

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Rahma Dilla Zainuri¹, Mitra Sasmita², Haerudin³
^{1,2,3} PAI FKIP Universitas Buana Perjuangan Karawang
¹rahma.dilla@ubpkarawang.ac.id

ABSTRACT

Learning media is a very important part of the learning process because it is a tool and method used by teachers to convey information in the classroom. There are many innovations happening in the world of education today, one of which is the use of Videoscribe, an animation design application with a white background like a blackboard. Based on the results of observations and interviews with grade V students of Madrasah Ibtidaiyyah Al-lanah, it was found that students' learning motivation was still low because the use of media was less interesting. The purpose of this research is to create Videoscribe-based learning media. The research instruments are observation and interview, while the analysis method is based on linguistic data such as notes, comments, suggestions and criticisms from students and peers. The results of this study can make learning more interesting, increase student motivation, avoid boredom, and train student thinking from concrete to abstract and simple to complex. Students can place visual elements together. Connect the overall visual message with your own experience. Draw conclusions from what you visualise. Then, create new concepts based on what you learnt earlier.

Keywords: learning media; videoscribe; student learning interest

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena merupakan alat dan metode yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi di dalam kelas. Ada banyak inovasi yang terjadi di dunia pendidikan saat ini, salah satunya adalah penggunaan Videoscribe, aplikasi desain animasi dengan latar belakang putih seperti papan tulis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Al-lanah, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah karena penggunaan media kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran berbasis Videoscribe. Instrumen penelitian berupa observasi dan wawancara, sedangkan metode analisisnya berdasar pada data kebahasaan seperti catatan, komentar, saran dan kritik dari mahasiswa dan rekan sejawat. Hasil penelitian ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, menghindari kebosanan, dan melatih pemikiran siswa dari konkrit ke abstrak

dan sederhana ke kompleks Siswa dapat menempatkan elemen visual secara bersamaan. Hubungkan keseluruhan pesan visual dengan pengalaman Anda sendiri. Tarik kesimpulan dari apa yang Anda visualisasikan. Kemudian, buatlah konsep baru berdasarkan apa yang Anda pelajari sebelumnya.

Kata Kunci: *media Pembelajaran; videoscribe; minat belajar siswa*

A. Pendahuluan

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi komunikasi yang dapat menambah pengetahuan seseorang (Rosyidah, 2024). Pendidikan yang berkualitas tentu akan mendorong munculnya generasi-generasi baru yang tak kalah berkualitas. Namun, tatkala mencapai pendidikan yang berkualitas itu bukanlah perkara mudah. Ada saja hambatan yang muncul saat pendidikan dilakukan. Perkembangan zaman yang begitu pesat mampu meracuni siswa dengan cara memunculkan produk - produk teknologi yang semakin canggih yang membuat kecenderungan pada siswa untuk terus menggunakan hasil racikan teknologi bahkan tak bisa dipungkiri pada masa dewasa ini, siswa bahkan tak pernah lepas dari

hasil Teknologi Informasi dan Komunikasi. Ada pula yang mengatakan bahwa Teknologi Komunikasi Informasi tak bisa dipisahkan dari kehidupan siswa di mana ada siswa maka disitu ada produk Teknologi Informasi dan Komunikasi. Salah satu bukti keberhasilan Teknologi Informasi Komunikasi dalam meracuni kepribadian siswa dapat kita lihat dengan perbedaan siswa sekarang dengan siswa dulu, sebagai contoh dalam pengadaan sumber belajar (Saputra, Diandita, & Zulfiati, 2023). Siswa sekarang lebih cenderung membuka media secara online dan tidak mau lagi bersusah payah untuk mencari referensi buku. Jika dibandingkan dengan siswa dulu lebih menyukai hal-hal sulit yang mempunyai tantangan dan berusaha semampu mungkin untuk mencari referensi buku lalu kemudian menuangkannya dalam bentuk tulisan lalu menjadi sebuah sumber belajar yang pokok dan utuh. Kini media

sosial muncul dengan sejuta fitur aplikasi yang ia miliki untuk mempermudah mahasiswa mengakses informasi, baik itu dari dalam maupun luar negeri (Yani, 2017). Sungguh luar biasa jika kita tidak bisa menyikapi hal tersebut maka kecanduan terhadap media sosial tak bisa kita bendung lagi. Bagaimana kita mampu mengembangkan kepribadian yang ada pada diri jika di suatu sisi media sosial yang mengendalikan kehidupan siswa. Bahkan siswa tak mampu lagi mengembang tugas yang dimiliki sebagai kaum intelektual melainkan sebagai kaum yang tertindas oleh media sosial dan menjadi siswa yang konsumtif.

