**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media**

Media berasal dari kata latin merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. Menurut Gerlach dan Ely dalam Rohani (1997;2), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu berwujud : grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik, dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Kata Media berasal daribahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology*(AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association*(NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Sabri, 2005: 112).

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Sementara itu, Heinich, dkk (2002: 10) dalam bukunya “*Instructional Media and Technologies for Learning”* mendefinisikan media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan saluran atau suatu alat bantu yang digunakan oleh guruuntuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perbuatan siswa untuk mendorong siswa dalam belajar dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi dan peranan yang penting dalam membantu proses belajar mengajar. Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar Dale (1969) dalam bukunya “*Audio visual methods in teaching*” Edgar Dale membuat klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak (Usman, 2002: 21).



Gambar 2.1

Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran dapat ditekankan beberapa hal berikut ini (Tejo, 2011 :3) :

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran.

1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Susilana dan Riyana (2009: 9) menyatakan bahwa perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan oleh kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme.Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa mengalami pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar mencapai sasaran dan tujuan.Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sudjana dan Rivai (1992:2) Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.
4. **Pengelompokan Media pembelajaran**

Pengelompokan media pembelajaran menurut Rowntree (2014) mengelompokkan media pembelajaran dalam beberapa halyaitu media interaksi insani, media realita, *pictorial,* symbol tertulis danrekaman suara.

1. Media Interaksi Insani

Bahwa pengelompokan media pembelajaran itu merupakan komunikasi langsung antara dua orang guru dan peserta didik atau lebih yang dapat saling memengaruhi secara signifikan dan komunikasi dapat terjadi secara verbal dan nonverbal dimana komunikasi verbal berpengaruh besar terhadap perkembangan kognitif peserta didik sedangkan untuk pengembangan efektif peserta didik dilakukan melalui komunikasi nonverbal dengan penampilan fisik, roman muka dan gerak-gerik serta sikap.

1. Media Realita

Dalam realita, orang hanya menjadi objek pengamatan atau studi yang merupakan perangsang nyata sama halnya binatang, benda, peristiwa dan sebagainya yang dimati pesertadidik.

1. *Pictorial*

Media disajikan dalam berbagai bentuk variasi gambar dan diagram nyata ataupun simbol, bergerak atau tidak bergerak, dibuat di atas kertas, film, kaset, disket, dan media lainnya, dimana penyajiannya mulai yang sederhana seperti sketsa atau bentuk animasi yang disajikan dalam video atau komputer dan selanjutnya media ini memiliki banyak keuntungan karena hampir semua bentuk, ukuran, kecepatan, benda, dan makhluk, peristiwa dapat disajikan untuk dapat digunakan.

1. Simbol Tertulis

Simbol yang disajikan secara tertulis menjadi media informasi yang paling umum, bentuknya seperti buku teks, buku paket, paket program belajar, modul, dan majalah yang dilengkapi dengan media *fictorial* seperti gambar, grafik dan bagan.

1. Rekaman Suara

Berbagai informasi dapat disajikan kepada peserta didik dalam bentuk rekaman suara yang dapat dipadukan dengan media *fictorial.*

1. **Posisi Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Wahyono, 2013).

Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi.

Bagaimana seorang guru dalam proes pembelajaran, dapat menyampaiakan materi pelajaran dengan menggunakan media hingga materi tersebut dapat membawa siswa untuk lebih memahami terkait pelajaran. Hingga dapat dbuktikan bahwa bagaimana sebuah media pembelajaran dapat memberian kontribusi besar yang erat kaitannya dengan pemahaman siswa dan proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa.

