara optimal. Pada masa saat ini dimana globalisasi teknologi informasi semakin maju dan berkembang, pemanfaatan teknologi informasi sebagai media menjadi sebuah tuntutan bagi guru dalam menyampaikan materi. Mengintegrasikan teknologi dalam sebuah pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan, sehingga guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Maksud dari pernyataan di atas adalah pengembangan dalam pembelajaran sangat dibutuhkan bagi seorang guru termasuk

pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran. Pendapat di atas sejalan dengan Bingimlas, K.A (2009) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi informatika di kelas sangat penting untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar memanfaatkan teknologi di era informasi. Sejalan dengan pendapat tersebut Lefebvre, Deaudelin & Leiselle, 2006; Dawes, 2001) yang menyatakan bahwa perubahan pada proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi modern mempunyai potensi dalam mendukung pendidikan lintas kurikulum dan dapat meningkatkan keefektifan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa.

Pada observasi awal yang dilakukan, penulis menemukan bahwa dibutuhkan suatu visualisasi materi yang dapat diterima oleh siswa. Sehingga untuk memvisualisasikannya dibuatkan sebuah video pembelajaran pada penyampaian materinya. Sehingga guru dituntut untuk membuat aset digital untuk mempermudah guru mengajar pada masa pandemi.

Dan kenapa harus melalui metode Problem Based Learning? Karena materi yang dipelajari atau yang diangkat adalah materi yang membutuhkan banyak masalah yang terjadi di kehidupan sehari – hari. Materi yang dipelajari merupakan hal otentik yang terjadi di sekitar.

Oleh karena itu, Artikel konseptual ini ditulis untuk menemukan media yang sesuai dan mengembangkan media pembelajaran Sparkol Videoscribe agar layak digunakan untuk media pembelajaran pada masa pandemi di sekolah dasar. Sehingga media Sparkol Videoscribe yang berbasis Problem Based Learning merupakan salah satu solusi untuk memvisualisasikan materi yang dipelajari siswa yang otentik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menemukan bahwa penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran Sparkol Videoscribe masih jarang digunakan di kelas rendah SD, khususnya di kelas IV SDN Winong. Oleh karena itu, penulis mengambil judul tentang pengembangan media pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis problem based learning kelas IV di SD Negeri Winong.

Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penerapan media pembelajaran Sparkol Videoscribe yang diterapkan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Desa Winong. Berdasarkan konteks tersebut maka diperoleh rumusan masalahnya sebagai berikut: Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Sparkol Videoscribe yang sesuai untuk siswa kelas IV Negeri Winong.

Tujuan

Berdasarkan uraian tersebut maka konseptual Artikel konseptual ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran dan kelayakan penggunaan media pembelajaran Sparkol Videoscribe di kelas IV Negeri Winong.

KAJIAN TEORI

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan di dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan sebuah masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari suatu materi pelajaran. Landasan teori Problem Based Learning adalah kolaborativisme, suatu pandangan yang berpendapat bahwa siswa akan dapat menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Hal tersebut juga menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator mahasiswa ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individual. Menurut paham konstruktivisme, manusia hanya dapat memahami melalui segala sesuatu yang dikonstruksinya sendiri. Problem Based Learning memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Cara tersebut bertujuan agar siswa memiliki pengalaman sebagaimana nantinya yang akan mereka hadapi di kehidupan social nyatanya. Pengalaman tersebut sangat penting karena

pembelajaran yang efektif dimulai dari pengalaman konkrit. Pertanyaan, pengalaman, formulasi, serta penyusunan konsep tentang pemmasalahan yang mereka ciptakan sendiri merupakan dasar untuk pembelajaran. Kondisi saat ini yang tidak mendukung untuk melakukan pembelajaran tatap muka, guru atau pendidik dituntut untuk kreatif mungkin membuat pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan baik. Begitupun dengan metodenya, pembelajaran Problem Based Learning merupakan salah satu metode yang sesuai dengan kurikulum yang sekarang ini sedang digunakan yaitu Kurikulum 2013. Terlebih untuk siswa sekolah dasar yang dituntut dalam porsi pembentukan karakternya lebih besar. Akan tetapi metode tersebut dapat digunakan dengan baik jika sarana prasarana menunjang kegiatan pembelajaran dengan baik. Namun pada kenyataannya pada pembelajaran daring yang dilakukan saat ini Ketika pandemi masih berlangsung, metode tersebut tidak dapat dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow, Min Liu (2005) menjelaskan karakteristik dari Problem Based Learning, yaitu :

