

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Saleh dkk (2023:1) menformulasikan pengertian media sebagai berikut:

“Media dapat diartikan sebagai sesuatu yang memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Media merupakan suatu layanan yang memadukan komunikasi dan teknologi. Hal ini dikarenakan adanya kebutuhan serta peranan besar. Salah satunya ialah dalam dunia pendidikan. Pembelajaran kini mengadopsi hasil kombinasi dari berbagai media belajar dan berhasil membuat kegiatan ini menjadi sesuatu yang modern”.

Kusuma (2023:54) mengemukakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hutauruk dkk (2022:21) mengemukakan pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah bantu visual. Sarana ini berupa pengalaman visual yang diberikan kepada siswa dengan tujuan memberikan dorongan motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap dalam belajar.

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran sebagai alat pengembangan wawasan anak yang meletakkan cara berpikir konkret

dalam kegiatan belajar mengajar dengan memahami kondisi psikologis siswa, tujuan, metode dan kelengkapan alat bantu (Hutauruk dkk. 2022).

Menurut sifatnya, media dapat dibedakan menjadi tiga; (1) media auditif adalah bentuk atau media penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Dipergunakan dengan cara memperdengarkan langsung kepada siswa; (2) media visual adalah alat bantu yang hanya mengandalkan sensasi visual. Media pembelajaran visual jenis ini menampilkan materi dengan menggunakan proyeksi atau proyektor; (3) media audiovisual adalah jenis media yang dapat menghasilkan suara serta dapat dilihat (Saleh dkk. 2023).

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar sehingga mampu menghasilkan hasil belajar (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai suatu hasil dan tujuan yang telah ditetapkan (Sartika, 2022).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang

lebih baik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik dalam membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Oleh karena itu, pendidik berfungsi sebagai fasilitator dalam mendukung suasana belajar yang mempengaruhi peningkatan belajar peserta didik (Sartika, 2022).

Pembelajaran sebagai inti dari pengalaman pendidikan, membuka pintu menuju pengetahuan, pemahaman dan perkembangan diri yang tak terhingga. Pembelajaran diartikan sebagai petualangan intelektual yang membentuk pandangan terhadap diri individu terhadap apa yang diperolehnya selama proses ini (Harefa dkk, 2024).

c. Pengertian Media Pembelajaran

Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. ”Medium” juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Media pembelajaran juga berarti segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan dkk, 2021).

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh dkk, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ahmad Zaki (2020) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong kemauan dan meningkatkan proses belajar pada diri peserta didik.

Hutauruk dkk (2022), mengartikan media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada murid, sehingga murid dapat memahami dan menguasai konsep tersebut dengan mudah. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Kusuma (2023), mengartikan media pembelajaran sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mentransfer informasi dari pengajar ke peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa benda mati seperti buku, *slide* presentasi, video, audio maupun media interaktif seperti simulasi, permainan dan realitas maya.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama dari media pembelajaran adalah menciptakan kondisi belajar yang membantu siswa menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa (Saleh dkk, 2023).

Pagarra H & Syawaludin (2022), mengemukakan fungsi media pembelajaran, yaitu:

a) Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang, direncanakan hingga penggunaan yang baik dapat memberikan manfaat pemusatan perhatian yang baik terhadap peserta didik. Perlu menjadi perhatian bahwa penggunaan media harus sesuai dengan materi ajar sehingga pemaknaan terhadap materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan perhatian siswa tidak teralihkan.

b) Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa

Hal yang baru akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda seperti gambar yang menarik dari sisi warna dan dimensi akan memberikan kesan tersendiri kepada peserta didik dalam pembelajaran. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai, maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal dapat dengan mudah digugah. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi

untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

c) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram dapat membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasian materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

d) Penyamaan Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda.

e) Pengaktif Respon Siswa

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif dan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran.

2) Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa (Hasan dkk, 2021).