Minat siswa dalam belajar sangat mempengaruhi kualitas pendidikan. Kurangnya minat siswa dalam belajar menjadi sorotan utama bagi tenaga pengajar. Minat belajar berhubungan dengan perasaan siswa itu sendiri (Hudaya, 2018). Pendidikan harus menggunakan metode yang sesuai, sehingga merangsang minat untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan dunia pendidikan (Yani, 2017). Dari sini akan menimbulkan namanya cinta terhadap belajar karena yang

disajikan benar-benar mengenai atau mengarah pada diri peserta didik yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, setelah peserta didik terangsang terhadap pendidikan, maka pendidik tinggal memberikan motivasi secara berkelanjutan terhadap siswa. Sehingga, peserta didik dapat menerima pengalaman yang dapat menyenangkan hati para peserta didik yang akan menjadikan peserta didik semangat dan lebih berminat dalam belajar. Meningkatkan minat belajar peserta didik, salah satunya dapat dimunculkan dengan penggunaan media dalam pembelajaran (Puspasari, 2019). Karena, dalam kenyataannya penggunaan media saat kegiatan belajar mengajar sangat mendukung tercapainya tujuan dari kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan tanpa verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera (Miftah, 2013). Dengan adanya media pembelajaran, Guru dapat menciptakan situasi kelas dengan emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan, media pembelajaran ini mampu membantu guru membawa dunia luar ke dalam

kelas sehingga ide yang bersifat abstrak dan asing sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik serta penggunaan media secara tepat akan meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran (Sulistiyowati & Rachman, 2017). Dalam hal ini, untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, Guru menggunakan terobosan baru yaitu menggunakan video scribe sebagai media saat mengajar di Madrasah Ibtidaiyyah. Videoscribe merupakan sebuah aplikasi video animasi berlatar putih dengan gerakan tangan 'whiteboard animation' (Hafizah, 2023).

Dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyyah Al-lanah diketahui bahwa kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja. Pembiasaan untuk menggunakan media pembelajaran belum maksimal, hal ini disebabkan karena masih rendahnya pemahaman guru dalam menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Alasan inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan media pembelajaran videoscribe untuk

meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Al-lanah.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran videoscribe, minat belajar siswa, dan Pengaruh penggunaan media pembelajaran videoscribe dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Al-lanah Tahun Pelajaran 2024/2025. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Sedangkan Analisis hasil penelitian dengan menggunakan teknik sederhana seperti catatan, komentar siswa, serta saran dan kritik dari rekan sejawat.

B. Metode Penelitian

Kajian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif analisis. Sebuah pendekatan metode yang digunakan untuk menganalisis, menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi, dan situasi dari berbagai data yang dikumpulkan dari hasil pengamatan mengenai masalah yang diteliti pada saat penelitian berlangsung (Moleong, 2019).

Penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian lapangan (Field Research), yaitu penyelidikan mendalam yang dilakukan dengan

suatu prosedur penelitian lapangan. Penelitian ini juga menggunakan data deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang ditujukan untuk mendiskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia (Sugiyono, 2019). Penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti dalam kehidupan sehari-hari.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena melalui pendidikan dapat terjadi komunikasi yang dapat menambah pengetahuan seseorang. Untuk menambah pengetahuan siswa maka minat dan motivasi belajar menjadi sorotan utama bagi tenaga pengajar, karena minat dan motivasi belajar berhubungan dengan perasaan siswa itu sendiri. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, salah satunya dapat dimunculkan dengan penggunaan media pembelajaran, karena dalam kenyataannya, penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan tanpa verbalitas, mengatasi

keterbatasan ruang waktu dan daya indera. Bagi seorang pendidik, mengajar bukanlah merupakan suatu permasalahan atau tantangan yang memberatkan, tetapi mengajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi dihadapkan dengan pertanyaan bagaimana mengajar yang baik sehingga berhasil, barulah akan merupakan suatu tantangan tersendiri. Memang mengajar itu nampaknya sederhana, namun apabila kita kaji lebih jauh lagi, banyak aspek yang harus diperhatikan.

