

BAB II

LANDASAN TEORI TENTANG PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS BIOGRAFI SECARA TULIS DENGAN MENGUNAKAN MEDIA SPARKOL *VIDEOSCRIBE*

A. KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas X Berdasarkan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang ditetapkan oleh pemerintah. Dalam pendidikan di Indonesia, kurikulum telah mengalami perubahan dan perbaikan dari masa ke masa. Perubahan dan perbaikan itu dimaksudkan untuk mengembangkan pola pikir peserta didik agar sesuai dengan corak jamannya. Tidak hanya karena pendidikan harus menjawab persoalan, akan tetapi perubahan itu berimbas pada perubahan karakteristik peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan kritis.

Kurikulum 2013 bertujuan mendorong peserta didik mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) materi yang mereka peroleh atau ketahui setelah menerima materi pembelajaran (Chomaidi & Salamah, 2018, hlm. 282). Mulyasa (2017, hlm. 22) menjelaskan, “Dalam Kurikulum 2013 terdapat penataan standar nasional pendidikan antara lain, standar kompetensi kelulusan, standar isi, standar proses, standar pendidik, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian. Isi kurikulum 2013 mencakup sikap, pengetahuan dan ketrampilan”.

Majid (2014, hlm. 1) mengatakan, bahwa pandangan lain program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) bagi peserta didik. Berdasarkan program pendidikan tersebut peserta didik melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga mendorong pengembangan dan pertumbuhannya sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan penjelasan mengenai kompetensi yang harus dipahami oleh peserta didik sesuai dengan mata pelajaran, kelas dan jenjang sekolah. Setiap mata pelajaran mengacu kepada Kompetensi Inti (KI) melalui berbagai tahapan yang ada pada Kompetensi Dasar (KD) yang diikuti oleh indikator yang harus dicapai oleh peserta didik.

Majid (2017, hlm. 5) mengatakan, bahwa kompetensi adalah seperangkat tindakan intelegen penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Pemaparan tersebut menjelaskan bahwa kompetensi merupakan seperangkat yang harus dimiliki sebagai peranti dalam pembelajaran yang diajarkan.

Depdiknas dalam Majid (2017, hlm. 6) merumuskan kompetensi sebagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang di refleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Maka dari itu kompetensi sebagai keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam berpikir dan melakukan suatu tindakan.

Mulyasa (2017, hlm. 174) berpendapat bahwa kompetensi inti yaitu operasionalisasi standar kompetensi lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang di kelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Maka dari itu kompetensi inti merupakan standar kelulusan yang memiliki kualitas harus dimiliki oleh peserta didik untuk suatu jenjang sekolah.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas Kompetensi Inti (KI) merupakan capaian atau standarisasi kompetensi siswa karena telah melewati pembelajaran tertentu. Dalam standarisasi tersebut nyatanya dapat diukur peserta didik mana saja yang memiliki kompetensi yang mapan. Kompetensi inti harus dimiliki setiap peserta didik, karena peserta didik dianggap telah melewati masa pembelajaran yang diajarkan.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dalam Kemendikbud (2016, hlm. 3) merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti.

Kunandar mengatakan (2014, hlm. 26) penekanan kompetensi ranah sikap, keterampilan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan pengetahuan untuk suatu satuan pendidikan untuk mata pelajaran ditandai oleh banyaknya KD satu mata pelajaran. Kompetensi dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat dan memperkaya antar mata pelajaran.

Majid (2017, hlm. 43) mengatakan, bahwa kompetensi dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan.

Sebagai sumber dari kompetensi, mata pelajaran bersifat terbuka, Hal tersebut berarti mata pelajaran dapat dieksplorasi lebih jauh lagi tergantung kehendak guru yang mengajarkannya. Akan tetapi, ilmu pengetahuan dalam pengajarannya harus berlandaskan empiris, ontologis, dan epistemologi. Karena mata pelajaran bersifat empiris maka dalam pelaksanaannya diperbolehkan sekali mengikuti corak jaman yang terjadi.

Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar dalam pembelajaran menceritakan kembali pada siswa kelas X SMAN 1 Talaga yaitu KD 4.15 Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Secara Tulis.

c. Alokasi Waktu

Dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007, menyebutkan bahwa alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar. Alokasi waktu ditentukan berdasarkan kesulitan dari materi yang diajarkan.

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 dalam Syamsuddin dan Vismaia (2015, hlm. 5), alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk

pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai. Guru memiliki keluasaan waktu untuk mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Siswa yang aktif dan inovatif memerlukan waktu proses pembelajaran yang lebih panjang karena siswa perlu mengamati, menanya, mengasosiasi, dan berkomunikasi untuk memberikan respon dalam pembelajaran. Semakin sukar dan semakin penting pembelajaran, maka perlu diberi alokasi waktu yang lebih baik.

Lama belajar untuk setiap jam pelajaran ialah 45 menit. Dengan begitu diperlukan pertimbangan-pertimbangan agar dengan waktu sesempit itu mampu maksimal dalam mempelajari ulasan. Penulis sendiri berasumsi bahwa waktu 2 x 45 sudah proporsional untuk mengajarkan peserta didik.

2. Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Isi Teks Biografi Secara Tulis dengan Menggunakan Media Sparkol *Videoscribe*

a. Pengertian Menceritakan Kembali

Menceritakan kembali adalah kegiatan menyusun kembali atau menuturkan dengan suatu cerita setelah adanya melakukan kegiatan membaca, memahami, mengonsep dan menghafal. Peserta didik mulai belajar merangkai sendiri kata-kata pada pembelajaran ini.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008, hlm. 210), dinyatakan bahwa menceritakan kembali berarti menuturkan cerita kembali. Menceritakan kembali merupakan kegiatan mengujarkan kembali cerita yang telah dibaca.