Pagarra H & Syawaludin (2022), mengemukakan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, baik secara keperluan belajar individual maupun kelompok, memiliki beberapa tujuan yang dijabarkan sebagai berikut:

a) Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media pembelajaran tidak terlepas dari proses komunikasi, dimana menjembatani proses transfer pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya diiringi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tidak hanya melalui media cetak namun juga sudah berkembang melalui media visual dan multimedia. Penggunaan media dalam pembelajaran menjadikan penyampaian informasi secara variatif. Dengan beragamnya penggunaan media, kemampuan peserta didik akan memdiasi baik kemampuan melihat, mendengar maupun kemampuan bicaranya. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran memberikan stimulus terhadap berbagai indera peserta didik.

b) Memotivasi (*To Motivate*)

Dalam kegiatan belajar, memotivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan melakukan aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan prosedur yang semestinya. Motivasi terbagi dua, pertama motivasi intrinsik yang merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa adanya paksaan dan dorongan dari orang lain. Kedua motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul karena pengaruh dari luar diri peserta didik. Hal ini timbul karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga mendorong peserta didik untuk melakukan suatu hal. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah. Penggunaan media yang tepat dan sinkron dengan pembelajaran membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Ketersediaan berbagai macam media pembelajaran diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajarnya.

c) Menciptakan aktivitas belajar (*To Learn*)

Sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar "*learning experience*" pada peserta didik. Dengan memperhatikan usia peserta didik tentu menjadi tantangan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Dalam hal ini kehadiran atau penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam. Jika media pembelajaran dirancang secara interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut.

Kehadiran aktivitas yang beragam namun tetap memberi makna melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan akan menyenangkan bagi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran juga membantu siswa untuk menggabungkan pengalaman belajar yang baru yang pengalaman belajar yang dimiliki sebelumnya. Media memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret.

3) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun kelebihan dan kekurangan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a) Kelebihan Media Pembelajaran

Wulandari dkk (2023), menjabarkan kelebihan dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan informasi berupa materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran.

- (2) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat, motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menemukan kemampuan dan minatnya.
- (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- (4) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik dan masyarakat.

b) Kekurangan Media Pembelajaran

Hasan dkk (2021), mengemukakan kekurangan media pembelajaran sebagai pendukung dalam pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Pemakaian media pembelajaran sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti guru.
- (2) Media yang menggunakan listrik, memiliki ketergantungan terhadap daya listrik tersebut.
- (3) Media pembelajaran terkadang memerlukan penataan ruangan kelas yang khusus.
- (4) Mempersiapkan media pembelajaran memerlukan waktu dan menyesuaikan dengan kondisi yang tidak paten.
- (5) Cenderung menimbulkan kerusakan yang dapat mengurangi keoptimalan kondisi belajar.

- (6) Memerlukan pemeliharaan yang hati-hati, khususnya terhadap media yang bersifat elektronik.

d. Media pembelajaran sparkol *videoscribe*

1) Pengertian Media pembelajaran sparkol *videoscribe*

Videoscribe Sparkol atau sparkol vidio adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat *design* animasi. 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 penggunan sebesar 100.000 orang lebih. *Vidio scribe* adalah cara unik untuk membuat animasi vidio yang menarik dengan cepat dan mudah. (Sidiq, 2022)

Sparkol vidio atau *vidioscribe* juga dapat diartikan sebagai aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi jenis vidio dengan tangan bergerak, pada sebuah papan tulis yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu objek yang ada di layar. Perkembangan media pembelajaran sekarang menuntut pengajar untuk bisa membuat pembelajaran yang lebih efisien. Aplikasi ini sangat membantu dalam membuat animasi presentasi dalam pendidikan. (Sidiq 2022).

2) Fungsi Media pembelajaran sparkol *videoscribe*

Media pembelajaran sparkol *videoscribe* berfungsi membantu pendidik dalam membuat presentasi video animasi dengan tangan bergerak menulis atau menggambar sesuatu yang ada pada layar sesuai dengan pembahasan materi. Sparkol *videoscribe* dalam kalangan luas juga berfungsi dalam dunia bisnis, namun seiring berjalannya waktu Sparkol *videoscribe* juga digunakan sebagai

media pembelajaran dan memberikan dampak yang besar karena ketertarikan melalui video animasi (Sidiq, 2022).

Penggunaan Sparkol *videoscribe* merupakan salah satu penunjang keterampilan guru dalam proses belajar mengajar yang disandingkan dengan peningkatan IPTEK yang semakin pesat (Risdehani dan Anzaningtyas, 2022). Penggunaan Sparkol *videoscribe* sekaligus menjadi suatu inovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembaharuan kompetensi guru dalam bidang teknologi di era revolusi.

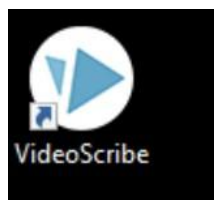
Penggunaan Sparkol *videoscribe* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, memotivasi peserta didik, menghilangkan kejenuhan serta melatih taraf berpikir peserta didik (Arip Febrianto, 2020).