Penguasaan materi, didaktik metodik, otak peserta didik, situasi lingkungan sekolah dan lain lain. Lebih lagi bila dikaitkan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pemakaian berbagai peralatan canggih dalam proses pembelajaran menuntut perhatian khusus para pendidik. Akhir - akhir ini penggunaan peralatan elektronik seperti radio, radio kaset, OHP, Film, Video serta komputer sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi telah mulai masuk dalam dunia pendidikan. Hal ini menuntut adanya perubahan sikap dari seorang pendidik yang biasa mengajar dengan sistem

konvensional atau tradisional ke arah mengajar yang disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Oleh karena itu, berikut ini akan diuraikan bagaimana seorang pendidik menggunakan program kaset video secara integral dalam proses pembelajaran sebagai media pendidikan.

Dalam hal ini, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang masih bisa dikatakan baru yaitu *videoscribe* sebagai media saat mengajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Videoscribe* merupakan aplikasi video animasi berlatar putih dengan gerakan tangan "*whiteboard animation*" yaitu media komunikasi yang dibuat oleh pengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol yang ada di *whiteboard animation*. Aplikasi ini mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, bahkan gambar dalam satu media pembelajaran. Aplikasi *videoscribe* ini merupakan salah satu sarana yang paling tepat dan akurat, karena dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik, mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa, mampu

memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan lebih tersampaikan dengan lebih efektif. Untuk lebih jelasnya kami jelaskan beberapa tahap sebagai berikut:

a. Tahap pengembangan
Videoscribe

Menurut Barbara dan Rita C (1994: 39) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, tidak berarti teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Tidak pula kawasan tersebut berfungsi bebas dengan dari penilaian, Pengelolaan atau pemanfaatan melainkan timbul karena dorongan fungsi dan desain dan harus tanggap terhadap tuntutan formatif dan praktek pemanfaatan serta kebutuhan pengelolaan yang tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran, melainkan juga perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan

teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran. Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya:

- 1) Pesan yang didorong oleh isi.
- 2) Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori.
- 3) Manifestasi fisik dari teknologi perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.

Penggunaan media audio visual atau pesan visual dalam dunia pendidikan akan memberikan manfaat dan keuntungan bagi guru maupun anak didik. Metode mengajar dengan audio visual atau persentasi visual mulai diterapkan oleh para guru untuk membantu proses pengajaran. Tidak diragukan lagi, metode seperti ini memang membawa banyak manfaat dan keuntungan, seperti dikemukakan di bawah ini. Berdasarkan pemaparan dari penggunaan media pembelajaran videoscribe terhadap minat belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyyah Al-

lanah Kota Tangerang didapatkan hasil sebagai berikut

a) Pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi anak didik lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan. Anak didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, mendengar, dan merangsang anak didik untuk selalu menghubungkan satu kejadian dengan kejadian lain yang mendasarinya.

b) Mampu melatih taraf berpikir anak didik dari konkret ke abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks. Anak didik mampu menempatkan unsur-unsur visual secara serempak; menghubungkan keseluruhan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya; membuat kesimpulan tentang visualisasi yang dilihatnya; dan kemudian membuat konseptualisasi baru tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya. Jika metode mengajar dengan audio visual ini dilakukan secara kontinu, maka secara tidak sadar guru telah membentuk pola berpikir analitis dalam diri anak didik. Hal ini, pada gilirannya, akan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar,

yang pada akhirnya akan mempengaruhi kualitas hasil belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih bisa dikatakan baru yaitu *videoscribe* sebagai media saat mengajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018. *Videoscribe* merupakan aplikasi video animasi berlatar putih dengan gerakan tangan "*whiteboard animation*" yaitu media komunikasi yang dibuat oleh pengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol yang ada di whiteboard animation. Aplikasi ini mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, bahkan gambar dalam satu media pembelajaran.
2. Minat belajar siswa Aplikasi *videoscribe* ini merupakan salah satu sarana yang paling tepat dan akurat, karena dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik, mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa,

mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan lebih tersampaikan dengan lebih efektif.

Adapun pengaruh penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Kecamatan Pinang Kota Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah membuat pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi anak didik lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan serta mampu melatih taraf berpikir anak didik dari *konkret* ke *abstrak*, dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks. Anak didik mampu menempatkan unsur-unsur visual secara serempak; menghubungkan keseluruhan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya; membuat kesimpulan tentang visualisasi yang dilihatnya; dan kemudian membuat konseptualisasi baru tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *AI-*

- Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Moleong. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rosyidah, U. (2024). Ruh Al-Mudarris: Fondasi Karakter Siswa Yang Unggul Dan Bertanggung Jawab. *Jurnal Staika: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.62750/staika.v7i1.99>
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada. *Jurnal Ilmiah NERO*, 3(1), 37–44.
- Yani, N. K. A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung. *Skripsi*, 193.