Kegiatan menceritakan kembali merupakan kegiatan seseorang yang telah memahami sesuatu lalu menceritakan kembali kepada bentuk lisan maupun tulis. Perilaku itu diperoleh karena adanya proses umpan balik yang telah dilaluinya. Ada beberapa hal yang diharapkan dari kegiatan ini, yakni anak mempunyai kemampuan menyusun kembali cerita, anak bisa menggunakan bahasa.

b. Jenis Teks Menceritakan Kembali

Terdapat beberapa jenis teks cerita ulang, antara lain sebagai berikut:

- 1) Rekon pribadi, adalah cerita ulang yang berisi mengenai kejadian masa lampau yang pernah dilalui oleh penulisnya.
- 2) Rekon faktual, atau disebut juga informasional adalah cerita ulang mengenai kejadian nyata/faktual seperti laporan polisi, penelitian ilmiah dan lain sebagainya.
- 3) Rekon imajinatif, merupakan cerita ulang yang di dalamnya mengandung cerita imajinatif secara lebih detail.

c. Ciri-ciri Menceritakan Kembali

Menceritakan kembali atau disebut juga cerita ulang memiliki ciri. Adapun ciri-ciri cerita ulang diantaranya yaitu:

- 1) Bersifat faktual
- 2) Menceritakan peristiwa masa lalu
- 3) Disusun secara kronologis

d. Langkah-langkah Menceritakan Kembali

Bahasa mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena bahasa merupakan media untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar anggota masyarakat, dengan bahasa manusia bisa berekspresi menyampaikan pesan, ide gagasan atau pendapat, dan menciptakan suatu hasil karya. Keraf (hlm. 4) menjelaskan, bahwa bahasa juga mengatur berbagai macam aktivitas kemasyarakatan, merencanakan, dan mengarahkan masa depan kita. Bahasa juga memungkinkan manusia menganalisis masa lampaunya untuk memetik hasil-hasil yang berguna bagi masa kini dan masa nanti. Menceritakan kembali tentunya mempunyai langkah yang harus diperhatikan.

Berikut ini merupakan petunjuk untuk menceritakan kembali sebuah cerita, yaitu:

- 1) membaca teks dengan cermat dan teliti;
- 2) memilih topik pokok cerita yang mempunyai nilai;
- 3) tulis sesuai urutan dan keterkaitan antar peristiwa;
- 4) rangkai kembali pokok-pokok penting cerita secara detail dan lengkap.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan menceritakan kembali pembaca harus memperhatikan cerita secara teliti. Hal tersebut akan memudahkan seseorang mencerap isi dari sebuah cerita.

Langkah-langkah menceritakan kembali yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca teks dengan teliti, langkah pertama ini hal dasar untuk mengetahui dan memahami unsur intrinsik cerita yang akan disampaikan kepada pembaca ataupun pendengar.
- 2) Mencatat unsur intrinsik yang terdapat pada cerita (tema, alur, latar belakang, penokohan, sudut pandang, dan amanat).
- 3) Menentukan ide/topik pokok cerita sesuai alur dalam cerita.
- 4) Menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan langkah-langkah menceritakan kembali merupakan kegiatan yang menjadikan anak mampu menciptakan dan mengembangkan pokok cerita sehingga menjadi sebuah informasi yang menarik untuk dibaca atau didengar.

3. Teks Biografi

Teks biografi adalah teks tentang peristiwa atau sesuatu hal yang penting yang telah dialami seorang tokoh di masa hidupnya, baik yang berupa prestasi maupun masalah yang ditulis oleh sastrawan untuk memotivasi pembaca.

Sutarno (2019, hlm. 88) mengatakan, bahwa biografi merupakan teks yang berisi riwayat hidup seorang tokoh yang ditulis oleh orang lain. Pada isi teks biografi berisi sejarah hidup, pengalaman-pengalaman, sampai kisah sukses orang yang sedang diulas. Nurgiyantoro (2010, hlm 29) mengatakan, “Biografi adalah buku yang berisi riwayat hidup seseorang, tentu saja tidak semua aspek kehidupan dan peristiwa dikisahkan, melainkan dibatasi pada hal-hal tertentu yang dipandang perlu dan menarik untuk diketahui orang lain, pada hal-hal tertentu yang mempunyai nilai jual”

Isnaton dan Farida (2013, hlm 85) mengemukakan, “Biografi merupakan kisah kehidupan seseorang yang bersumber pada kisah nyata (non fiksi) yang lebih kompleks daripada sekedar data tanggal lahir atau tanggal kematian dan data pekerjaan seseorang”. Biografi yakni menceritakan kembali kejadian atau

pengalaman masa lalu yang disaksikan oleh sendiri atau dialami oleh orang lain. Kejadian penting yang dimuat dalam teks biografi memberikan inspirasi mengenai perjalanan hidupnya bagi pembaca (Kosasih, 2014, hlm. 154).

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa biografi adalah semua aspek kehidupan berisikan sejarah, pengalaman, prestasi perjuangan seseorang dalam hidupnya yang dilandaskan oleh kisah nyata seseorang dan dituliskan oleh orang lain. Teks biografi ini memiliki nilai tersendiri dalam menariknya kisah hidup seseorang bagi penulis maupun pembaca.

a. Ciri-ciri Teks Biografi

Berdasarkan pengertian di atas teks biografi memiliki ciri. berikut ini akan dibahas mengenai ciri teks biografi sebagai berikut. Sutarno (2019, hlm. 89) menjelaskan ciri-ciri bahasa teks biografi, antara lain :

- 1) Menggunakan kata ganti orang ketiga tunggal

Kata ganti orang terdiri atas tiga jenis, yaitu orang pertama, kedua, dan ketiga. Masing-masing kata ganti tersebut terdiri dari tunggal dan jamak.

Kata ganti orang pertama	Kata ganti orang kedua	Kata ganti orang ketiga
Tunggal		
Saya Aku Beta Hamba	Kamu	Ia Dia Nama orang
Jamak		
Kami Kita	kalian	mereka

- 2) Menggunakan kata kerja tindakan

Kata kerja tindakan adalah kata kerja yang menjelaskan peristiwa fisik yang dialami tokoh. Contoh: belajar, berlari, bekerja.

- 3) Menggunakan adjektifa

Adjektifa adalah kata sidat yang digunakan untuk menjelaskan sifat tokoh. Contoh: baik, humoris, percaya diri.

4) Menggunakan kata kerja pasif

Kata kerja pasif digunakan dalam kalimat pasif untuk menjelaskan tindakan yang telah dilakukan oleh objek atau tindakan yang didapatkan oleh subjek. Contoh: dimakan, diterapkan, dilagukan.

5) Menggunakan konjungsi

Penggunaan konjungsi atau kata hubung dalam teks biografi lebih pada penguasaan konjungsi temporal (menunjukkan waktu). Contoh: setelah itu, sebelum, sudah, pada saat.

