

# PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AT-TAQWA PINANG KOTA TANGERANG TAHUN 2018

**Badiah Susanti**

Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang  
Jl. MH. Thamrin No.18, Panunggangan, Pinang, Kota Tangerang, Banten 15143  
Email: imam.mashud21@gmail.com

---

## **Abstract**

Learning Media is a very vital component in the process of learning because it is a means and ways used by teachers to convey information in the classroom. Currently a lot of innovation in the world of education, one of which uses videoscribe which is an animated set design application such as a whiteboard. Based on the results; observation and interview on grade V in Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang found that student learning motivation is still low due to the use of the media are less attractive. The purpose of this research is to produce media-based learning, videoscribe. As for the instruments on this research in the form of observations and interviews as well as its analysis techniques in the form of verbal data such as notes, comments, suggestions, and criticism from students and colleagues. The results of this research are is to create teaching becomes more attractive, so more students increased motivation and were able to eliminate saturation as well as being able to train adequate thinking student of the concrete to the abstract, from thinking simple to complex thinking. Protege is capable of placing visual elements simultaneously; connect the overall visual message with his experiences; make inferences about the visuals he saw, and then create a new conceptualization about what they have learned before.

## **Keywords:**

*Learning Media; videoscribe; student learning interest*

## **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena merupakan alat dan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi di dalam kelas. Saat ini banyak inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya menggunakan *videoscribe* yang merupakan aplikasi desain animasi berlatar putih seperti papan tulis. Berdasarkan hasil; observasi dan wawancara pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah karena penggunaan media kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Adapun instrumen pada penelitian ini berupa observasi dan wawancara serta teknik analisisnya berupa data verbal seperti catatan, komentar, saran, dan kritik dari siswa dan rekan sejawat. Adapun hasil dari penelitian ini 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.

## **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. 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. 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. 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. Pendidikan harus menggunakan metode yang sesuai, sehingga merangsang minat untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan dunia pendidikan. 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. 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. 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. 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'.

Dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang 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 At-Taqwa Pinang Kota Tangerang.

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 At-Taqwa Kecamatan Pinang Kota Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik sederhana yaitu dengan menentukan waktu penelitian dilakukan mulai hari Senin, tanggal 23 Juli sampai dengan tanggal 09 Agustus 2018. 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

## KAJIAN TEORI

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam *Webster Dictionary*, media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Gerlach dan Ely menjelaskan pula bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual. Smaldino, dkk mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti “antara” menunjuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan. Dikatakan media pembelajaran bila segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran. Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain saling menunjang, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan materi atau bahan yang disebut perangkat lunak (*software*).<sup>2</sup>

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, menurut Flaming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama

dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran . Disamping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih dapat disebut media.<sup>3</sup> Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

### 2. Pengertian Videoscribe

Videoscribe adalah software untuk menggunakan animasi papan tulis secara otomatis. Videoscribe muncul tahun 2012 yang dibuat oleh Sparkol Perusahaan di United Kingdom. Videoscribe mengembangkan Adobe Flash dan Menghasilkan QuickTime video dan Flash Video. Software ini menggunakan Cloud untuk penyimpanannya. Selain QuickTime dan Flash video bisa dihasilkan dengan format gambar JPEG dan PNG. Adapun kegunaan dari VideoScribe

- Videoscribe bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat videoscribe
- Videoscribe bisa digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran
- Videoscribe untuk presentasi keperluan pendidik maupun peserta didik
- Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi.

### 3. Pengertian Minat Belajar Siswa

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tentu saja berpengaruh dengan minat belajar siswa. Minat adalah perasaan menyukai dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.<sup>4</sup> Dalam hal ini, besar kecilnya minat sangat tergantung pada penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu

<sup>1</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yama Pustaka, 2010), hlm.4

<sup>2</sup> *Ibid*, hlm 5-6

<sup>3</sup> Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.