1. **Prinsip Media Pembelajaran**

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:

1. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatgunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

1. Relevansi

Kesusaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karekteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

1. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaanya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

1. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

1. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Sebagai seorang guru, mengikuti perkembangan teknologi khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran merupakan hal yang perlu untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar, seorang guru harus tepat dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaiakn materi pelajaran. Menurut Rusman dkk. (2012), ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

1. Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
2. Media audio, sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
3. Media audio-visual, media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).
4. Kelompok media penyaji. Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald dan John (dalam Rusman dkk, 2012: 63) dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, yaitu:
5. Kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
6. Kelompok kedua; media proyeksi diam,
7. Kelompok keempat; media audio,
8. Kelompok kelima; media gambar hidup/film,
9. Kelompok keenam; media televisi, dan multimedia
10. Media objek dan media interaktif berbasis komputer,media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunanya, warnanya, fungsinya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.
11. ***Sparkol Videoscribe***
12. **Pengertian *Sparkol Videoscribe***

*Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar. Namun tidak hanya itu, *software* ini juga dapat digunakan sebagai sarana promosi, presentasi, bisnis online dan kegiatan lainnya. Dengan adanya *software* ini, kita akan lebih mudah dalam menyampaikan pesan, karena kita tidak perlu menyajikan sesuatu yang panjang(https://mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi- /).

Untuk membuat video animasi yang baik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu (RSC, 2015 :2):

1. Tema yang sesuai mengenai apa yang akan disampaikan
2. Pilihan gambar atau animasi yang sesuai dengan tema apa yang akan dibawakan, pemilihan warna *background*.
3. Efek animasi apa yang akan kita pakai sebaiknya disesuaikan dengan *audience* (dengan siapa presentasi akan disampaikan) ini akan menentukan
4. Tingkat formal tidaknya *videoscribe* yang akan dibuat.
5. Pemilihan *font* dalam video animasi sparkol
6. *Content* atau isi yang akan disampaikan dalam *videoscribe* (teks atau animasi apa saja yang akan digunakan dalam video)
7. Sesuaikan durasi video dengan materi yang disampaikan

*Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu *software* yang dapat kita gunakan untuk membuat video animasi yang sangat mudah digunakan, tidak perlu dengan melalui proses editing lagi, cukup kita memasukkan teks atau gambar, teks dan gambar-gambar ini akan dirangkai membentuk suatu rangkaian cerita dalam bentuk video.

1. **Kegunaan *Videoscribe***

Berikut adalah beberapa kegunaan *videoscribe*, sebagai berikut (Restenafitri, 2018 :11):

* 1. *Videoscribe* selain dalam bidang pendidikan juga dapat digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat *videoscribe*.
	2. *Videoscribe* dapat digunakan untuk pendidik/ guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran.
	3. *Videoscribe* digunakan sebagai media presentasi
	4. Menunjukkan kemampuan berfikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi (RSC, 2016).

Bahwa dengan menggunakan *videoscribe* ini dapat membantu guru dalam merangkum pemikiran terkait materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan cara sederhana, hingga peserta didik merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dan membuat rasa ingin tahun peserta didik yang lebih tinggi untuk memahami pelajaran yang sedang diajarkan.

1. **Peralatan minimal yang dibutuhkan untuk menunjang *Sparkol Videoascribe***

Peralatan minimal yang dibutuhkan untuk menunjang *SparkolVideoascribe* sebagai berikut :

1. Kebutuhan Dasar

Processor : 1,6 GHz

Memori RAM : 1 Gb

Sistem Operasi : Windowas 7, atau lebih

1. Keterampilan (*Skill atau Brainware)*

Kognitif : Merangkai materi dengan rumit dan rapi

Kreatifitas : Membuat visual yang mendukung materi dan menuangkannya ke dalam *timeline*yang mendidik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa maksud pembuatan media dalam penelitian ini adalah segala usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mendesain media menggunakan *sparkol videoscribe* agar memiliki kualitas yang lebih baik dan dapat digunakan dalam upaya mengembangkan kompetensi guru di sekolah.

