

## **PENGGUNAAN MEDIA VIDEO SCRIBE DALAM PEMBELAJARAN LITERASI SAINS UNTUK MAHASISWA PGPAUD**

**Yani Yusnia<sup>1</sup>**

Dinas Pendidikan Kota Bandung

**Abstract:** *This research is motivated by the importance of Early childhood education preservice teacher to understand the concepts and content of scientific literacy so that they can develop this ability in children comprehensively. Therefore learning media innovation is needed to develop scientific literacy of Early Childhood Teacher Education students. One of them is through the use of video scribe. The design of this study is Classroom Action Research, which is carried out in cycles with each action cycle covering planning, implementing Acting, Observation, Reflexing. The data collection technique used in this study is to use observation, interview, documentation, and learning outcomes test techniques. The results of the study show that learning using scribe video learning media makes students more enthusiastic about learning and focus on the material presented by the researcher. Students are more active in learning. An increase in understanding the material evidences this; this can be seen from the average value of the evaluation results obtained.*

**Keyword:** *student learning outcomes, video scribe media, evolutionary learning.*

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya calon guru PAUD untuk memahami konsep dan konten literasi sains sehingga dapat mengembangkan kemampuan ini pada anak secara komprehensif. Karena itu diperlukan inovasi media pembelajaran yang untuk mengembangkan literasi sains para mahasiswa PGPAUD. Salah satunya melalui penggunaan *video scribe*. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan dalam siklus-siklus dengan setiap siklus tindakan meliputi perencanaan tindakan (Planning), pelaksanaan tindakan (Acting), pengamatan (Observation), refleksi (Refelecting). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *video scribe* membuat siswa lebih antusias untuk belajar dan fokus terhadap materi yang disampaikan oleh peneliti. Mahasiswa lebih aktif dalam pembelajaran hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dalam memahami materi, hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil evaluasi yang diperoleh.

**Kata Kunci:** hasil belajar siswa, media video scribe, pembelajaran evolusi.

### **PENDAHULUAN**

Era globalisasi di berbagai bidang kehidupan sebagai salah satu konsekuensi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) mengakibatkan standar berbagai aspek kehidupan merujuk pada tuntutan internasional. Walaupun kerja sama dan kolaborasi antarbangsa semakin intens, persaingan juga semakin kompetitif di bidang

produksi, jasa, dan sumber daya manusia (SDM). Aspek yang harus dikedepankan agar suatu bangsa dapat memiliki daya saing yang tinggi adalah pendidikan.

Berdasarkan data *Education For All (EFA) Global Monitoring Report The Hidden Crisis, Armed Conflict and Education* yang dikeluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa

---

<sup>1</sup> Dinas Pendidikan Kota Bandung | Email:yaniyusnia80@gmail.com

(UNESCO) 2012 melalui *Education Development Index*, pendidikan di Indonesia berada di posisi 64 dari 120 negara. Sedangkan data *Education Development Index* (EDI) 2011, Indonesia berada di peringkat ke-69 dari 127 negara ([www.unesco.org](http://www.unesco.org)). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih rendah. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka pemerintah dan masyarakat harus melakukan berbagai upaya agar pendidikan Indonesia menjadi lebih baik.

Pendidikan merupakan pengaruh, bantuan, atau tuntunan yang diberikan oleh orang yang bertanggung jawab kepada peserta didik (Abu & Widodo, 2004; Sukmadinata, 2009; Nurhayati, 2011). Dalam kegiatan belajar mengajar terdiri atas komponen-komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun komponen-komponen tersebut antara lain: (a) peserta didik; (b) tenaga pendidik; (c) materi pelajaran; (d) media atau peralatan pembelajaran; (e) strategi dan metode pembelajaran; (f) evaluasi atau hasil penilaian; (g) lingkungan pembelajaran; serta (h) pengelolaan kelas (Radno, 2007).