8

<sup>4</sup> Slameto, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm.180.

diluar dirinya itu. Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya dan dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran, atau pengalaman, ataupun keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dipelajari di sekolah.<sup>5</sup>

Jika seorang siswa memiliki minat terhadap pelajaran tertentu, dia akan memperhatikannya. Namun sebaliknya, jika siswa tidak berminat pada mata pelajaran yang sedang diajarkan, biasanya dia cenderung malas belajar. Demikian juga dengan siswa yang tidak menaruh perhatian yang pada mata pelajaran yang diajarkan, maka sukarlah diharapkan siswa tersebut dapat belajar dengan baik. Hal ini tentu berpengaruh dengan hasil belajarnya ataupun prestasi belajarnya. Minat juga dapat diartikan sebagai keinginan jiwa terhadap suatu objek dengan tujuan untuk mencapai sesuatu yang diharapkan.<sup>6</sup> Dalam lingkungan sekolah, membangkitkan minat belajar siswa merupakan tugas guru. Guru harus benar-benar menguasai semua keterampilan yang dibutuhkan dalam pengajaran, antara lain menguasai materi, memiliki media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Jika guru tidak menggunakan variasi dalam proses pembelajaran, siswa akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pelajaran. Untuk mengatasi hal-hal tersebut, guru hendaklah menggunakan variasi dalam mengajar agar semangat dan minat siswa dalam belajar meningkat sehingga prestasi belajar sesuai dengan yang diharapkan.

## **B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Penggunaan Media Pembelajaran VideoScribe Dalam Pembelajaran di Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018**

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.

<sup>5</sup> Jauhari, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka 2011), hlm. 39

<sup>6</sup> Tatik, Elisah, *Implementasi Pendidikan Karakter*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 40

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 Ibtidaiyyah. 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 baru 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.

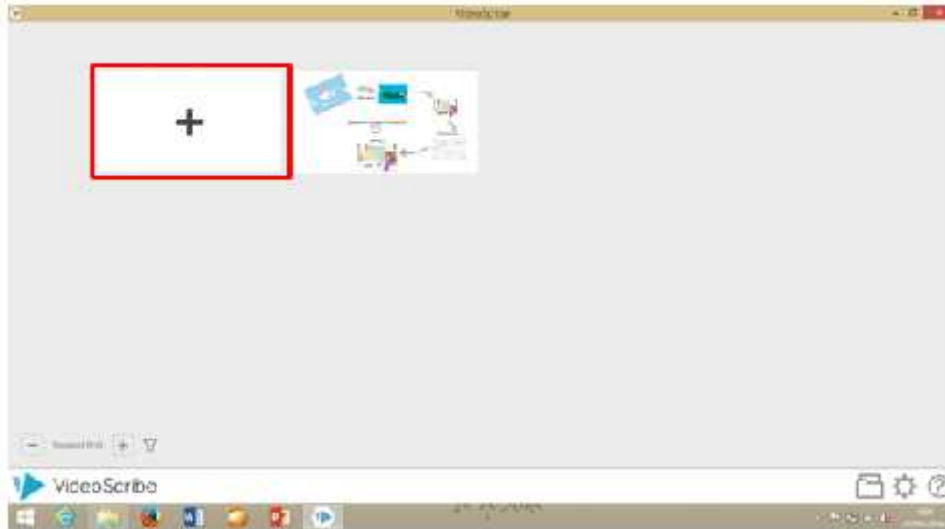
b. Tahap Pembuatan *Videoscribe*

Memproduksi program adalah mengubah naskah menjadi program. Dalam pengembangan media audio visual ini memproduksi program berarti mengubah naskah menjadi program dalam bentuk video. Pada pembuatan produksi media *audio visual* ini tidak lupa *direview* oleh para ahli baik itu ahli media atau *design* dan ahli isi atau grafis. Setelah naskah diubah dalam media audio visual video pengembang minta pertimbangan dari para ahli media tentang produk yang dibuatnya, tentang saran dan kritiknya. Sehingga sebelum diujicobakan telah *direview*, karena tugas *reviewer* mengkaji kelemahan-kelemahan yang masih ada dan memberikan saran-saran perbaikan. Bila produk masih ada kelemahan, pengembang merevisi atau memperbaiki.