1. **Peningkatan Pemahaman Guru**
	1. **Pengertian Pemahaman**

Guru harus berusaha mempersiapkan siswa agar berhasil. Karena itu pemahaman guru terhadap hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran harus ditingkatkan. Pemahaman merupakan salah satu bagiandaro domain kognitif Taksonomi Bloom yang kemudian direvisi oleh Taksonomi Anderson. Menurut Anderson, segala upaya yang berhubungan dengan aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Anderson membagi ranah kognitif tersebut menjadi 6 tingkatan dari yang terendah hingga yang tertinggi, yakni mengingat *(remember),* memahami *(understand)*, menerapkan *(apply),* menganalisa *(analyze),* mengevaluasi *(evaluate)* dan terakhir mencipta *(create)*. Anderson (2001:70) mengemukakan bahwa:

*As we indicated when the primary goal of instruction is to promote retention, the focus is an objectives that emphasize remember. When the goal of instruction is to promote transfer, however, the focus shifts to the other five cognitive processes, understand throught create.*

 Berdasarkan pendapat di atas dapat kita ketahui bahwa tujuan utama pengajaran adalah untuk menyalurkan informasi. Ketika seseorang menyalurkaninformasi maka pusat yang ditekankan adalah mengingat. Hal ini berkaitan dengan kinerja otak dalam proses memahami yaitu dengan disertai belajar dan berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat lain dari Bloom dalam Sudijono (2011: 50) yang mengemukakan bahwa:

Pemahaman *(Comprehension)* adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang guru dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang suatu hal dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Menanggapi hal di atas bahwa pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu dilihat dari kemampuan seseorang apabila telah mampu memberikan penjelasan secara rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman itu sendiri terdiri dari beberapa proses kognitif. Hal ini sesuai dengan pendapat Anderson (2001: 70), bahwa:

*....Cognitive processes in the category of understand include interpretting, exempliying, classifying, summarizing, inferring, comparing and explaining.*

Memperhatikan hal di atas, dapat dijelaskan bahwa proses kognitif dalam ranah memahami terdiri dari menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan. Disimpulkan bahwa tingkat pemahaman dari yang terendah hingga yang tertinggi diperoleh dengan cara berpikir dan belajar melalui proses kognitif. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan mampu menyampaikan informasi kepada siswa hingga mampu memahami informasi tersebut. Hal tersebut berhubungan dengan pendapat Daryanto (2008: 106) yang mengemukakan bahwa:

Pemahaman *(comprehension)* kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

Guru merupakan unsur penting dalam keseluruhan sistem pendidikan. Oleh karena itu peranan dan kedudukan guru dalam meningkatkan mutu dan kualitas anak didik perlu diperhitungkan dengan sungguh-sungguh. Guru sebagai pendidik diibaratkan seperti ibu kedua yang meng-ajarkan berbagai macam hal yang baru dan sebagai fasilitator anak supaya dapat belajar dan mengembangkan potensi dasar dan ke-mampuannya secara optimal, hanya saja ruang lingkupnya berbeda, guru mendidik dan mengajar di sekolah secara formal dan sebaliknya. Menurut Undang-undang No. 14 tahun 2005 mengemukakan bahwa:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Disimpulkan dari pendapat-pendapat para ahli mengenai pengertian pemahaman dan pengertian guru bahwa pemahaman guru adalah kemampuan guru dalam menjabarkan suatu materi/bahan, serta kemampuan mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah dengan bahasa yang dapat dimengerti dan dapat meningkatkan kemampuan siswa.

* 1. **Ukuran Pemahaman**

Seseorang dapat dikatakan paham apabila orang tersebut telah diukur pemahamannya. Ukuran pemahaman dapat dicari dengan melakukan pengukuran. Pengukuran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Masidjo (1995: 14) mengemukakan bahwa:

Pengukuran suatu objek adalah suatu kegiatan menentukan kuantitas suatu objek melalui aturan-aturan tertentu sehingga kuantitas yang diperoleh benar-benar mewakili sifat dari suatu objek yang dimaksud.