3) Langkah-langkah penggunaan Sparkol *videoscribe*

Langkah-langkah penggunaan Sparkol *videoscribe* harus memperhatikan ketersediaan aplikasi terlebih dahulu pada windows komputer.

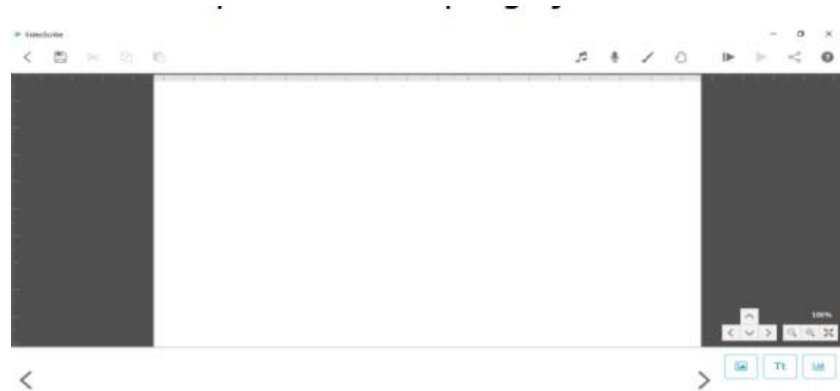
Sidiq (2022) menjabarkan adapun langkah-langkah penggunaan Sparkol *videoscribe* sebagai berikut:

- a) Buka sparkol *videoscribe* yang sudah terdapat icon atau shortcut yang berada di halaman dekstop.



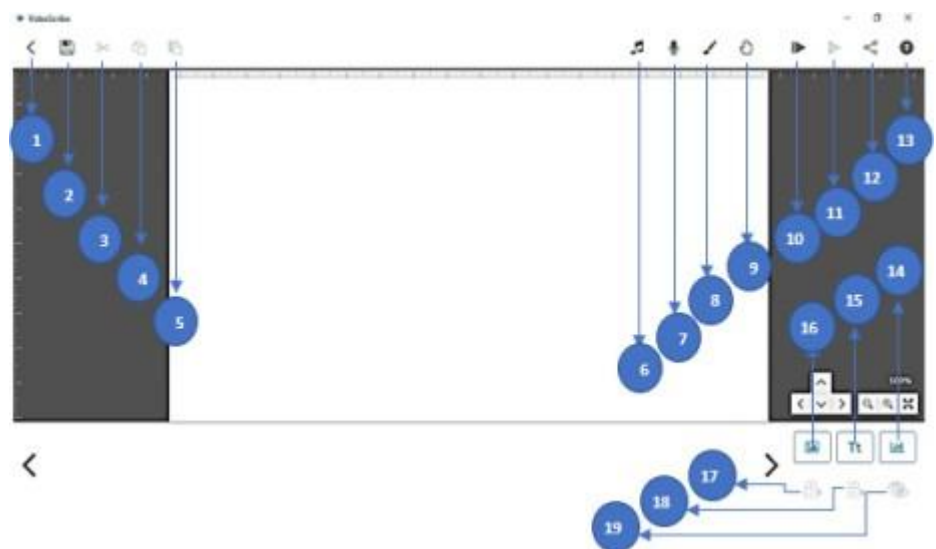
Gambar 2.1 Aplikasi Sparkol *videoscribe*

- b) Setelah masuk ke halaman kerja terdapat beberapa toolbar yang harus ketahui arti dan fungsinya, namun sebelumnya harus membuat halaman kerja kemudian silahkan klik tombol plus (+) untuk membuat proyek baru.