Kemendikbud (2017, hlm. 209-210) menjelaskan ciri-ciri teks biografi, “(1) Teks biografi harus memuat informasi berdasarkan fakta pada tokoh yang diceritakan dalam bentuk narasi.; (2) Memuat sebuah hidup suatu tokoh dalam memecahkan masalah-masalah sampai pada akhirnya sukses, sehingga patut menjadi teladan; (3) Teks biografi memiliki struktur yang jelas”. Prihani (2013, hlm. 25) mengemukakan dua ciri esensial dalam biografi seseorang, sebagai berikut:

Ciri sejarah dan ciri individual. Sebuah karya yang bersifat kesejarahan, biografi harus didukung oleh fakta yang akurat dan objektif, tidak dibuat-buat, tidak dikurangi, dan tidak dilebihkan. Fakta yang akurat dan objektif adalah kata kunci yang mesti terpenuhi agar sebuah biografi dapat dipertanggungjawabkan dan tidak menyesatkan atau mencemarkan nama baik tokoh yang ditulis biografinya.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks biografi harus memuat isi fakta yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan dikemudian hari. Penulisan harus objektif dan akurat tidak mengurangi dan melebihkan untuk menghormati nama baik tokoh yang ditulis.

b. Struktur Teks Biografi

Teks biografi merupakan teks yang di dalam pembuatannya memiliki aturan serta urutan penulisan bertujuan agar cerita tersampaikan secara berurutan yang biasa disebut struktur teks. “Teks biografi termasuk ke dalam teks narasi. Struktur teks biografi mirip dengan teks cerita ulang lainnya seperti hikayat dan cerpen yaitu orientasi, kejadian penting, dan reorientasi” (Kemendikbud, 2016, hlm. 215). Kemendikbud (2016, hlm. 215) menjabarkan struktur teks biografi sebagai berikut:

(1) Orientasi atau *setting (aim)*, berisi informasi mengenai kisah atau peristiwa yang akan diceritakan selanjutnya untuk membantu pendengar/pembaca informasi yang dimaksud berkenaan dengan ihwal siapa, kapan, dimana, bagaimana; (2) Kejadian penting (*important event, record of event*), berisi rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis, menurut urutan waktu, yang meliputi kejadian-kejadian utama yang dialami tokoh. Dalam bagian ini mungkin pula disertakan komentar-komentar pencerita pada beberapa bagiannya; dan (3) Reorientasi, berisi komentar *evaluative* atau pernyataan simpulan mengenai rangkaian peristiwa yang telah diceritakan sebelumnya. Bagian ini sifatnya opsional, yang mungkin ada atau tidak ada di dalam teks biografi.

Kosasih (2014, hlm. 157) unsur-unsur utama narasi dalam penyajian sebagai berikut:

- 1) Orientasi, berisi informasi mengenai latar belakang kisah atau peristiwa yang akan diceritakan selanjutnya untuk membantu pendengar/pembaca. Informasi yang dimaksud berkenaan dengan ihwal siapa, kapan di mana, dan bagaimana;
- 2) Kejadian penting, berisi rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis, menurut urutan waktu yang meliputi kejadian-kejadian utama yang dialami tokoh. Dalam bagian ini mungkin pula disertakan komentar-komentar pencerita pada beberapa bagiannya; dan
- 3) Reorientasi, berisi komentar atau pernyataan simpulan mengenai rangkaian peristiwa yang telah diceritakan sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli di atas, penulis mengulas bahwa struktur teks biografi itu terdiri dari tiga unsur yaitu orientasi yang mengulas tentang pengenalan informasi tokoh, kemudian yang kedua kejadian penting yang berisi pemaparan masalah-masalah yang telah dialami tokoh, dan ketiga yaitu bagian penutup atau simpulan dari semua rangkaian peristiwa.

c. Unsur Kebahasaan Teks Biografi

Setiap jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentu memiliki ciri khas penulisan yang berbeda-beda. Aturan penulisan suatu teks ini sering disebut dengan kaidah kebahasaan. Begitu juga teks biografi yang memiliki kaidah kebahasaan.

Kemendikbud (2017, hlm. 215) menjelaskan bahwa teks biografi menggunakan beberapa kaidah kebahasaan yang dominan, sebagai berikut :

- 1) Menggunakan pronomina (kata ganti) orang ketiga tunggal *ia* atau *dia* atau *beliau*. Kata ganti digunakan secara bervariasi dengan penyebutan nama tokoh atau panggilan tokoh. Contoh: George Saa, putra Papua menyukai pelajaran fisika. *dia* berasal dari keluarga yang kurang mampu secara ekonomi.

- 2) Banyak menggunakan *kata kerja tindakan* untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa atau perbuatan fisik yang dilakukan oleh tokoh. Contoh: *belajar, membaca, berjalan, melempar*.
- 3) Banyak menggunakan kata adjektiva untuk memberikan informasi secara rinci tentang sifat-sifat tokoh. Kata-kata yang dimaksud. Contoh: kata adjektiva untuk mendeskripsikan watak tokoh antara lain rajin, dan genius. Dalam melakukan deskripsi, seringkali penggunaan kata adjektiva didahului oleh kopulatif *adalah, merupakan*.
- 4) Banyak menggunakan kata kerja pasif untuk menjelaskan peristiwa yang dialami tokoh sebagai subjek yang diceritakan. Contoh: *diberi, ditugaskan, dipilih*.
- 5) Banyak menggunakan kata kerja yang berhubungan dengan aktivitas mental dalam rangka penggambaran peran tokoh. Contoh: *memahami, menyetujui, menginspirasi, mencintai*.
- 6) Banyak menggunakan kata sambung, kata depan, ataupun nomina yang berkenaan urutan dengan waktu. Contoh: *sebelum, sudah, pada saat, kemudian, selanjutnya, sampai, hingga, pada tanggal, nantinya, selama, saat itu*.

Kosasih (2014, hlm. 164) menyebutkan kaidah kebahasaan dalam teks biografi sebagai berikut.

- 1) Menggunakan kata ganti orang pertama tunggal atau jamak;
- 2) Banyak menggunakan kata kerja tindakan;
- 3) Banyak menggunakan kata deskriptif;
- 4) Banyak menggunakan kata pasif;
- 5) Banyak menggunakan kata kerja mental;
- 6) Banyak menggunakan kata sambung.

Pendapat kedua ahli tersebut memiliki banyak persamaan, namun terdapat juga perbedaan Kosasih menggunakan kata deskriptif sedangkan tim kemendikbud menggunakan kata sifat. Jadi dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan dalam teks biografi itu ialah menggunakan pronomina, kata kerja, kata sifat, dan konjungsi atau kata hubung. Sehingga dapat terbentuknya sebuah teks yang utuh dan penceritaannya terstruktur.