Memperhatikan pendapat di atas bahwa pengukuran tidak dapat dilakukan sembarangan harus mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan. Pengukuran dapat dilakukan untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam bidang tertentu. Pengukuran biasanya dinyatakan dalam bentuk angka. Menurut Djaali & Pudji Muljono (2007) mengemukakan bahwa:

Pengukuran adalah penilaian numeric pada fakta-fakta dari objek yang hendak diukur menurut criteria atau satuan-satuan tertentu. Jadi pengukuran bisa diartikan sebagai proses memasangkan fakta-fakta suatu objek dengan fakta-fakta satuan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa pengukuran dapat memasangkan suatu objek dengan satuan ukuran tertentu. Sehingga ukuran pemahaman dapat diketahui dengan proses pemberian angka dimana seseorang telah mencapai pemahaman tertentu. Hal ini berhubungan dengan pendapat Bloom dalam Sudijono (2005: 49-50) yang mengemukakan bahwa:

Ukuran pemahaman termasuk dalam ranah proses berpikir (*cognitive domain*) yang mencakup kegiatan mental (otak) dan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah dalam ranah kognitif, dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang dari yang paling tinggi hingga yang terendah dan pemahaman termasuk dalam jenjang yang kedua. Pemahaman setingkat dan lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, ukuran pemahaman seseorang dapat diukur dengan proses pemberian angka dimana seseorang telah mencapai pemahaman tertentu. Pengukuran pemahaman dapat diketahui dengan empat kategori yaitu memahami, cukup memahami, kurang memahami dan tidak memahami dengan mengadaptasi standar rata-rata Arikunto (2010: 196) yang diperoleh digunakan kriteria yaitu dengan interval presentase 76% - 100% = Baik/memahami, 56% - 76% = Cukup Baik/cukup memahami, 40% - 55% = Kurang Baik/kurang me-mahami dan 0% - 39% = Tidak baik/tidak memahami.

1. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013**
	* 1. **Pengertian RPP**

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar.

Sementara itu menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di Sekolah Dasar, RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).Setiap pendidik pada suatu pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema dan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Dapat disimpulkan bahwa RPP merupakan persiapan yang harus dilakukan oleh seorang guru sebelum mengajar yang memuat rencana yang menggambarkan prosedur pembelajaran tatap muka satu pertemuan atau lebih, untuk mencapai satukompetensi dasar yang ditetapkan dalam satu standar isi yang dikembangkan dari Silabus.

Pengembangan RPP dapat dilakukan pada setiap awal semester atau awal tahun pelajaran dengan maksud agar RPP telah tersedia terlebih dahulu dalam setiap awal pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan RPP dapat dilakukan oleh guru secara individu maupun berkelompok dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) di gugus sekolah, di bawah koordinasi dan supervisi oleh pengawas atau dinas pendidikan. Untuk Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar merupakan pendekatan pembelajaran Tematik Terpadu dari kelas I sampai kelas VI. (<https://id.wikipedia.org/wiki/RPP>).

* + 1. **Kurikulum 2013**
		2. **Pengertian dan Tinjauan Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang meningktkan dan
menyeimbangkan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi
sikap, ketrampilan, dan pengetahuan (M.Fadilah, 2014:16). Dalam konteks ini K13 berusahauntuk lebih menanamkan nilai-nilai yang tercermin pada sikap dapat
berbanding lurus dengan ketrampilan yang diperoleh peserta didik melalui
pengetahuan di sekolah. Dengan kata lain, antara soft skill ddan hard skill
dapat ditanamkan secara seimbang, berdampingandan mampu
diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengenai tujuan Kurikulum 2013, secara khusus dapat penulis uraikan sebagai berikut.

* + 1. Meningkatkan mutu pendidikan dengan menyeimbankan hard skill
		dan soft skill melalui kemampuan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan
		dalam rangka menghadapi tantangan global yang terus berkembang.
		2. Membentuk dan meningkatkan sumberdaya manusia yang produktif,
		kreatif, dan inovatif ssebagai modal pembangunan bangsa dan negara
		Indonesia.
		3. Meringankan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi dan
		menyiapkan adminstrasi mengajar, sebab pemerintah telah
		menyiapkan semua komponen kurikulum beserta buku teks yang
		digunakan dalam pembelajaran.
		4. Meningkatkan peran peserta pemerintah pusat dan daerah serta warga
		masyarakat secara seimbang dalam menentukan dan mengendalikan
		kualitas dalam pelaksanaan kurikulum di tingkat satuan pendidikan.
		5. Meningkatkan persaingan yang sehat antar satuan penndidikan tentang
		kualitas pendidikan yang akan dicapai. Sebab sekolah diberikan
		keleluasaan untuk mengembangkan Kurikulum 2013 sesuai dengan
		kondisi satuan pendidikan, kebutuhan peserta didik, dan potensi
		daerah.