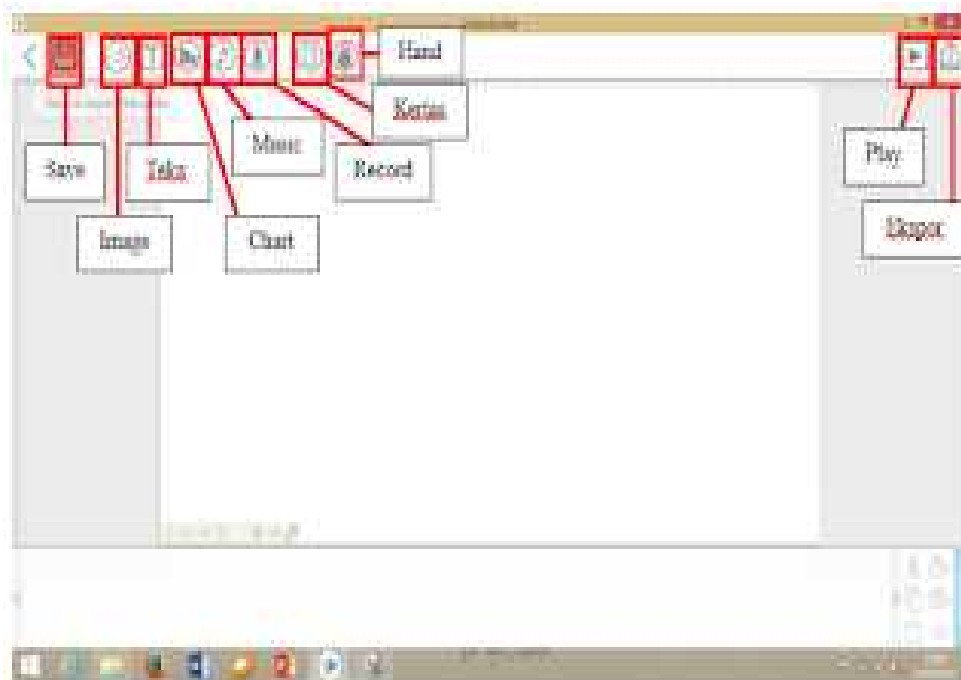
c. Langkah-langkah Pelaksanaan.

Yakinkan bahwa semua peralatan sudah lengkap dan siap untuk disiapkan. Jelaskan pada peserta didik bahwa kita akan menyaksikan program video. Jelaskan lebih dahulu tentang tujuan yang ingin dicapai. Jelaskan lebih dahulu kata - kata atau istilah yang dianggap sulit dan harus diketahui oleh peserta didik sebelum menyaksikan program video yang akan disajikan. Jelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik selama menyaksikan program video. Apabila peralatan, program, pendidik dan peserta didik siap penyajian program video dapat segera dimulai. Apabila dipandang perlu untuk memberi penjelasan tambahan sewaktu program sedang disajikan, maka program tersebut dapat dihentikan untuk sementara. dalam menghentikan program harus dipilih saat yang paling tepat yaitu pada bagian apa pada program tersebut dapat dihentikan sehingga tidak mengganggu keseimbangan penyajian program. Untuk lebih mudah memahami tentang *videoscribe* maka dapat dijelaskan *tools Videoscribe* sebagai berikut:

- 1) *Tools Add* : digunakan untuk menambahkan *project* yang ingin di buat



- 2) *Penjelasan tools videoscribe*



Keterangan:

- Save* : Berfungsi untuk menyimpan *project*.  
*Image* : Berfungsi untuk memilih gambar yang mau dijadikan/ditaruh di *videoscribe*.  
*Teks* : Berfungsi untuk memasukkan teks untuk ditaruh di *videoscribe*.  
*Chart* : Berfungsi untuk memasukkan diagram untuk di taruh di *videoscribe*.  
*Music* : Berfungsi untuk memasukkan musik/suara.  
*Record* : Berfungsi untuk memasukkan rekaman suara.  
*Kertas* : Berfungsi untuk memasukkan/mengganti warna/*texture background*.