Gambar 2.2 Halamana *whiteboard*

- c) Kenali fungsi dari setiap ikon yang ada pada halaman *whiteboard*

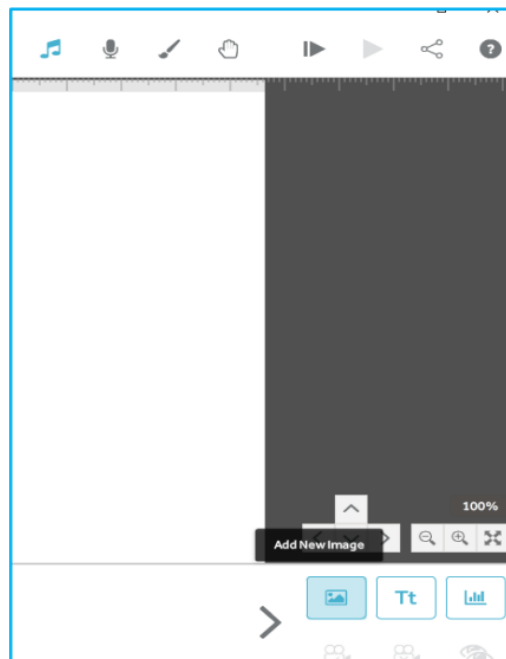


Gambar 2.3 Fitur sparkol *videoscribe*

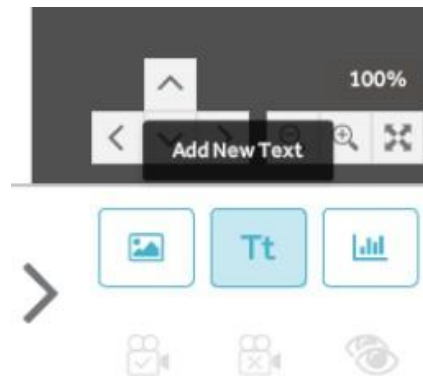
Keterangan gambar sebagai berikut:

- (1) *Back to projects* : tombol kembali ke halaman awal *VideoScribe*.
- (2) *Save or export this scribe* : tombol untuk menyimpan projek yang dibuat.
- (3) *Cut* : tombol untuk menghilangkan gambar atau teks lalu dipindahkan ke lokasi lain.
- (4) *Copy* : tombol itu menduplikat gambar atau teks
- (5) *Paste* : tombol untuk memunculkan objek yang dicopy
- (6) *Scribe music* : tombol untuk memasukan musik
- (7) *Voiceover* : tombol untuk memasukan rekaman suara
- (8) *Background options* : tombol untuk memberikan baground berupa tekstur maupun warna
- (9) *Default scribe hand* : tombol untuk memasukkan animasi tangan
- (10) *Play from start* : tombol untuk melihat tampilan project dari awal
- (11) *Play from current element* : tombol untuk melihat tampilan project tertentu
- (12) *Download or publish scribe video*: tombol untuk mendownload dan mempublish project ke video, youtube, atau ppt
- (13) *About and help* : tombol untuk meminta bantuan informasi
- (14) *Add new chart* : tombol untuk memasukkan grafik

- (15) *Add text*: tombol untuk memasukan teks
 - (16) *Add new image*: tombol untuk menambahkan gambar
 - (17) *Set camera to current position* : tombol untuk mengatur gambar atau teks agar tidak berubah posisi ketika berganti slide
 - (18) *Clear element's camera position* : tombol untuk membatalkan set kamera
 - (19) *Layer* : tombol untuk layer
- d) Tambahkan gambar, teks, grafik dan animasi yang menarik dan sesuai dengan materi ajar yang akan diberikan.

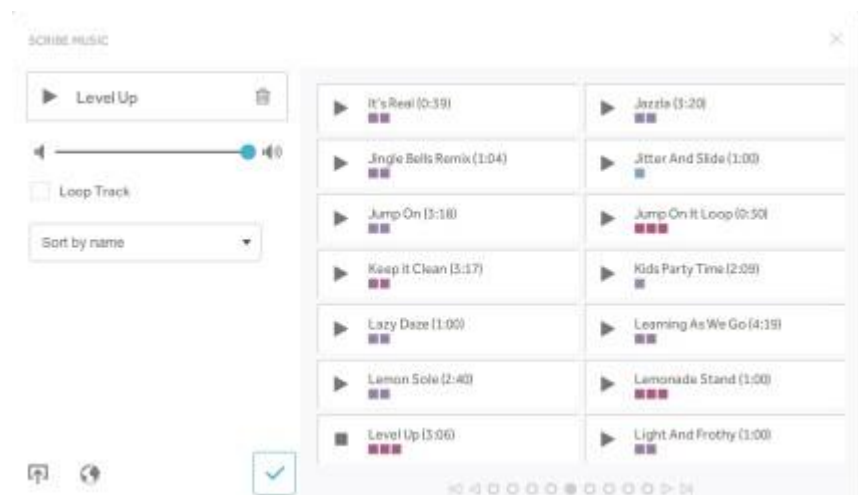


Gambar 2.4 *Add new image scribe music*



Gambar 2.5 Add text

- e) Sesuaikan antara musik dan voice serta durasi waktu sesuai dengan ikon, gambar atau animasi yang dipersiapkan sebelumnya dengan klik *scribe music* pada icon 🎵.
- f) Selanjutnya akan muncul tampilan dengan berbagai macam music, klik music yang diinginkan kemudian bisa atur volume lalu klik centang.



Gambar 2.6 scribe music

- g) Tentukan background yang sesuai apabila diperlukan kembali.

