

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE BERBASIS
MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI PENGUKURAN SUDUT DI
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Annisa Qathratun Nada¹, Firman², Desyandri³
^{1,2,3}Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Padang,
¹qnannisa25@gmail.com, ² firman@fip.unp.ac.id,
³desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop Videoscribe-based Discovery Learning Model learning media on Angle Measurement Material in Grade V Elementary School. This research uses qualitative research methods with a development approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that Videoscribe-based Discovery Learning Model learning media can increase students' interest and motivation in learning mathematics. In addition, this learning media can also help students understand the material of angle measurement better. In this study, Videoscribe-based Discovery Learning Model learning media has been proven effective in improving student learning outcomes.

Keywords: learning media, videoscribe, discovery learning, angle measurement, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Videoscribe berbasis Model Discovery Learning pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan pengembangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Videoscribe berbasis Model Discovery Learning dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa memahami materi pengukuran sudut dengan lebih baik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran Videoscribe berbasis Model Discovery Learning telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, videoscribe, discovery learning, pengukuran sudut, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda

dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan

sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, model, dan hasil belajar (Nurfadillah et al., 2021).

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teoritis. Pembelajaran di kelas berfokus pada kemampuan anak dalam memahami materi pelajaran. Di sisi lain, teori-teori yang dipelajari siswa belum bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti siswa kurang memahami materi pelajaran secara mendalam. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat memacu potensi dan kreativitas siswa. Siswa tidak hanya memperoleh ilmu teoritis saja namun juga mampu mengaplikasikannya untuk perkembangannya di masa depan.

Upaya yang seharusnya dilakukan oleh guru harus lebih meningkat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam

mengatasi hal-hal tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang efektif, menarik minat siswa untuk belajar dan menjelaskan secara tuntas materi yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan model pembelajaran mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Media dapat digunakan sebagai sarana penyediaan bahan ajar yang diteruskan dari guru kepada siswa. Di sisi lain, model pembelajaran menentukan struktur bahan ajar dan strategi pengajaran. Selain itu, hasil belajar diukur secara efektif dan efisien untuk mengetahui keterampilan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Teknologi sebagai media untuk merangsang minat belajar siswa banyak digunakan. Pembelajaran

komputer dapat menyediakan media pembelajaran yang mencakup materi pembelajaran tekstual, audio, dan visual yang menarik. Dengan bantuan media yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi, sehingga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, dan dengan bantuan media tersebut motivasi belajar siswa akan meningkat. Banyak media yang dijadikan sebagai landasan pembelajaran, terbukti bahwa media dapat melengkapi dan menunjang aktivitas interaksi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi serta menarik perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru memperluas wawasan siswa. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat siswa dalam

mempelajari hal-hal baru melalui bahan ajar yang mudah dipahami.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga digunakan pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, seperti pada kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir logis serta kemampuan berpikir secara sistematis, Nurhasanah (dalam Ariani & Kenedi, 2018). Matematika dapat mengembangkan kemampuan mengukur, menghitung, dan menggunakan rumus matematika yang berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari (Rahayu & Masniladevi, 2020).

Salah satu materi matematika yang ada dalam kehidupan sehari-hari adalah pengukuran sudut. Keberadaan sudut bisa ditemukan dimana saja dalam kehidupan sehari-hari misalnya di dalam rumah, dan di tempat lainnya. Namun pembelajaran sudut di sekolah dasar sering diajarkan dengan metode, teknik dan media yang kurang menarik dan belum menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika harus menyesuaikan langkahnya dengan perkembangan zaman, karena dunia pendidikan perlu merespon segala kecanggihan teknologi di era Society 5.0. Sejalan dengan perkembangan teknologi, Dasar lahir pulalah generasi yang dinamakan dengan digital native atau generasi yang melek akan teknologi (Rastati, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD N 03 Simpang Haru peneliti dapatkan bahwa guru-guru dari ketiga sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT dan masih menggunakan model pembelajaran konvensional, pembelajaran masih berpusat pada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Kendala guru tidak dapat membuat media pembelajaran yaitu guru tidak memiliki cukup waktu serta belum memiliki kemampuan yang mumpuni untuk membuat media pembelajaran berbasis IT, sehingga peserta didik hanya menerima penjelasan dari guru.

Salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah aplikasi sparkol

videoscribe. Materi pembelajaran yang dimuat dalam aplikasi tersebut ditampilkan dengan menggunakan gabungan dari teks, gambar, animasi yang juga disertai dengan suara. Media sparkol videoscribe memiliki keunggulan yakni dapat menghubungkan dan menyatukan lima unsur media yang terdiri dari; teks, grafis, foto, pengisi suara dan musik yang bisa diprogramkan sesuai dengan teori pembelajaran yang dibutuhkan (Latifah et al., 2020). Hal tersebut akan membantu peserta didik mendapatkan fokus yang baik dan merasakan kondisi yang menyenangkan dalam menjalani proses pembelajaran. Materi-materi yang disampaikan pada pembelajaran dapat diterima dengan baik, diresapi oleh peserta didik serta dapat diingat-ingat kembali (Rahayu & Masniladevi, 2020). Selain itu, model pembelajaran yang cocok adalah model pembelajaran *discovery learning*. Model *discovery learning* ini sangat baik digunakan juga karena anak juga dapat belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapinya (Putri, 2022).

Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan juga pemilihan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Adapun penelitian ini meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe berbasis Model *Discovery Learning* pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti sehingga memudahkan mendapatkan data yang objektif. Konsep “penteorian metode kualitatif” merujuk pada keterjalinan antara teori dengan metode (Somantri, 2015). Dalam konteks ini, teori dan metode dilihat sebagai dua hal yang tidak dapat dipisahkan (insparable). Dalam tradisi sosiologi kualitatif terdapat dua pola dikotomis keterjalinan . Pertama, metode pengumpulan data seperti wawancara ethnografis, pengamatan dan lain-lain dapat dipergunakan dengan “warna” yang berbeda

tergantung oleh bagaimana ia secara teoritik diinformasikan. Kedua, teori pada saat yang bersamaan juga adalah metode. Pada bagian tulisan ini akan dibahas “penteorian” metode mulai dari yang klasik hingga perkembangan baru. Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat alamiah dan data yang dihasilkan berupa deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan. Prosedur penelitian dimulai dengan penulis melakukan wawancara untuk mengetahui penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD N 03 Simpang Haru. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru SD N 03 Simpang Haru dan objek penelitian yang akan diteliti adalah siswa SD N 03 Simpang Haru.

Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan selama tahap penelitian dari tahap analisis potensi dan masalah hingga produk selesai dikembangkan.

2. Teknik Wawancara

Dilakukan terhadap narasumber yaitu wali kelas yaitu Ibu Elinisfa, M. Pd dalam bentuk tanya jawab. Hal ini dilakukan proses validasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD N 03 Simpang Haru, Dari hasil belajar siswa diketahui bahwa terdapat keefektifan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan *videoscribe*. Hal ini dapat terjadi dikarenakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang

diberikan dengan cepat, dapat saling berkerja sama dalam menyelesaikan tugasnya.

Media Pembelajaran yang dibuat interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa, menurut (R, 2015). Salah satu media yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media *videoscribe*. *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.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengungkapkan kebenaran pendapat yang diungkapkan oleh para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan artinya para guru boleh memilih media pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *videoscribe* membuat siswa lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan menarik, serta guru juga lebih mudah dalam penyampaian materi karena tidak lagi harus banyak berceramah, menulis di papan tulis, dan juga dapat melatih kemampuan

teknologi seorang guru. Dengan tingginya minat dan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka meningkat juga hasil belajar yang didapat oleh siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan., 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pengembangan PowerPoint memiliki tujuan lain yang dapat dijadikan pedoman atau contoh untuk guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran Tematik yang digunakan guru untuk proses pembelajaran.

Pengembangan media *videoscribe* dilengkapi dengan gambar, teks, dan video yang menarik siswa dalam belajar. Yang dapat mendukung guru sebagai media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan model media pembelajaran yang baik dapat disimpulkan bahwa media *videoscribe* memenuhi standar dan layak digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar. *videoscribe* layak digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah memancing ketertarikan siswa dalam belajar untuk itu guru diharapkan mampu menggunakan *videoscribe* atau media lain untuk mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas untuk memberikan pengalaman yang baik untuk siswa. Media *videoscribe* dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dengan baik dan efektif. Septy Nurfadillah, Cantika Rofiqoh Azhar, Dewi Nur Aini, Fiqih Apriansyah, Reni Setiani Volume 3, Nomor 1, April 2021. Kelebihan teknologi dalam bidang pendidikan: 1) metode belajar yang efektif, 2) mudah dan tidak terbatas informasi, 3) nyaman. adapun kekurangan teknologi dalam bidang pendidikan: 1) gangguan sinyal, 2) pola pikir malas, 3) biaya yang mahal.

Penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dapat dapat digunakan dengan efektif jika guru

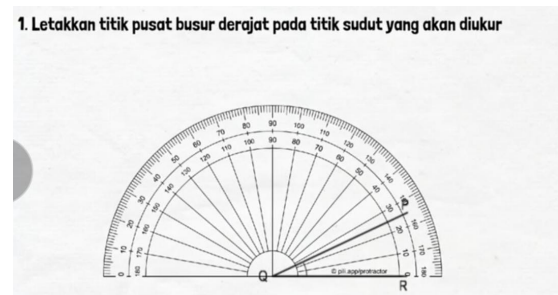
juga menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *discovery learning*. Model *discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri dan menitik beratkan studi individual manipulasi objek dan eksperimen oleh siswa sebelum membuat generalisasi sampai siswa menyadari suatu konsep. Seperti yang diungkapkan (Istarani, 2012) Model *discovery learning* memiliki kelebihan di antaranya model ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif siswa dan mampu mengarahkan cara belajar siswa, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.

Kurniasih (2014) menyebutkan langkah-langkah Discovery Learning yaitu: (1) stimulation (pemberian stimulasi) (2) problem statement (identifikasi masalah) (3) data collection (pengumpulan data) (4) data processing (pengolahan data) (5) verification (pembuktian) (6) generalization (kesimpulan).

Melalui model Discovery Learning siswa menjadi lebih dekat

dengan apa yang menjadi sumber belajarnya, rasa percaya diri siswa akan meningkat karena ia merasa apa yang telah dipahaminya ditemukan oleh dirinya sendiri, kerjasama dengan temannya pun akan meningkat, serta tentunya menambah pengalaman siswanya (Kodir, 2018).

Berikut ini adalah contoh media visual berupa gambar 1 serta gambar 2 yang telah penulis kembangkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *videoscribe*.



Gambar 1. Media Pembelajaran yang menggunakan *videoscribe*



Gambar 2. Media Pembelajaran yang menggunakan *videoscribe*

Gambar 1 dan 2 merupakan media yang telah dikembangkan berbasis teknologi dan informasi dengan *videoscribe*. Dampak secara keseluruhan dari hasil kegiatan pembelajaran ini sudah dapat dikatakan berhasil dan memberi manfaat bagi para guru SD dan siswa dalam menambah pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga berkontribusi pada keaktifan dan keefektifan proses pembelajaran di SD N 03 Simpang Haru untuk meningkatkan hasil pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Dalam penelitian ini, *videoscribe* digunakan sebagai media pembelajaran berbasis discovery learning pada materi pengukuran sudut di kelas V sekolah dasar. Dengan menggunakan *videoscribe*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Adabiyah, K., Eka, A. R. P., &

- Fatrikah, C. U. (2018). Videoscribe sebagai Media Pembelajaran Tentang Makhluk Hidup dan Lingkungannya pada Siswa Kelas IV SD. *E-Prosiding FKIP Universitas Jember*, 17–27.
- Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2018). Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Soal Cerita Volume Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 25–36.
<https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2520>
- Istarani. (2012). *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Media Persada.
- Kodir, A. (2018). *Manajemen Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013 Pembelajaran Berpusat Pada Siswa*. :cv pustaka setia.
- Kurniasih, I. dan S. (2014). *Sukses Mengimplementasi Kurikulum*. Kata Pena.
- Latifah, N., Hasan, N., & Fitria, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 40.

- <https://doi.org/10.31602/muallimu.na.v6i1.3463>
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Putri, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Materi Debit di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1).
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5286/3234>
- R, A. (2015). *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dasar, pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah*.
- Rahayu, M., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2239–2249.
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 60.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p60--73>
- Somantri, G. R. (2015). Memahami Metode Kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57.
<https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>
- Adabiyah, K., Eka, A. R. P., & Fatrikah, C. U. (2018). Videoscribe sebagai Media Pembelajaran Tentang Makhluk Hidup dan Lingkungannya pada Siswa Kelas IV SD. *E-Prosiding FKIP Universitas Jember*, 17–27.
- Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2018). Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Soal Cerita Volume Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 25–36.
<https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2520>
- Istarani. (2012). *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Media Persada.
- Kodir, A. (2018). *Manajemen*
-

- Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013 Pembelajaran Berpusat Pada Siswa*. :cv pustaka setia.
- Kurniasih, I. dan S. (2014). *Sukses Mengimplementasi Kurikulum*. Kata Pena.
- Latifah, N., Hasan, N., & Fitria, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.31602/muallimu.na.v6i1.3463>
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Putri, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Materi Debit di Kelas V SD.
- Journal of Basic Education Studies*, 5(1). <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5286/3234>
- R, A. (2015). *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dasar, pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah*.
- Rahayu, M., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2239–2249.
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 60. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p60--73>
- Somantri, G. R. (2015). Memahami Metode Kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57. <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>