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa mampu belajar dengan baik dan hasil pembelajaran akan meningkat. (Sanaky, 2009; Arsyad, 2011; Asyhar, 2012) Salah satu media yang dapat digunakan adalah *video scribe*. Media ini dimanfaatkan untuk melengkapi kegiatan pembelajaran agar lebih baik sekaligus menjadi solusi permasalahan yang terjadi. (Wijaya, 2010) *Video scribe* merupakan aplikasi untuk membuat animasi seolah guru sedang menulis atau menggambar materi yang disajikan. Video yang tampil dalam *video scribe* akan menarik minat siswa karena apa yang mereka pelajari dapat divisualisasikan dengan lebih menarik.

Menurut Briggs (1977) (dalam Asyhar, 2012) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti: buku, film, video, dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association*, media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. (Sanaky, 2009)

### 2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Media visual
- 2) Media audio:
- 3) *Projected still media: slide, overhead projection (OHP), in focus*, dan sejenisnya
- 4) *Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya*

Ada beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran, di antaranya adalah sebagai berikut, 1) mempermudah proses belajar mengajar, 2) meningkatkan efisiensi belajar mengajar, dan 3) menjaga relevansi dengan tujuan pembelajaran. (Arsyad, 2011)

*Videoscribe* adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat design 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. *Whiteboard animation* adalah media komunikasi yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol yang ada di *whiteboard animation*. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim. (Putra, Kusumo, Nurhayati, 2013)

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PGPAUD UPI Kampus di Cibiru semester 2. Adapun desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam siklus-siklus dengan setiap siklus tindakan meliputi perencanaan tindakan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observation*), refleksi (*Reflecting*). (Sugiyono, 2012)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. (Arikunto, 2011) Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang keterlaksanaan pembelajaran biologi dengan menggunakan pendekatan investigasi, dan kemampuan penalaran biologi siswa. Data yang terkumpul berupa data hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut: a. Reduksi data, b. Penyajian data, c. Triangulasi, dan d. Penarikan simpulan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian tindakan kelas. Perencanaan tindakan dilakukan dalam setiap siklusnya.

1) *Mengidentifikasi masalah dan menerapkan alternatif pemecahan masalah*

Studi pendahuluan dilakukan dengan menggunakan angket siswa dan wawancara guru serta siswa. Berdasarkan hasil angket tersebut didapatkan simpulan bahwa ada permasalahan dalam kemampuan literasi sains mahasiswa PGPAUD UPI Kampus di Cibiru.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara yang dilakukan terlihat bahwa permasalahan terjadi dalam kemampuan literasi sains adalah tidak digunakannya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Permasalahan yang diketahui berdasarkan observasi awal tersebut menjadi acuan peneliti untuk menentukan langkah selanjutnya dalam penelitian tindakan kelas. Permasalahan yang terjadi akan diselesaikan oleh peneliti dengan penggunaan media *video scribe* dalam pembelajaran evolusi makhluk hidup.

2) *Menentukan tempat dan tanggal penelitian*

Peneliti melakukan penelitian di ruang kelas F2. Hari dan tanggal penelitian untuk siklus satu ditetapkan pada hari Selasa, 26 Januari 2019.

3) *Menentukan observer penelitian*

Observer yang dipilih oleh peneliti adalah Henrick Cahyanto, ST dan Adie Sapar Sudradjat, S.Pd, M.M

4) *Menentukan pokok bahasan atau materi pembelajaran*

Pokok bahasan atau materi menulis evolusi makhluk hidup yang akan disampaikan dalam siklus I adalah asal-usul kehidupan yang terdiri atas beberapa teori, yakni teori abiogenesis, teori biogenesis, dan teori kosmozoa.

5) *Mengembangkan skenario pembelajaran*

Salah satu tahapan dalam perencanaan siklus satu adalah mengembangkan skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

6) *Menyiapkan sumber pembelajaran*

Sumber pembelajaran harus disiapkan pada tahap perencanaan tindakan. Sumber pembelajaran adalah berbagai sumber referensi yang penulis gunakan untuk kegiatan pembelajaran.

7) *Menyiapkan media pembelajaran*

Media memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu manfaat media pembelajaran adalah

menarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.

#### 8) Menyusun alat evaluasi pembelajaran

Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah lembar tes, menggunakan edmodo sehingga siswa dapat mengisi evaluasi secara daring menggunakan internet.

#### 9) Mengembangkan format observasi

Dalam pengembangan format observasi, peneliti menyesuainya dengan langkah-langkah pembelajaran .

### Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kelas merupakan realisasi dari teori dan teknik mengajar serta tindakan (*treatment*) yang telah dilaksanakan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan yang telah dibuat.

#### Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru merupakan salah satu instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti. Lembar observasi ini digunakan oleh peneliti sebagai pengumpul data berupa nilai dari pelaksanaan pembelajaran.

**Tabel 1** Hasil Penilaian Observer terhadap Aktivitas Guru

No	Indikator	Nilai Rata
1	Perencanaan Pembelajaran	3.00
2	Presentasi/Penyampaian Pembelajaran	3.00
3	Metode Pembelajaran	3.00
4	Karakteristik Pribadi Guru	3.00
Rata-rata		3.00

**Tabel 2** Hasil Penilaian Observer terhadap Aktivitas Guru

No	Indikator	Nilai Rata
----	-----------	------------

1	Perencanaan Pembelajaran	3.50
2	Presentasi/Penyampaian Pembelajaran	4.00
3	Metode Pembelajaran	3.20
4	Karakteristik Pribadi Guru	3.10
Rata-rata		3.50

Belum digunakannya media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa merupakan hal utama yang menjadikan nilai observasi aktivitas guru belum maksimal. Persiapan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam indikator perencanaan dan metode pembelajaran memperoleh nilai rendah, yakni dua.

#### Analisis Hasil Evaluasi Siswa

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran, siswa diberi soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi berupa tes yang dilakukan berbasis edmodo. Ada sepuluh soal yang diberikan untuk soal evaluasi ini. Hasilnya akan dianalisis apakah sudah memenuhi standar yang ditetapkan atau belum. Berikut adalah hasil evaluasi.

**Tabel 3** Hasil Evaluasi Siswa untuk Nilai Tertinggi, Terendah, dan Rata-rata

No	Indikator	Nama Siswa	Nilai
1	Nilai Tertinggi	R.M. Faizaka Prasetyo	100
2	Nilai Terendah	Zidane Taufan A	10
3	Rata-rata nilai		63,8

**Tabel 4** Hasil Evaluasi Siswa untuk Nilai Tertinggi, Terendah, dan Rata-rata

No	Indikator	Nama Siswa	Nilai
1	Nilai Tertinggi	Desi Veronika	90
2	Nilai Terendah	Niger Sopater	20
3	Rata-rata nilai		67,6

### Refleksi

Setelah dilaksanakan tindakan yang disertai dengan observasi dan evaluasi hasil belajar siswa, selanjutnya diadakan refleksi terhadap hal-hal yang telah terjadi. Catatan-catatan observasi dan nilai evaluasi itu dimanfaatkan untuk

dijadikan pedoman dalam melaksanakan tindakan berikutnya.

Sudah digunakannya media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa merupakan hal utama yang menjadikan nilai observasi aktivitas guru pada siklus II meningkat daripada siklus I. Persiapan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam indikator perencanaan dan metode pembelajaran memperoleh nilai baik, yakni empat.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan deksripsi dan pembahasan penelitian tentang penerapan media pembelajaran *video scribe* dalam pembelajaran evolusi makhluk hidup diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran video scribe dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran literasi, mulai tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian hasil pembelajaran.
- 2) Penerapan media pembelajaran *video scribe* dalam pembelajaran literasi sains berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Penerapan model pembelajaran *video scribe* dapat meningkatkan pemahaman literasi sains mahasiswa PGPAUD UPI Kampus di Cibiru.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abu, A., & Widodo, S. (2004). Psikologi belajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi V. Jakarta. Rineka Cipta.
- A.H Hujair, Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Safitria Insani Press.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Apa itu Videoscribe Sparkol di <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe-sparkol/> (diakses 25 Maret 2018).

- Nurhayati, Eti. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Setia
- Radno, Harsanto. (2007). *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta : Kanisius.
- Putra, R.K., Kusumo, E., Nurhayati, S., (2013). *"Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Dasar Menggunakan Media AudioVisual"*.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Bandung : CV Alfabeta
- Sukmadinata, Nana S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wijaya, Yoga Permana. (2010). *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*. Bandung : Pendidikan Ilmu Komputer. FPMIPA UPI