- h) Lakukan pengeditan sesuai dengan fitur dan kebutuhan yang diperlukan.
- i) Publish Vidio yang dihasilkan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal dan jernih.



Gambar 2.7 Ikon download atau publish

4) Indikator Media pembelajaran sparkol *videoscribe*

Menurut Arip Febrianto (2020), adapun indikator Sparkol *videoscribe* dijabarkan sebagai berikut:

a) Media Audio Visual

Sparkol *VideoScribe* merupakan salah satu media audiovisual. Dimana media ini menampilkan fitur-fitur yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Sparkol *VideoScribe* menampilkan banyak unsur yang mengandung suara, gambar yang dapat dilihat atau dengan akata lain ditarnsformasikan menjadi vidio yang menarik sesuai dengan konten pembelajaran yang akan diberikan.

b) Animasi Tulis Tangan

VideoScribe merupakan aplikasi atau software untuk membuat video animasi dengan diawali background putih seperti *white board* dengan animasi tulis tangan sebagai objek yang menjelaskan materi

yang akan diberikan. Animasi adalah gambar yang bergerak, berasal dari kumpulan objek yang telah disusun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu. Dalam hal ini yang dimaksud dengan “objek” dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain.

Video animasi ini bisa dikembangkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah dioperasikan bagi pemula khususnya para guru. Siswa akan lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran karena aplikasi ini dapat memadukan gambar, teks, musik, dan rekaman suara.

c) Penggunaan Elemen dan Warna yang menarik

Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran yang diinginkan. Beberapa fitur yang dimiliki aplikasi Sparkol Videoscribe diantaranya adalah memiliki ribuan gambar yang dapat dipilih, sehingga tidak perlu menggambar atau menjadi seorang seniman, dapat juga mengolahnya dengan format gambar SVG pada aplikasi lain.

5) Kelebihan dan Kekurangan Media pembelajaran sparkol *videoscribe*

Menurut Al Munawwarah (2020), adapun kelebihan dan kekurangan

Media pembelajaran sparkol *videoscribe* sebagai berikut:

a) Kelebihan Media pembelajaran sparkol *videoscribe*

- (1) Penggunaan Media pembelajaran sparkol *videoscribe* memberikan kondisi terbaik seseorang ketika belajar secara bersamaan.
- (2) Penggunaan animasi dan suara memberikan penyajian yang menarik sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- (3) Membantu dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik
- (4) Menjadikan suasana pembelajaran lebih variatif
- (5) Meningkatkan keahlian dan kreativitasan pendidik dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat terhadap materi ajar yang dibawakan.

b) Kekurangan Media pembelajaran sparkol *videoscribe*

- (1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- (2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lainnya
- (3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna
- (4) Memerlukan keahlian dan ketelitian dalam menyusun dan menentukan penggunaan objek yang sesuai dengan bahan ajar.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan. Minat mengandung unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan) dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dianggap sebagai respon sadar, sebab jika tidak demikian, minat tidak memiliki arti. Unsur kognisi merupakan minat yang didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut, ada unsur emosi karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai oleh perasaan tertentu seperti senang. Sedangkan unsur konasi merupakan kelanjutan dari unsur kognisi. Dari ketiga unsur inilah yang kemudian diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan yang ada di sekolah seperti belajar (Mariani 2021).

Khairani (2022:137) mendefinisikan minat dalam perspektif sebagai berikut: (1) minat adalah suatu gejala psikologis, (2) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik, (3) adanya perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran, dan (4) adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan.

Minat merupakan sifat yang relatif menetap dan memberikan pengaruh yang besar terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang disukainya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat belajar tiap-tiap siswa tidak sama, ketidaksamaan tersebut disebabkan oleh banyak hal yang dapat memengaruhi minat belajar.

Menurut Elendiana (2020) minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu baik itu sesuatu yang disukai atau diinginkan. Minat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan mempengaruhi aspek lainnya.