4. Media Pembelajaran

Dewasa ini, komunikasi merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Agar komunikasi antara siswa dengan guru serta informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, diperlukan media sebagai perantara. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas merupakan kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. “Penggunaan media dalam pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar” (Mahnun, 2012, hlm. 27). Danim dalam Mahnun (2012, hlm.27) menegaskan bahwa telah banyak hasil penelitian yang membuktikan efektivitas penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, terutama dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Danim juga menambahkan bahwa keterbatasan penggunaan media di dalam kelas di duga menjadi salah satu alasan penyebab lemahnya mutu belajar siswa.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan alat dalam sistem pembelajaran. Sedangkan dalam arti secara luas, media merupakan pemanfaatan seluruh komponen sistem dan sumber belajar secara maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti antara, perantara atau pengantar yang merujuk pada sesuatu yang menghubungkan antara sumber dengan penerima informasi. Istilah media sering dikaitkan pada kata *massa*, *mass media*, yang berwujud dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet dan intranet, dan sebagainya (Yaumi (2018, hlm. 5). Yaumi (2018, hlm. 5) mengatakan, “Media adalah saluran komunikasi (*channel of communication*), sedangkan saluran komunikasi merupakan alat yang membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya”. Media dapat diartikan sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, hlm. 2). Miftah (2013, hlm. 97) mengemukakan bahwa media merupakan suatu sarana atau alat/perangkat yang berfungsi sebagai perantara yang menjembatani kegiatan komunikasi antara komunikator (penyampai pesan) dengan komunikan (penerima pesan).

Sanaky dalam Suryani, Setiawan, & Putria (2018, hlm. 3) “pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar”. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai positif lainnya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang melibatkan siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator (Susilana & Riyana, 2018, hlm. 1). Menurut Miftah (2013, hlm.98) batasan pembelajaran secara implisit terdapat beberapa kegiatan, meliputi kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran guna mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang diharapkan. Miftah menambahkan, bahwa pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang meliputi komponen-komponen yang saling saing berkaitan, bersinergi dan tidak dapat dipisahkan. Komponen pembelajaran meliputi tujuan, isi, metode atau strategi pembelajaran, media dan sumber belajar serta evaluasi hasil belajar.

Pengertian media pembelajaran secara singkat dapat diartikan sebagai sesuatu (baik berupa alat, bahan, maupun keadaan) yang dimanfaatkan Adam dan Syastra (2015, hlm.79) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berupa fisik maupun teknis yang membantu guru dan mempermudah dalam menyajikan materi ajar kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Media merupakan komponen-komponen yang terdapat pada lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne dalam Mahnun (2012, hlm. 28). Suryani dan Agung dalam Suryani, Setiawan, & Putria (2018, hlm. 4) menyampaikan, “Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”. Miarso dalam Mahnun membatasi pengertian media pembelajaran sebagai berikut, “Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar”. Yaumi (2018, hlm. 7) menjelaskan, “Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, *visual*, *audio*, *audio-visual*, multimedia, dan *web*”.

Istilah media pembelajaran sering kali diartikan *media for learning* dan dikaitkan dengan *media education* (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, hlm. 4). Pada dasarnya, secara konsep keduanya memiliki perbedaan, “Media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media, dan instrumen/alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar, sedangkan *media for education* lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang objek/materi ajar” (UNESCO dalam Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, hlm. 4). Media memiliki sejarah perkembangan yang panjang, fase perkembangan media terjadi disebabkan oleh perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, perkembangan *social*, dan globalisasi.

Istilah lain yang sering dikaitkan dengan media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. (Yaumi, 2028, hlm. 8)

1) Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki cakupan lebih luas, dapat berupa pesan, orang, alat, bahan, teknik, latar/lingkungan. Media merupakan bahan dan alat belajar (Falahudin, 2014, hlm. 109). Media berfungsi sebagai sumber untuk membantu individu dalam proses pembelajaran. Januszewski & Molenda dalam Yaumi (2018, hlm. 8) mengemukakan, “Sumber belajar diartikan sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang dimana peserta didik berinteraksi dengannya bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja”. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada peralatan dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran, melainkan juga orang, anggaran dan fasilitas. Dengan kata lain, sumber belajar mencakup segala sesuatu yang tersedia yang digunakan untuk membantu individu belajar serta menunjukkan kemampuan dan kompetensinya (Yaumi, 2018, hlm. 8).

2) Alat peraga

Alat peraga merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk memperagakan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Anderson dalam Yaumi (2018, hlm. 9) menjelaskan, “Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memperkuan informasi atau keterampilan baru yang diperoleh”. Penggunaan alat peraga harus

disesuaikan dengan mempertimbangkan umur, tingkat, kelas, semester, serta kerumitan mata pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai media pembelajaran yang telah dipahami sebelumnya, maka media pembelajaran merupakan alat bantu Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana atau perantara dalam menyampaikan pesan ataupun informasi guna merangsang kemampuan berpikir peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar secara sistematis

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya digunakan sebagai pendukung aktivitas belajar dengan mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan mengenai materi ajar baik kepada individu maupun kelompok belajar. Media pembelajaran juga dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas belajar di dalam kelas. Smaldino, dkk. dalam Suryani, Setiawan, & Putria (2018, hlm. 9) mengemukakan, “Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran”. Penggunaan media dalam pembelajaran secara umum bertujuan, sebagai berikut : (1) memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai materi ajar yang disampaikan, (2) mendukung aktivitas belajar, (3) sarana persuasi dan sarana motivasi belajar bagi peserta didik (Pribadi, 2017, hlm. 23).

Menurut Sanaky dalam Suryani, Setiawan, & Putria (2018, hlm. 8) bahwa tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) mempermudah jalannya proses belajar mengajar;
- 2) meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran;
- 3) menjaga relevansi antara materi ajar dengan tujuan belajar;
- 4) membantu siswa dalam berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

Pengestu (2017, hlm. 125) mengemukakan bahwa tujuan penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu: (1) penggunaan media pembelajaran yang tepat berdasarkan sifat bahan ajar dapat memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu; (2) memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik; (3) menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam mengoperasikan teknologi apabila pembelajaran di kelas memanfaatkan media teknologi tertentu; (4) menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik; (5) memperjelas informasi atau pesan pembelajaran; (6) meningkatkan kualitas belajar mengajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media memegang peranan penting dalam terjadinya proses pembelajaran, juga termasuk bagian yang menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryani dan Agung dalam Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, hlm. 9). Menurut Pangestu (2017, hlm. 125) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses kegiatan belajar mengajar, yaitu “pemusat perhatian siswa, mengguugah emosi siswa, membantu siswa memahami materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih kongkret, mengurangi kemungkinan pembelajaran yang melulu berpusat pada guru, dan mengaktifkan respon siswa”.