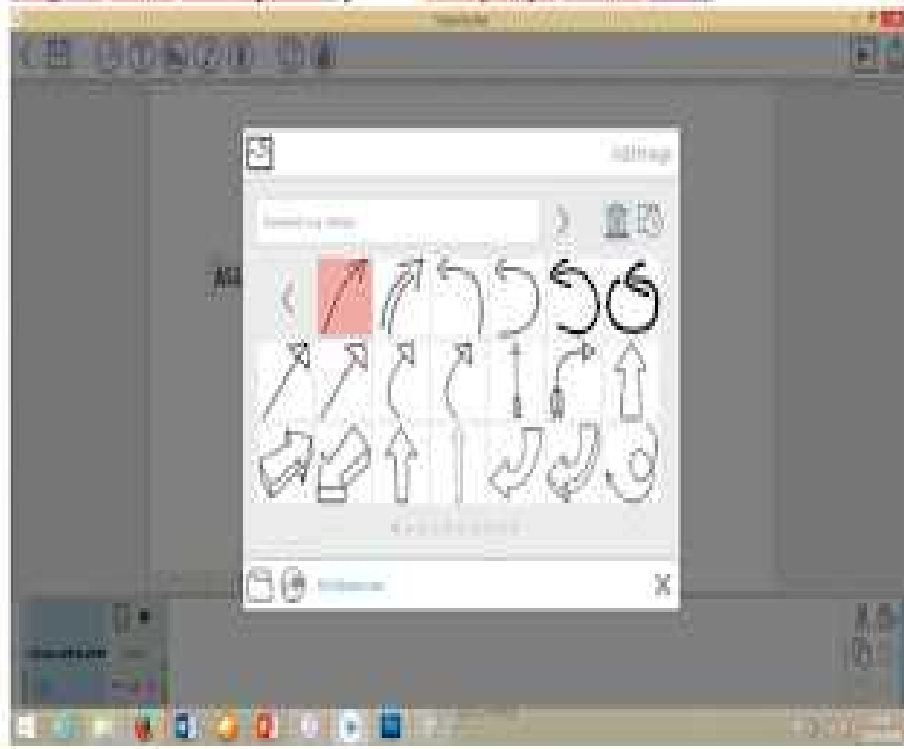
- Hand* : Berfungsi untuk mengganti gambar tangan yang digunakan membuat *videoscribe*.
- Play* : Berfungsi untuk mengeplay video yang sudah dibuat.
- Ekspor : Berfungsi untuk mengekspor *project* menjadi bentuk video atau gambar.

3) Tutorial Membuat *Project* di *Videoscribe*

- a) Pertama Masukkan teks misalnya : Assalamualaikum



- b) Masukkan tanda panah, bisa memilih seperti gambar di bawah, panah berguna untuk menunjukkan proses selanjutnya setelah nama.