Sartika (2022:26) minat belajar adalah energi atau gairah seseorang yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran dan potensi di dalam dirinya. Oleh karena itu, minat dapat tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu sehingga timbul dorongan untuk lebih mendalami dengan pengaplikasian yang sungguh-sungguh dan relatif konsisten terhadap suatu hal.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Jamaluddin (2020:31) adapun faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa, secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

a. Faktor Intern

- 1) Kondisi fisik/jasmani siswa saat mengikuti pelajaran. Kondisi fisik yang baik akan sangat membantu dalam memusatkan pelajaran.
- 2) Pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang didapatkan siswa merupakan modal belajar untuk melanjutkan kegiatan belajar berikutnya. Pengalaman belajar besar pengaruhnya terhadap minat belajar. Pengalaman belajar menjadi dasar untuk menerima pengalaman

baru sehingga siswa akan lebih mudah dan semangat dalam memahami materi.

b. Faktor Ekstern

- 1) Metode dan gaya mengajar guru. Dalam proses belajar mengajar, gaya mengajar guru sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Guru merupakan kreator proses belajar mengajar. Sebagai seorang kreator seorang guru harus mampu mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasannya dalam batas-batas norma yang ditegakkan secara konsisten. Seorang guru hendaknya menyampaikan pembelajaran dengan metode dan gaya mengajar yang dapat menumbuhkan minat dan belajar peserta didik.
- 2) Tersedianya fasilitas. Fasilitas merupakan sebuah alat yang memiliki peran penting dalam memotivasi peserta didik. Dengan tersedianya fasilitas yang memadai, peserta didik akan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Situasi dan kondisi lingkungan. Situasi dan kondisi lingkungan turut mempengaruhi minat belajar peserta didik. Situasi dan kondisi yang dimaksudkan di sini adalah ketika proses pembelajaran berlangsung. Faktor kondisi lingkungan fisik seperti keadaan suhu, kelembapan, suhu ruangan, pencahayaan dan sebagainya. kondisi lingkungan sosial yang lain seperti suara mesin pabrik, suasana lalu lintas, gemuruh pasar

dan sebagainya juga berpengaruh terhadap konsentrasi dan perhatian siswa pada saat melakukan proses belajar.

c. Aspek pemaknaan minat

Hurlock (1990:243) menjelaskan bahwa ada dua aspek dalam pemaknaan minat yaitu:

- a. Aspek kognitif, dalam aspek ini minat diperoleh dan dikembangkan berdasarkan pengalaman pribadi seseorang yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat serta pengaruh dari media massa.
- b. Aspek afektif, dalam aspek ini minat diimplementasikan melalui sikap terhadap suatu kegiatan sebagai akibat dari pengalaman pribadi dan pengaruh dari orang yang dianggap penting seperti orang tua, guru, dan teman sebaya.

Kedua aspek minat tersebut memiliki peranan yang penting dalam menentukan apa yang akan atau tidak akan dikerjakan oleh individu bahkan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial. Namun aspek afektif lebih penting dari aspek kognitif. Hal ini disebabkan oleh pengimplementasian sikap yang lebih besar serta didorong oleh faktor orang terdekat sehingga meningkatkan tindakan yang lebih besar lagi. Mencermati kedua aspek tersebut maka siswa yang berminat cenderung memperlihatkan ketertarikan terhadap sesuatu dan memperlihatkan ketertarikan tersebut (Adolph, 2022).

d. Indikator Minat Belajar

Adolph (2022:143) mengemukakan terdapat empat aspek yang dijadikan indikator minat belajar yaitu aspek kesadaran, kemauan, perhatian dan perasaan senang. Adapun penjelasan masing-masing aspek sebagai berikut:

1) Kesadaran

Kesadaran terhadap suatu objek akan mempengaruhi minat seseorang. Unsur ini merupakan dasar dalam diri seseorang sehingga ketika sudah ada kesadaran, maka akan timbul rasa senang, rasa ingin tahu hingga keinginan untuk memiliki.

2) Kemauan

Kemauan dimaksudkan sebagai dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan tertentu yang dikendalikan oleh pertimbangan akal budi. Kemauan berasal dari diri sendiri untuk membentuk dan merealisasikan diri.

3) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga dan pikiran terhadap suatu objek yang didukung oleh kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi dari aktivitas atau objek sebelumnya.

4) Perasaan senang

Perasaan senang menimbulkan ketertarikan yang lebih terhadap suatu objek sehingga dapat meningkatkan minat seseorang terhadap objek tersebut.

3. Muatan Lokal dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka memungkinkan setiap kegiatan di kelas menjadi lebih kreatif dan meningkatkan pemikiran kritis siswa, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat kompetensi. Selama proses pembelajaran, guru memiliki keleluasan untuk memilih dari berbagai alat pengajaran, sehingga mereka dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat belajar siswanya. Implementasi kurikulum ini mencakup proyek-proyek informatif untuk meningkatkan kinerja profil Pancasila pada siswa (Illahi dkk, 2024).

Muatan lokal merupakan salah satu mata pelajaran yang mendukung pencapaian Tujuan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Hal ini diatur dalam Pasal 37 UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, yang mengatakan bahwa muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemungkinan daerah masing-masing. Hal ini membutuhkan pendekatan yang serius dan profesional terhadap desain, pengelolaan dan implementasi kurikulum muatan lokal.

Wardhanika dkk (2022) mengartikan muatan lokal adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran yang disusun oleh satuan pendidikan sesuai dengan keragaman potensi daerah, karakteristik

daerah, keunggulan daerah, kebutuhan daerah dan lingkungan masing-masing serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Khamid dan Adib, (2021) memaparkan secara khusus muatan lokal adalah program pendidikan dalam bentuk mata pelajaran yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial dan lingkungan budaya serta kebutuhan daerah yang wajib dipelajari oleh peserta didik di daerah tersebut.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2006) menjelaskan bahwa mata pelajaran muatan lokal bertujuan untuk membekali pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta didik agar memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung kelangsungan pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Tujuan dari pengajaran muatan lokal adalah agar pengembangan sumber daya manusia yang terdapat di daerah setempat dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembangunan.

Muatan lokal diorientasikan untuk menjembatani kebutuhan keluarga dan masyarakat dengan tujuan pendidikan nasional. Dapat pula dikemukakan, mata pelajaran ini juga memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya yang dianggap perlu oleh daerah yang bersangkutan. Oleh sebab itu, mata pelajaran muatan lokal harus memuat karakteristik budaya lokal, keterampilan, nilai-nilai luhur budaya setempat dan mengangkat permasalahan sosial dan lingkungan yang pada akhirnya akan

mampu membekali siswa dengan keterampilan dasar sebagai bekal dalam kehidupan (*life skill*).

Menurut Femmy (2020:16) ruang lingkup muatan lokal antara lain (1) Lingkup keadaan dan kebutuhan daerah. Keadaan daerah adalah segala sesuatu yang terdapat di daerah tertentu yang pada dasarnya berkaitan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial ekonomi, dan lingkungan sosial budaya; (2) Lingkup isi atau jenis muatan lokal, dapat berupa: bahasa daerah, bahasa inggris, kesenian daerah, keterampilan dan kerajinan daerah, adat istiadat, dan pengetahuan tentang berbagai ciri khas lingkungan alam sekitar, serta hal-hal yang dianggap perlu oleh daerah yang bersangkutan.

B. Kerangka Pikir

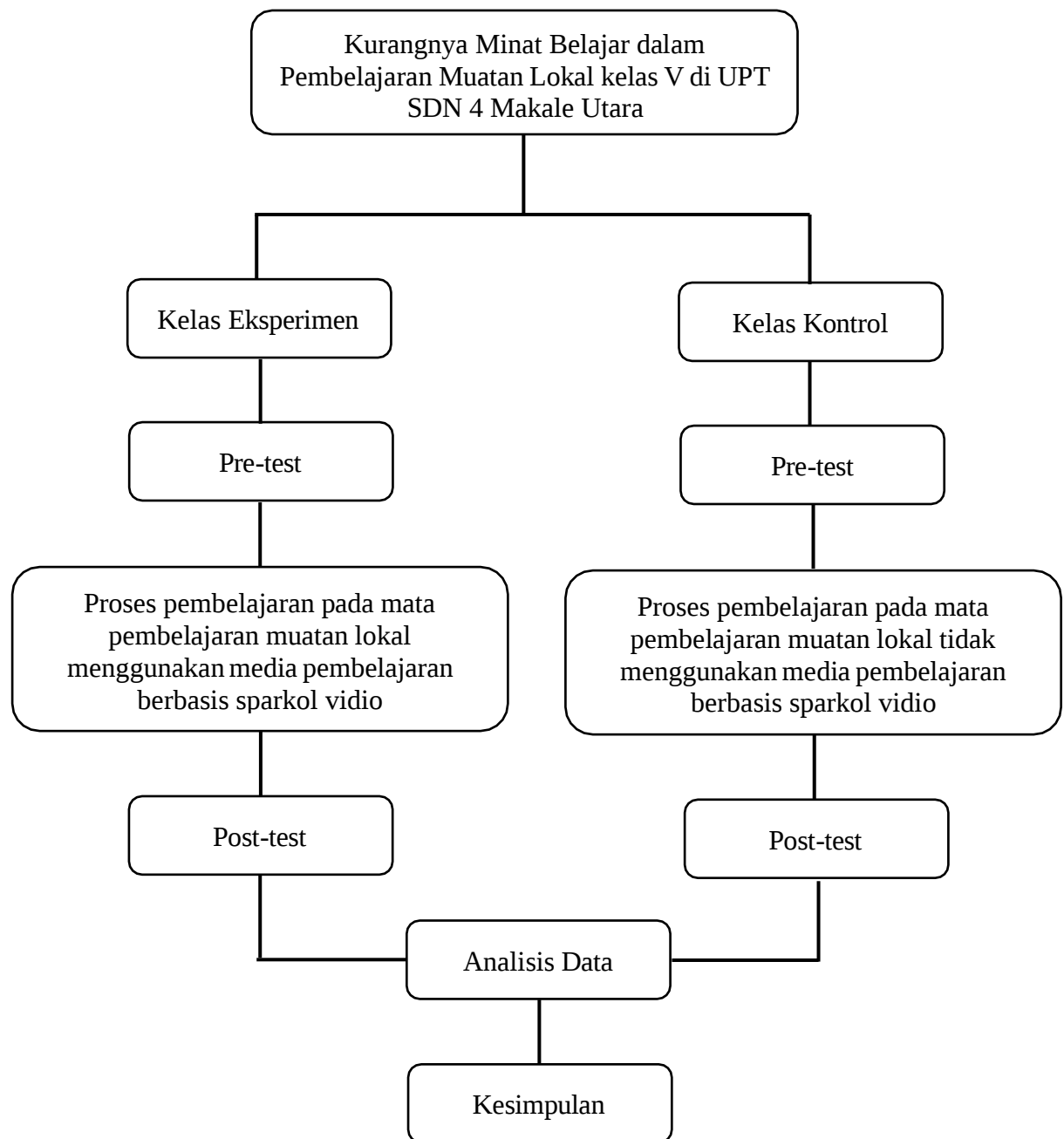
Penelitian ini tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis sparkol vidio terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran muatan lokal di kelas V UPT SDN 4 Makale Utara. Untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel ke variabel lainnya maka diperlukan kerangka pikir. Kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan.