Adam & Syastra (2015, hlm. 79) menjelaskan bahwa terdapat beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain :

- 1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar, secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.
- 2) Fungsi Semantik, menunjukkan kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang maknanya dipahami oleh peserta didik dengan baik.
- 3) Fungsi Manipulatif, media memiliki fungsi mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan inderawi. Fungsi ini didasarkan pada karakteristik umum, yaitu pada kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek .
- 4) Fungsi Psikologis, terdiri dari :
 - a) Fungsi Atensi
 - b) Fungsi Afektif
 - c) Fungsi Kognitif
 - d) Fungsi Imajinatif
 - e) Fungsi Motivasi, dan
 - f) Fungsi Sosio-Kultural

McKown dalam Miftah (2013, hlm. 100) menjelaskan empat fungsi media sebagai berikut :

Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar. *Ketiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas itu. *Keempat*, yaitu memberikan stimulasi belajar,

terutama rasa ingin tahu pembelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingin tahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Rowntree dalam Miftah (2013, hlm. 100) mengemukakan 6 (enam) fungsi media, yaitu: (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) mengulang kembali apa yang telah dipelajari, (3) memberikan rangsangan atau stimulus belajar pada peserta didik, (4) mengaktifkan respon siswa, (5) memberikan umpan balik (*feedback*) dengan segera, dan (6) mengadakan latihan yang serupa.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran di dalam kelas adalah memperlancar interaksi antara peserta didik dengan guru sehingga pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien (Falahudin, 2014, hlm. 114). Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Rasyid & Rohani (2018, hlm. 91) manfaat media bagi guru adalah membantu mengkonkritkan konsep dan gagasan serta memotivasi peserta didik untuk belajar aktif. Sedangkan manfaat bagi siswa yaitu menjembatani tugas guru dan siswa agar kompetensi dasar telah ditetapkan dalam silabus tercapai. Hamalik dalam Rasyid & Rohani, 2018, hlm. 94) mengatakan, “Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Kemp dan Dayton dalam Rasyid & Rohani (2018, hlm. 94) mengidentifikasi manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) penyampaian materi dapat diseragamkan.
- 2) proses pembelajaran di dalam kelas jadi lebih menarik.
- 3) proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif.
- 4) efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) media memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terbata ruang dan waktu.
- 7) menumbuhkan sikap positif terhadap materi ajar serta proses belajarnya.
- 8) guru menjadi lebih produktif serta merubah peran guru kearah yang lebih positif.

e. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran beragam sehingga dapat di klasifikasikan dalam beberapa jenis. Sudjana dan Rivai dalam Rasyid & Rohani (2018, hlm. 94) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, sebagai berikut :

Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lainnya. Media grafis sering juga disebut sebagai media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan lain-lain. Ketiga, model proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP, dan lainnya. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Pangestu (2017, hlm. 123) mengklasifikasikan media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan karakteristik
 - a) Kemampuan indera :
 - (1) Media audio, media audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran, bagi peserta didik yang tipe belajarnya memanfaatkan pendengaran akan dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari.
 - (2) Media visual, media visual merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan indera penglihatan peserta didik, sehingga bagi peserta didik dengan tipe belajar visual akan dapat lebih mudah memahami materi ajar.
 - (3) Media audio visual, media ini merupakan gabungan dari media audio dan media visual yang menggunakan indera pendengaran dan indera penglihatan.
 - b) Kemampuan meliputi :
 - (1) Media yang kemampuan liputannya luas, media ini dapat menjangkau wilayah yang lebih luas dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak.
 - (2) Media yang kemampuan liputannya terbatas, media ini menjangkau wilayah yang lebih sempit dan ruangan tertentu dengan jumlah siswa lebih terbatas.
- 2) Berdasarkan dimensi
 - a) Media 2 (dua) dimensi, media ini memiliki ukuran panjang dan lebar seperti media papan, media cetak, dan lain-lain.
 - b) Media 3 (tiga) dimensi, media 3 dimensi memiliki volume, sudut dan luas dapat dilihat dan disentuh dari berubagai sisi. Media ini dapat berupa model (benda yang menyerupai bedna asli) dan relia (benda asli).

f. Urgensi Media Pembelajaran

Beberapa penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mempengaruhi kognisi dan prestasi belajar, diantaranya penelitian Adekola (2010), Ode (2014), dan Gonzales & Young (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar peserta didik (Yaumi, 2018, hlm. 12)

Menurut Ashyar dalam Yaumi (2018, hlm. 12) terdapat 4 (empat) alasan rasional mengapa media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, yakni :

1) Meningkatkan mutu pembelajaran

Salah satu hal yang perlu dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan yang memadai dalam mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerima dan mencerna pembelajaran dengan baik.

Rapidbe dalam Yaumi (2018, hlm. 13) menjabarkan dampak dari aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik, sebagai berikut :

- a) 10% dari apa yang dibaca
- b) 20% dari apa yang didengar
- c) 30% dari apa yang dilihat
- d) 50% dari apa yang dilihat dan di dengar
- e) 70% dari apa yang ditulis dan diucapkan
- f) 90% dari apa yang diucapkan dan dilakukan

Aktivitas pembelajaran memberikan dampak atau pengaruh yang berbeda terhadap kemampuan peserta didik baik dalam memahami dan menguasai materi ajar. Dampak yang dirasakan sesuai dengan jenis aktivitas serta kombinasi dengan jenis aktivitas lainnya.

2) Tuntutan paradigma baru

Paradima baru pendidikan mengharuskan para pendidik berperan bukan hanya sekedar memberi pengetahuan kepada peserta didik, melainkan harus

mampu merancang pembelajaran, menjadi fasilitator, mediator serta manager di dalam kelas Peserta didik diharapkan tidak hanya mampu menghafal dan menguasai isi pembelajaran, namun juga mampu menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan suatu hal yang dibutuhkan di dunia nyata.

3) Kebutuhan pasar

Penggunaan media pembelajran harus disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan pasar yang ada agar lulusan yang dihasilkan dapat terus mengikuti perkembangan zaman.

4) Visi Pendidikan Global

Di Abad ke-21 sekarang ini, model pendidikan konvensional yang mengandalkan pertemuan langsung *face to face* mulai menunjukkan pergeseran, dimana pembelajaran daring (*online*) mulai membawa dampak perubahan yang menantang terhadap sektor pendidikan. Sebelumnya, pelaksanaan pembelajaran mengharuskan adanya tatap muka secara langsung dalam satu lingkungan belajar yang sama, namun saat ini kecenderungan baru seperti sekolah di rumah (*home schooling*), belajar mandiri (*self study*), dan pendidikan jarak jauh (*distant learning*) dipandang sebagai *trend* dalam dunia pendidikan dan menjadi pilihan bagi sebagian masyarakat saat ini (Yaumi, 2018, hlm. 15). Kurikulum, materi ajar, dan ujian di desain khusus bagi anak-anak yang memilih bersekolah dirumah sehingga dapat lebih mudah diakses oleh peserta didik maupun guru dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (TIK).

5. Sparkol VideoScribe

a. Pengertian Sparkol Videoscribe

Sparkol *Videocscribe* merupakan software yang dikembangkan oleh Sparkol Ltd pada tahun 2012. Sparkol *Videoscribe* adalah salah satu program yang digunakan untuk membuat film. *Videoscribe* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan guru dan siswa untuk membuat papan pembelajaran animasi. Pengguna hanya menyisipkan gambar dan menulis di kanvas. Media ini yang dapat digunakan untuk membuat animasi latar putih dengan sangat mudah. “*Videoscribe Sparkol* adalah perangkat lunak yang berlatar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang memungkinkan dikembangkan menjadi salah satu media yang dapat digunakan

agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik” (Munawwarah, 2019, hlm. 434). Sparkol *videoscribe* mampu menyajikan konten dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dengan baik. Untuk menggunakan *software* ini Anda membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum prosesor Pentium III / 800. RAM 1 GB, hard drive 100 GB, Microsoft *Windows XP + SP1*, DVD *writer* yang kompatibel dan monitor 1024 x 768 x 32.

b. Manfaat Sparkol *Videoscribe*

Munawwarah (2019, hlm. 436) mengemukakan manfaat penggunaan Sparkol *Videoscribe* sebagai media pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan gairah dan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan teknologi gabungan *audio visual* dan komputer. Guru dapat menggunakan *Videoscribe* dalam pembelajaran, berikut merupakan manfaat penggunaan Sparkol *videoscribe* antara lain:

- 1) menjelaskan atau mengilustrasikan konsep kompleks atau abstrak yang berkaitan dengan pembelajaran;
- 2) memastikan pembelajaran yang menyenangkan;
- 3) sebagai pengajaran praktis dalam mendongeng, narasi dan desain;
- 4) membuat latihan dan tugas menjadi lebih menarik;
- 5) sebagai alat presentasi siswa untuk mendemonstrasikan pengetahuannya di kelas;
- 6) sebagai program yang ideal untuk kelas;
- 7) media pendukung pembelajaran jarak jauh (*online*).

c. Kelebihan dan kelemahan Media Sparkol *Videoscribe*

Media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan kelemahan. Mayer dalam Munawwarah (2019, hlm.435) mengemukakan kelebihan atau kekuatan media *videoscribe* Sparkol, sebagai berikut :

- (1) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan;
- (2) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan daripada hanya animasi dan teks;
- (3) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

Keunggulan dari media ini adalah menampilkan media dalam bentuk digital dengan efek animasi yang menarik, pendek dan terbaca, mudah dan praktis untuk digunakan, Mudah untuk mendistribusikan media pendidikan karena dibuat menjadi file yang mudah diakses dan dapat dibagikan di media sosial seperti *Instagram, Facebook* atau *YouTube*.

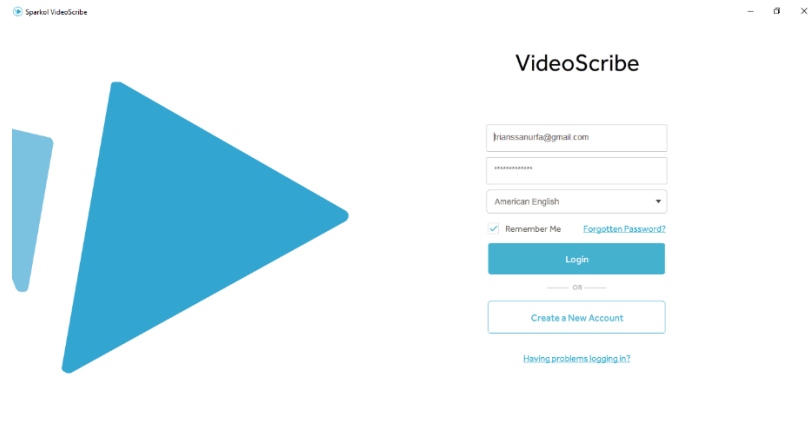
Kekurangan dari media ini adalah filenya terlalu besar, sehingga jika dijalankan di komputer atau laptop dengan spesifikasi yang paling rendah bisa jadi lambat. Tampilan media ini membutuhkan kualitas audio dan visual yang baik. Oleh karena itu jika alat tidak optimal Status, Anda tidak dapat menampilkan media secara maksimal. Sadirman dalam Munawwarah (2019, hlm. 436) menyebutkan kelemahan atau hambatan dalam penggunaan *videoscribe* sebagai media pembelajaran, sebagai berikut :

- (1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan;
- (2) komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain;
- (3) kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna;
- (4) memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Perangkat komputer yang memiliki spesifikasi bagus dan dilengkapi kualitas audio dan visual yang baik dapat meminimalisir kekurangan tersebut. Cara menerapkannya dalam pembelajaran yaitu dengan memakai proyektor agar tidak membutuhkan perangkat komputer banyak ketika menggunakan media ini. Hal ini juga agar terhindar dari kesulitan pada saat mempersiapkan pembelajaran. Selain itu dengan menerapkan pembelajaran berkelompok juga dapat meminimalisir kesalahan tanggapan siswa dalam menyimak dengan baik, dengan berkelompok siswa dapat mendiskusikannya dengan teman kelompoknya.

d. Langkah-langkah membuat Sparkol VideoScribe

Langkah-langkah membuatnya yang pertama download dan instal *software* Sparkol *videoscribe*. berikut tampilannya.



Gambar 2. 1

Jendela *Login Sparkol Videoscribe*

Setelah itu untuk masuk ke *videoscribe* dibutuhkan akun gmail dan password yang sudah di daftarkan sebelumnya pada *website Sparkol videoscribe*. Maka tampilannya akan seperti berikut ini.



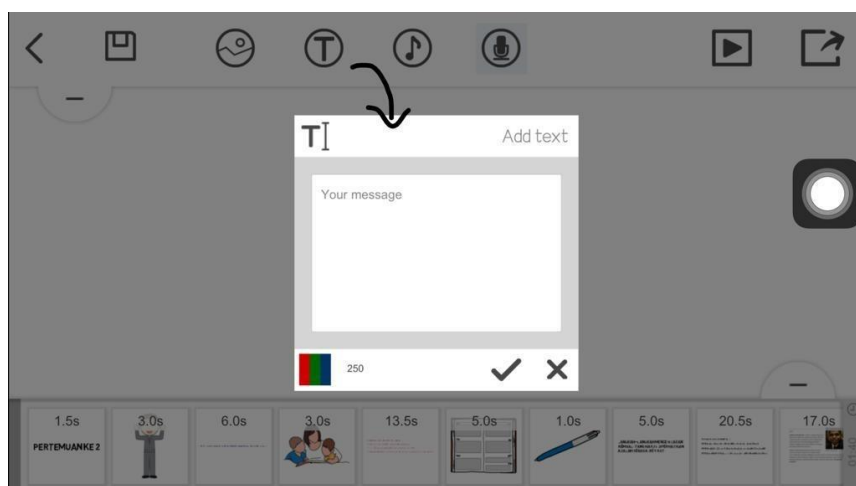
Gambar 2. 2
Tampilan *Project Screen*

Pada layar ini ditampilkan video yang dibuat sebelumnya dan dapat dibuka untuk melanjutkan atau membuat proyek baru dengan cara memilih ikon kotak tanda + didalamnya.



Gambar 2. 3
Tampilan pada Sparkol *Videoscribe*

Untuk mengoperasikan program ini terdiri dari beberapa bagian yang pertama ada toolbar input elemen bagian atas yang berupa ikon gambar untuk memasukan gambar, ikon tulisan untuk memasukan tulisan, ikon lagu untuk memasukan lagu, dan rekaman. Kedua ada kanvas, yaitu tempat teks dan gambar yang ditampilkan. Di kanvas juga dapat mengatur posisi gambar dan ukuran. Bagian ke ketiga dipaling bawah ada timeline atau garis waktu tempat untuk penempatan elemen yang telah dimasukkan ke dalam program untuk diedit. Format satuan yang digunakan berdasarkan jam: menit: detik. Misalnya posisi 00:08:16 artinya itu berada di posisi menit 7 detik ke-16. Dengan format ini maka durasi video akan diketahui. Di timeline, ada beberapa pilihan animasi atau efek Digunakan untuk mengedit video.



Gambar 2. 4
Tampilan Tambah Teks

Di jendela menambahkan teks untuk menambahkan kalimat, cukup ketikkan di bidang mengetik. Ada banyak variasi huruf dan warna, gambar animasi yang mendukung pembuatan video. Untuk merubah font dan variasi warna bisa di atur langsung jendela.

Di jendela tambahkan gambar (*add image*), terdapat pilihan kategori animasi yang ingin digunakan. Animasi yang dipilih bisa yang sudah tersedia di software *VideoScribe*, menggunakan animasi di penyimpanan komputer dan gunakan Internet untuk mencari secara otomatis. Untuk mengatur durasi tampilan teks atau gambar, tambahkan efek menampilkan teks dan gambar, mengontrol pergerakan teks dan gambar, dan berbagai pengaturan dapat diselesaikan di jendela *property*. Setelah menyelesaikan materi pembelajaran, langkah terakhir adalah mempublikasikan video dengan mengklik ikon *share* dipojok kanan atas untuk dikirim dan kemudian menyimpan video secara default.

A. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini bukanlah penelitian pertama yang telah diteliti. Hasil penelitian terdahulu ialah hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah diteliti oleh penulis lain. Pada hasil terdahulu bertujuan untuk membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis terdahulu.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh Asri Fauziyah Nur Azizah dengan judul penelitian Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi dengan Menggunakan Media Video Blog (Vlog) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Soreang Tahun Pelajaran 2017/2018. Peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Rio Pratama dengan judul penelitian Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Dengan Menggunakan Model Skemata Kritis di Kelas X SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017. Terakhir peneliti terdahulu diteliti oleh Mulus M dengan judul penelitian Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Menggunakan Media Gambar di Kelas X SMKN 15 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017.