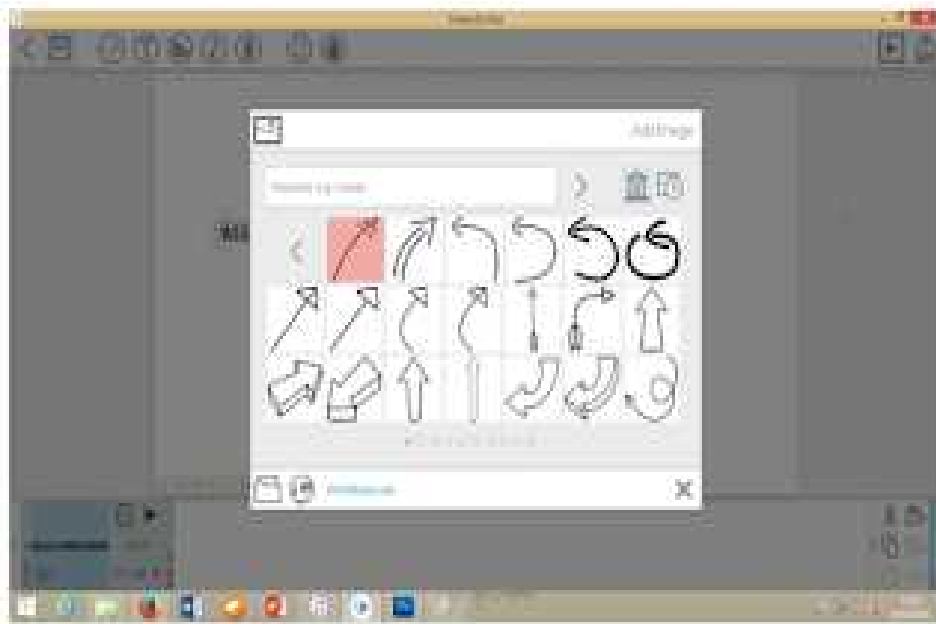


- c) Masukkan gambar untuk memperindah projek kita, karena projek kita perkenalan jadi kita memperindah dengan gambar orang

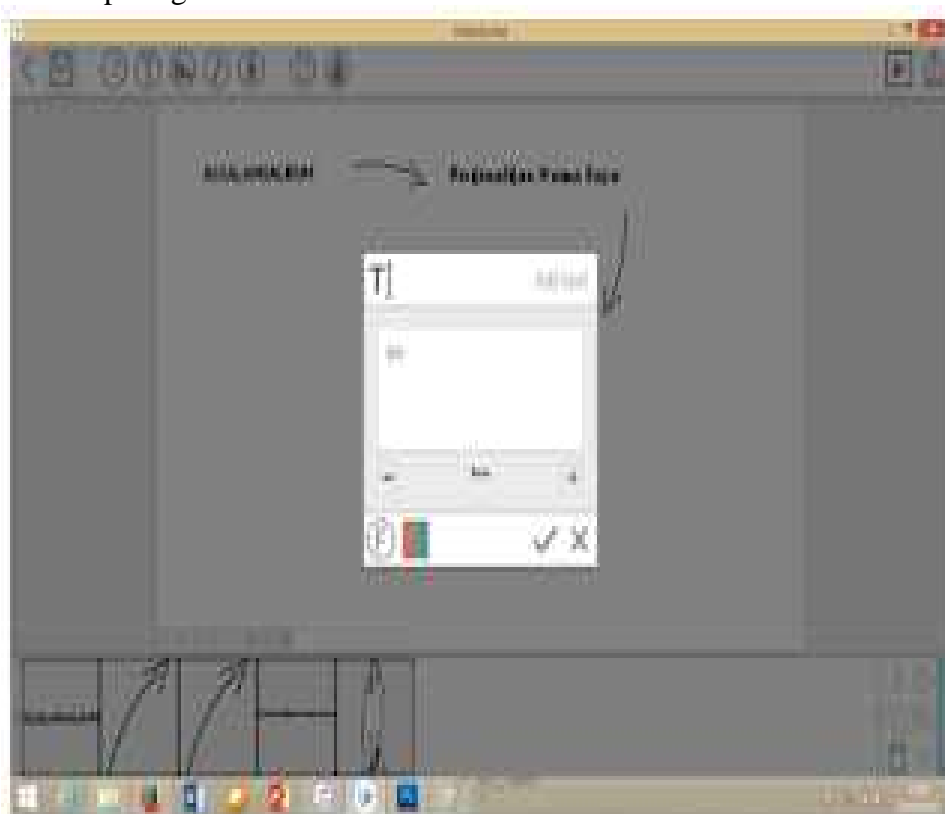


- d) Masukkan lagi panah, untuk melanjutkan ke proses selanjutnya.





- e) Tuliskan nama mu atau nama acak agar pengenalan bisa jelas, kamu bisa mengatur arah-arah atau proses-proses seperti gambar di bawah ini



**2. Hasil Penggunaan Media Pembelajaran VideoScribe Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang**

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 At-Taqwa Pinang 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.

### C. PENUTUP

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 Ibtidaiyyah 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.
3. Adapun pengaruh penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah 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

- Anitah, Sri, 2010, *Media Pembelajaran*, Surakarta: Yama Pustaka
- Elisah, Tatik, 2011, *Implementasi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Jauhari, 2011, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang, 2011, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Slameto, 2010, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka.