

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Komunikasi belajar mengajar di kelas merupakan kegiatan komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa saling bertukar pikiran dengan tujuan mengembangkan ide dan pengertian. Penyimpangan-penyimpangan komunikasi sering timbul dan terjadi pada saat kegiatan proses belajar mengajar sehingga akan terjadi komunikasi yang tidak efektif dan efisien antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan guru yang belum mampu menciptakan media pembelajaran yang efektif dan adanya kecenderungan siswa yang kurang siap. Keberhasilan proses pembelajaran pada suatu mata pelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan dapat dilihat dari tingkat pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Siswa dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi maka semakin tinggi prestasi belajarnya. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan ini adalah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi dan sikap juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Dalam mata pelajaran IPS, *image* yang terbentuk bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran hafalan. Pembelajaran IPS dipandang oleh siswa sebagai pembelajaran yang membosankan sehingga membuat siswa menjadi malas dan mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sangat rendah. Akibat dari semua itu, saat siswa mengikuti proses pembelajaran IPS menjadi semakin jenuh dan tidak bergairah. Selain itu juga respon dan keefektifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide atau gagasan terlihat rendah. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas pun masih kurang. Sehingga kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pun tidak terlihat dan tidak bisa diukur apabila respon siswa dalam pembelajaran IPS sangat kurang. Rendahnya minat belajar siswa akan berdampak pada prestasi siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih dibawah KKM disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah keluarga, lingkungan, kurikulum pembelajaran, metode mengajar,

guru, media pembelajaran, sarana serta fasilitas. Oleh karena itu, prestasi belajar yang baik harus didukung oleh komponen-komponen yang baik pula.

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan agar merangsang siswa untuk belajar. Menurut Suprijono (2011: 46) media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer, teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan manfaat yang luar biasa bagi kehidupan manusia, termasuk pada bidang pendidikan. Komputer bukan hal yang langka di kalangan pendidikan. Komputer dimanfaatkan pelajar untuk memahami pengetahuan dan untuk melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Program komputer dapat memberikan *reinforcement* langsung kepada pelajar sehingga dapat dijadikan sarana pembelajaran individual (Heinich, 1996).

Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam belajar. Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan yaitu media untuk mempermudah pembelajaran. Pada saat ini hampir semua siswa sudah paham dalam penggunaan teknologi, salah satunya siswa fasih dalam penggunaan gadget seperti Handphone. Namun penggunaan gadget oleh siswa hanya sebatas bermain media sosial, chatting dengan teman-temannya, selfie, dan bermain game. Penggunaan gadget oleh siswa di lingkungan sekolah bukan untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Saat guru mempersilahkan siswa untuk menggunakan gadegtanya pada pembelajaran pun masih disalah gunakan oleh siswa dalam penggunaannya. Tanpa siswa sadari, penggunaan gadget dalam lingkungan pendidikan memberikan peluang bagi siswa agar menjadi lebih kreatif. Dengan adanya aplikasi-aplikasi yang inovatif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitasnya. Dengan gadget siswa bisa belajar

bagaimana untuk memadukan warna-warna yang indah atau bahkan menghias tulisan dengan gambar atau warna. Sehingga dalam penggunaan gadget untuk memainkan media sosial pun siswa bisa berkreasi dengan aplikasi-aplikasi yang inovatif yang tersedia pada gadget. Gadget pun bisa digunakan siswa untuk mengerjakan tugas seperti tugas karya ilmiah, artikel, dan laporan-laporan. Sehingga gadget bisa dijadikan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif. Namun masih banyak guru yang tidak menyadari akan hal tersebut, guru masih beranggapan bahwa gadget bisa mengganggu siswa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan gadget yang bisa membuat siswa kreatif belum diwadahi oleh guru. Guru terlalu fokus dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa menyeimbangkannya dengan media pembelajaran. Sehingga masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang biasa-biasa saja yang menyebabkan siswa tidak memiliki minat belajar.

Dalam proses pembelajaran modern, sumber belajar menjadi salah satu unsur penting di samping guru. Secara umum sumber belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. Sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu orang, lingkungan, dan media. Sumber belajar digital termasuk ke dalam kategori media. Pembelajaran modern memiliki tiga karakter dasar, yaitu siswa aktif (*active learning*), berorientasi kepada siswa (*student-centered*), dan terintegrasi dengan TIK termasuk di dalamnya memanfaatkan aneka sumber. Ketersediaan berbagai media pembelajaran di internet sangat memudahkan siswa belajar. Aktivitas belajar di layar monitor berbeda dengan membaca buku. Di layar monitor, siswa lebih tertantang untuk melakukan berbagai aktivitas dibanding hanya membaca teks.

Masa kini konsep pendidikan harus didominasi oleh siswa atau *student centre*, berbeda dengan dulu yakni *teacher centre*. Siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi di dalam kelas dengan sumber belajar maupun dengan teman sekelas. Siswa diharuskan dapat melakukan analisis dan menyimpulkan pembelajaran. Di dalam proses pemberian informasi antara guru dan siswa hanya melalui bahasa verbal sebagai media utama dalam penyampaian materi belajar dapat menimbulkan ketergantungan pada guru sebagai sumber belajar, selain itu dapat menimbulkan verbalisme, hal ini dikarenakan siswa tidak mengalami atau melihat langsung materi yang diajarkan. Jika siswa mengalami

langsung pembelajaran yang dipelajari akan semakin konkret dan akan semakin banyak pengalaman belajar yang didapat oleh siswa. Tetapi sebaliknya jika siswa hanya sebagai siswa yang hanya mendengar dan mendapatkan pembelajaran dari seorang guru atau didalam kelas guru adalah pusat pembelajaran bukan siswa yang mengamati langsung atau mengalami langsung apa yang ia pelajari maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatnya dari sebuah proses pembelajaran (Sanjaya, 2008: 198).

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, maka siswa akan mampu menyerap segala pesan yang disampaikan, belajar lebih banyak menyerap sesuatu yang dipelajari dengan lebih baik, serta meningkatkan penampilan dan menggunakan keterampilan sesuai dengan tujuan proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011:23).

Munculnya sistem *digital learning* dilatarbelakangi oleh semakin cepatnya perubahan dan perkembangan era informasi dan teknologi sekarang ini. Hal ini layak untuk diterapkan dalam dunia pendidikan sekarang yang selalu mencari perkembangannya. *Digital learning* merupakan suatu terobosan baru dalam teknologi pembelajaran yang diterapkan para pelajar untuk belajar secara digital melalui pemanfaatan teknologi, baik software maupun hardware, online maupun offline yang dikemas secara menarik dan interaktif (Sugema, 2010). Media pembelajaran yang dapat mendukung dalam pembelajaran salah satunya adalah *Sparkol Video Scribe*. *Sparkol Video Scribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Sparkol Video Scribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.

Semua materi pelajaran yang dibutuhkan oleh guru sebagai bahan ajar yang lebih komprehensif dalam pembelajarannya dapat diintegrasikan dalam suatu software, baik yang berbentuk teks, gambar, maupun animasi/video. Materi yang dimasukkan ini tidak hanya sekedar kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis, tetapi mempunyai standar kompetensi kelulusan. Penerapan dan pemanfaatan media pembelajaran

dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Peningkatan minat belajar dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rochmah dan Suratman bahwa media *Video Scribe* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X APK pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Materi Memahami Azas Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor di SMK Negeri 10 Surabaya.

Penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* sudah banyak digunakan oleh sebagian guru, salah satunya oleh guru IPS di SMPN 19 Bandung. Dalam proses pembelajaran, media yang diterapkan menciptakan pembelajaran IPS menjadi tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak yang positif, karena siswa akan antusias dalam pembelajaran IPS yang sedang berlangsung dan pembelajaran pun akan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga minat belajar siswa akan semakin meningkat.

Selain itu dalam rangka menghadapi perkembangan abad 21 masyarakat harus “*to develop skills, content knowledge, and social and emotional competencies to navigate complex life and work environments. Essential life and career skills include: Flexibility & Adaptability; Initiative & Self Direction; Social & Cross-Cultural Skills; Productivity & Accountability*” (P21 st Century Learning, 2007). Dalam rangka mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, maka dilakukan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Teknologi modern menawarkan perubahan pada proses pembelajaran di kelas dan mempunyai potensi untuk mendukung pendidikan lintas kurikulum dan memberikan kesempatan yang efektif dalam komunikasi antara guru dan siswa.

Sparkol Video Scribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Sparkol Video Scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga

mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut.

Penerapan *digital learning* berupa *Video Scribe* ini menjadikan pelajar lebih mandiri dan mendalami materi bahan ajar, karena pelajar dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Evaluasi pembelajaran dilakukan oleh guru secara otomatis melalui proses digital, sehingga tidak perlu pengoreksian secara manual melalui kertas. Mengingat *digital learning* sebagai metode atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan guru dan siswa, maka para guru perlu memahami karakteristik atau potensi pembelajaran digital agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan pembelajaran. Keuntungan *digital learning* berupa *Video Scribe* adalah media yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan pembelajar pada program-program digital.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengetahui “Penerapan Media Pembelajaran *Digital Learning* Berupa *Video Scribe* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 19 Bandung.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe*?
2. Mengapa guru memilih media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe*?
3. Apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang diantaranya adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe*.

2. Mendeskripsikan alasan mengapa guru memilih media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Mendeskripsikan apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan sarana informasi bagi dunia pendidikan, terutama mengenai penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 19 Bandung.
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar penulis untuk memahami penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 19 Bandung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dari penelitian ini diharapkan juga agar siswa mendapatkan bahan masukan yang dapat dijadikan wadah untuk meningkatkan kreativitas dalam rangka mencapai tujuan yakni keberhasilan yang dicita-citakan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sehingga mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk penelitian selanjutnya mengenai penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP di Kota Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Sarah Juliana, 2019

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL LEARNING BERUPA VIDEO SCRIBE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 19 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | respiatory.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini secara garis besar penulis memaparkan mengenai latar belakang masalah yang dimana hal itu menjelaskan tentang penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 19 Bandung. Selain itu, berisi tentang rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dari rumusan masalah yang dibahas. Kajian pustaka yang penulis kaji yaitu mengenai penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 19 Bandung. Berdasarkan judul tersebut maka penulis memaparkan kajian pustakanya, diantaranya; membahas media pembelajaran *digital learning Video Scribe*, kreativitas dan pembelajaran IPS.

BAB III METODE PENULISAN

Bab ini memaparkan metodologi penelitian yang mencakup desain penelitian, definsi operasional, teknik pengumpulan data serta prosedur dan tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENULISAN

Bab ini memaparkan laporan hasil penelitian yang meliputi pengolahan data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini membahas mengenai penutup yang didalamnya terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan sekaligus menjawab rumusan masalah secara singkat dan saran untuk penelitian selanjutnya.