Tabel 2. 1
Hasil Penelitian Terdahulu

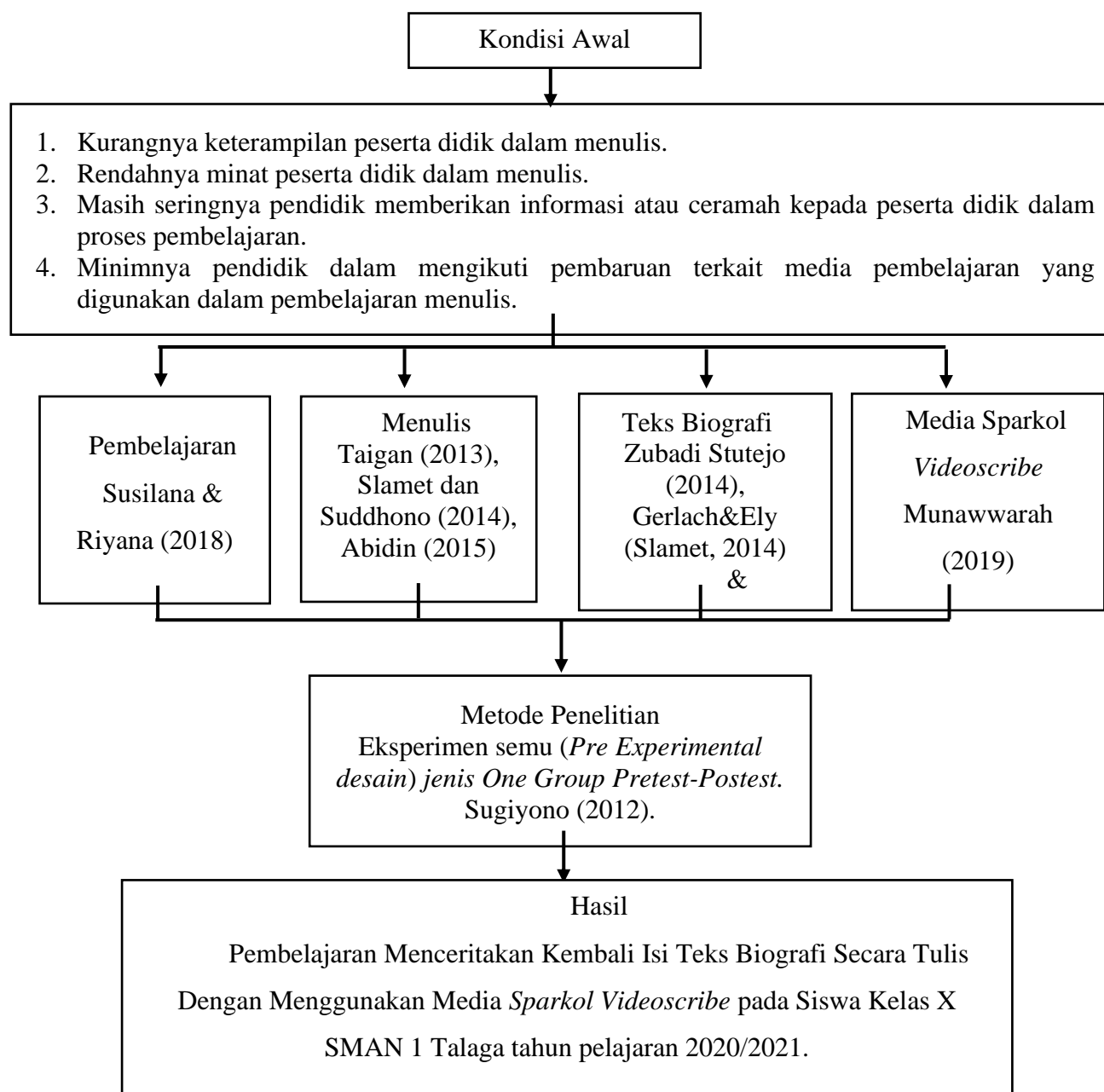
Nama Penulis	Judul Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Asri Fauziah Nur Azizah	Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi dengan Menggunakan Media Video Blog (Vlog) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Soreang Tahun Pelajaran 2017/2018.	KKM Siswa 70, hasil nilai rata-rata pretes sebesar 61,10 dan nilai rata-rata postes 89,80 atau terdapat peningkatan sebesar 30%.	Kata Kerja Operasional Menggunakan Media Dan Kompetensi Dasar	Jenis Media Video Blog (Vlog)
Rio Pratama	Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Dengan Menggunakan Model Skemata Kritis di Kelas X SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017	KKM Siswa 70, hasil nilai rata-rata pretes sebesar 53,3 dan nilai rata-rata postes 89,3 atau terdapat peningkatan sebesar 36.	Kata Kerja Operasional dan Kompetensi Dasar	Model Skema Kritis
Mulus M	Pembelajaran	KKM Siswa	Kata Kerja	Jenis Media

	Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Menggunakan Media Gambar di Kelas X SMKN 15 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017	70, hasil nilai rata-rata pretes 38,06 dan nilai rata-rata postes 72,27 atau terdapat peningkatan sebesar 34,21.	Operasional Menggunakan Media Dan Kompetensi Dasar	Gambar
--	---	--	--	--------

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran disebut juga merancang garis besar yang telah dibuat oleh penulis untuk merancang proses penelitian. Masalah yang telah diidentifikasi lalu digabungkan dengan teori sehingga menghasilkan pemecahan masalah. Untuk hal ini, kerangka pemikiran memberikan berbagai permasalahan yang telah dihadapi.

Permasalahan yang dimunculkan dalam kerangka pembelajaran disertai dengan solusi permasalahan oleh penulis dalam penelitiannya. Solusi yang diberikan oleh penulis diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam hasil proses penelitiannya. Hasil proses penelitian ditandai dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan kemampuan pada peserta didik maupun pendidik.



Gambar 2. 5
Bagan 1 Kerangka Pemikiran

C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Arikunto (2013, hlm. 104) mengatakan “Asumsi atau anggapan dasar merupakan gagasan tentang letak persoalan atau masalah dalam hubungan yang lebih luas”. Menurut KBBI *online* pengertian asumsi merupakan dugaan yang diterima sebagai dasar, atau landasan berpikir yang dianggap benar oleh peneliti.

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti (KTI FKIP UNPAS, 2020, hlm. 22).

Asumsi dalam penelitian ini antara lain:

- a. Sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi secara tulis melalui media Sparkol *Videoscribe* telah memadai.
- b. Penulis beranggapan telah mampu melaksanakan pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi secara tulis berorientasi pada media sparkol *videoscribe* karena penulis telah lulus perkuliahan MKDK (Mata Kuliah Dasar Perguruan Tinggi), diantaranya: Pendidikan Pancasila Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan; MKK (Mata Kuliah Keahlian) diantaranya: Teori Sastra Indonesia, Teori dan Praktik Menyimak, Teori dan Praktik Komunikasi Lisan; MKB (Mata Kuliah Berkarya) diantaranya: Analisis Kesulitan Membaca, SBM: Bahasa dan Sastra Indonesia, Penelitian Pendidikan; MPB: diantaranya: Pengantar Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Profesi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran; MBB (Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat) diantaranya: Microteching, Magang 1, Magang 2, dan Magang 3. Sehingga penulis mampu melaksanakan penelitian langsung di dalam kelas.
- c. Materi mengenai Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Secara Tulis terdapat pada Kurikulum 2013 untuk kelas X pada KD 4.15. Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi merupakan salah satu proses pembelajaran untuk menjadikan siswa memperoleh keterampilan menulis.

2. Hipotesis

Sugiyono (2015, hlm. 64) mengatakan “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Penulis mampu melaksanakan pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi secara tulis dengan menggunakan media sparkol *videoscribe* pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Talaga tahun ajaran 2020/2021.

2. Terdapat pengaruh media sparkol *videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi secara tulis pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Talaga tahun ajaran 2020/2021.