Kerangka berpikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi ke mana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya adalah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut (Syahputri, Fallenia, dan Syafitri 2023).

Menurut Sugiyono (2013), kerangka berpikir merupakan alur berpikir atau alur penelitian yang dijadikan pola atau landasan berpikir peneliti dalam

mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju. Hal ini berkaitan dengan relevansinya terhadap suatu objek yang dapat menyelesaikan arah rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Gambaran kerangka berpikir ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis sparkol vidio terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran muatan lokal di kelas V UPT SDN 4 Makale Utara. Masalah yang ditemukan adalah pada pembelajaran ini terkesan monoton dan membosankan bagi siswa sehingga minat siswa dalam belajar mengalami penurunan atau kondisi belajar yang tidak menarik. Dalam proses pembelajaran guru memberikan penjelasan yang hanya berpatokan pada buku teks saja dan melakukan tes sesuai dengan tes yang ada pada buku. Hal ini berkaitan dengan cara peserta didik dalam menagkap materi yang diberikan dan tentunya berkaitan pula dengan cara guru memberikan materi pelajaran. Hal ini merupakan sebuah tantangan kepada guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa, apalagi dengan perkembangan globalisasi yang ditandai dengan penggunaan TIK dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis sparkol vidio diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal di kelas V.



Gambar 2.8 Kerangka Pikir

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut adalah:

Firda Viryal Nafisah (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Sparkol *Videoscribe* terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan Sparkol *Videoscribe* terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal ini dilihat dari indikator-indikator mengukur motivasi belajar, yakni adanya kegigihan anak dalam menuntut ilmu, mandiri dalam belajar dan timbulnya semangat pada diri siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Parida Anum dkk. (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol *Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan sparkol video sebagai media pembelajaran matematika tergolong efektif dalam pembelajaran matematika.

Maulida dkk. (2020) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media video pembelajaran IPA berbasis

sparkol vidio scribe dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut diperoleh dari hasil uji *N-Gain* peningkatan minat belajar siswa dan uji *N-Gain* guru masuk dalam kategori tinggi.

Penelitian tersebut menjadi acuan penelitian relevan peneliti pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan penelitian tersebut memiliki persamaan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada suatu mata pelajaran dan objek tertentu yaitu motivasi peserta didik.

D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Vidio* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran muatan lokal di kelas V UPT SDN 4 Makale Utara”.

$H_0 : t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel} = \text{tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Sparkol Vidio terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran muatan lokal di kelas V UPT SDN 4 Makale Utara.}$

$H_a : t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel} = \text{ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Sparkol Vidio terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran muatan lokal di kelas V UPT SDN 4 Makale Utara.}$