1. Learning is student-centered

Proses pembelajaran dalam Problem Based Learning lebih menitik beratkan kepada siswa sebagai orang yang sedang belajar. Oleh karena itu, Problem Based Learning didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2. Authentic problems form the organizing focus for learning

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3. New information is acquired through self-directed learning

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4. Learning occurs in small groups

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaborative, maka

Problem Based Learning dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

5. Teachers act as facilitators.

Pada pelaksanaan Problem Based Learning, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong siswa agar mencapai target yang hendak dicapai.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi ketidak lancaran metode tersebut dilakukan saat ini pada siswa sekolah dasar kelas IV adalah :

1. Yang paling utama adalah kendala jaringan, dimana lokasi yang sulit jaringan internet tidak dapat melaksanakan pembelajaran daring dengan metode Problem Based Learning yang salah satu langkah pembelajarannya adalah melakukan diskusi. Diskusi tidak dapat dilakukan meskipun melalui aplikasi lain untuk melakukan diskusi online. Karena dalam pembelajaran daring kebutuhan utama yang harus dipenuhi adalah jaringan internet yang lancar.
2. Siswa tidak fokus pada materi yang dibahas, siswa cenderung fokus padalingkungan sekitarnya. Misalkan ketika siswa sedang membahas materi secara daring, siswa tiba-tiba tidak fokus pada materi karena ada salah satu keluarganya lewat atau saudaranya sedang bermain.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada pembelajaran Problem Based Learning di kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran daring adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian materi

Materi disampaikan secara tersirat, yang berisikan tentang rambu-rambu materi yang dipelajari. Contohnya: materi yang dipelajari tentang sikap yang baik, maka yang dijelaskan adalah manfaat sikap tersebut.

2. Pemberian masalah

Pemberian masalah diberikan sesuai dengan materi yang dipelajari. Adapun materi yang dipelajari di kelas IV sekolah dasar adalah masih dengan seputar pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Jadi permasalahan yang diberikan tidak terlalu rumit, tetapi dapat mempengaruhi cara berfikirnya terhadap penyelesaian sebuah masalah yang dihadapi.

3. Melakukan diskusi

Pada situasi sekarang ini, untuk melakukan diskusi kelompok tidak dapat dilaksanakan karena adanya kebijakan dari sekolah bahwa seluruh pembelajaran atau penyampaian materi dilaksanakan secara daring. Sehingga diskusi dilakukan hanya dilakukan dengan orang tua. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk melakukan temuan masalah, mendefinisikan permasalahan, melakukan tukar pikiran berdasarkan pengalaman, menetapkan hal-hal untuk penyelesaian masalah.

4. Mencari sumber kajian

Siswa kelas sekolah dasar belum dapat secara mandiri mencari sumber kajian, sehingga membutuhkan bantuan orang lain dalam mencari sumber kajian. Sumber kajian dalam hal ini tidak selalu berupa buku atau berita online. Tetapi sumber kajian bisa didapat dari orang-orang terdekat yang berpengalaman pada materi yang sedang dibahas.

5. Siswa menyajikan solusi tertulis

Solusi disajikan berupa tulisan pengalaman atau sebuah cerita tertulis. Selain dapat menyajikan solusi, tujuannya adalah melatih siswa dalam merangkai beberapa kalimat menjadi sebuah cerita tertulis. Sehingga siswa menjadi lebih terampil dalam menulis cerita.

6. Evaluasi

Evaluasi dilakukan sebagai penilaian ketuntasan siswa dalam pemahaman materi. Evaluasi ini dilakukan dengan pemberian soal-soal yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Sparkol Videoscribe adalah software yang bisa digunakan dalam membuat gambar animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. Menurut Sparkol VideoScribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Pengguna diberdayakan untuk membawa dampak pesan yang disampaikan tanpa pengetahuan, teknis, atau desain (Air, 2014: 3). Menurut Sutrisno (2016: 2) Sparkol Videoscribe merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah. Whiteboard animation video dikenal dengan banyak nama lain, seperti 'sketch videos',

'doodle videos', 'video scribing' atau 'explainer videos', meskipun begitu, orang lebih nyaman menyebutnya whiteboard animation (animasi papan tulis).

PENUTUP

Kesimpulan

Dari berbagai sumber, penulis menemukan kelebihan serta kekurangan pada media yang dikembangkan Sparkol Videoscribe. Kelebihannya antara lain : lebih menarik, lebih mudah dalam penyimpanannya, mudah dalam mengaplikasikannya, kekurangannya antara lain : dalam menyisipkan audionya, membutuhkan ketelatenan, berbayar jika ingin bebas watermark.

Saran

Penulis memiliki beberapa saran, antara lain : Kepada Guru atau Pendidik Media Sparkol Videoscribe diharapkan dapat menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, khususnya ketika pembelajaran dilakukan secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Askar, A. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Kelas XI MM 1 Materi Teks Prosedur SMK Negeri 7 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2017. *Perspektif. Pendidik. dan Kegur.* (2020) doi:10.25299/perspektif.2020.vol11(1).48 52.
- Akram, T. O. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe Pada Materi Trigonometri. *J. Math. Educ. Sci.* (2019) doi:10.32665/james.v2i2.117.
- Athena, T. Pemanfaatan Media Sparkol Video Scribe Di Sekolah Dasar. *Elpeduaem* (2018) doi:10.32492/lppm.v4i4.649.

- Haryadi, S., Djatmiko, E. T. & Setyosari, P. Pembelajaran Tematik dalam Menumbuhkan Sikap Ilmiah dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *J. Pascasarj. Univ. Negeri Malang* (2013).
- Hairunisya, N. (2018). Analysis of Lesson Plan, Learning Process, Teacher Competence Based on The Indonesian Economics. *Dinamika Pendidikan*, 13(1), 54–71. <https://doi.org/10.15294/dp.v13i1.13617>.
- Hairunisya, N., & Sunaryanto. (2020). Curriculum analysis based on indonesia's economic behavior in the covid-19 period. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 6351–6360. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.0822.74>
- Karli, H. Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia. *EduHumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru* (2016) doi:10.17509/eh.v2i1.2752.
- Kholidin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Institusi*.
- Laila, Q. N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Al, N. & Mojokerto, H. Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Jenjang Sd/Mi. *Model. J. Progr. Stud. PGMI* (2016).
- Lili Kasmini, Haris Munandar & Herda Linda. Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Pendekatan Kontekstual Di Kelas VI B SD Negeri 16 Banda Aceh. *J. Tunas Bangsa* (2020) doi:10.46244/tunasbangsa.v7i1.974.
- Nafiah, Y. N. & Suyanto, W. Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan the Application of the Problem-Based Learning Model To Improve the Students Critical Thinking. *J. Pendidik. Vokasi* (2014).
- Muhson, A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *J. Pendidik. Akunt. Indones.* (2010) doi:10.21831/jpai.v8i2.949.
- Rahmatika, D. F. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*.
- Riyanto, R. (2017). Penerapan Media Karikatur Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Matakuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kalas-A Angkatan 2014-Ibu. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*.
- Shofiyah, N. & Wulandari, F. E. Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *J. Penelit. Pendidik. Ipa* (2018) Doi:10.26740/Jppipa.V3n1.P33-38.