­

* + 1. **Komponen Kurikulum 2013**

Kurikulum memiliki lima komponen utama, yaitu : (1) tujuan; (2)
materi; (3) strategi, pembelajaran; (4) organisasi kurikulum dan (5)
evaluasi. Kelima komponen tersebut memiliki keterkaitan yang erat dan
tidak bisa dipisahkan (Loeloek Endah Purwati, 2013:202)

Perubahan paradigma kurikulum dari KTSP ke
kurikulum 2013 yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1. Perubahan Kurikulum dari KTSP ke K13

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No  | KBK 2004 dan KTSP 2006  | Kurikulum 2013 |
| 1 | Setandar Kompetensi Kelulusanditurunkan dari Standar isi | Setandar Kompetensi Lulusanditurunkan dari kebutuhan |
| 2 | Standar isi dirumuskanberdasarkan Tujuan Mata Pelajaran (Standar KompetensiLulusan Mata Pelajaran) yangdirinci menjadi StandarKompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran | Standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi isi yang bebas matapelajaran |
| 3 | Pemisahan anatar mata pelajaranpembentuk sikap, pembentukketrampilan, dan pembentukpengetahuan | Semua mata pelajaran harusberkontribusi terhadap pembentukansikap, keterampilan, dan pengetahuan |
| 4 | Kompetensi diturukan dari matapelajaran | Mata pelajaran diturunkan darikompetensi yang ingin dicapai |
| 5 | Mata pelajaran lepas satu denganyang lain,seperti sekumpulan matapelajaran terpisah | Semua mata pelajaran diikat olehkompetensi inti ( tiap kelas) |
| 6 | Kurikulum adalah bagian daristandar isi | Kurikulum adalah turunan dari SKL,SI, Proses dan Penilaian |

Sumber:Daryanto,*PendekatanPembelajaranSaintifikK13*

Tabel di atas menjelaskan perubahan paradigma kurikulum dari
kurikulum yang lama, kemudian mengacu kurikulum yang baru yaitu
Kurikulum 2013 yang mana suasana belajar menyenangkan yang pada hakekatnya bahwa pendekatan ilmiah dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa.

1. **Kerangka Pikir**

Dalam Peraturan Menteri Negera Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya menyebutkan bahwa guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Peranan guru berkenaan dengan perencanaan kurikulum adalah guru membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Perencanaan pembelajaran maksudnya adalah membuat persiapan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa jika tidak mempunyai persiapan pembelajaran yang baik, maka peluang untuk tidak terarah terbuka lebar, bahkan mungkin cenderung untuk melakukan improvisasi sendiri tanpa acuan yang jelas.

Muara keberhasilan kurikulum secara aktual akan ditentukan oleh implementasi kurikulum. Implementasi kurikulum pada satuan pendidikan, diejawantahkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran serta berdasarkan pada desain atau rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Implementasi kurikulum sesungguhnya terjadi pada saat proses belajar mengajar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas implementasi tugas utama guru dan implementasi kurikulum adalah dapat mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran dalam mengelola pembelajarannya. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembang RPP sesuai kurikulum untuk peningkatan pembelajaran, dan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

*Sparkol Videoscribe* sebagai media yang akan dibuat dalam penelitian ini memiliki keunikan yang mampu memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan proses mengajar untuk peningkatan pemahaman guru pada materi RPP sesuai Kurikulum 2013 di SDInpres BTN IKIP Kelas III.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini:

Pembuatan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

Rendahnya Pemahaman Tentang RPP K.13 oleh guru

Media *Sparkol Videoscribe*dinyatakan layak digunakan

*Pretest*

Media *Sparkol Videoscribe*

Materi RPP K.13

Menggunakan Media *Sparkol Videoscribe*

*Posttest*

Meningkatnya Pemahaman Guru Pada Materi RPP Sesuai K13 Menggunakan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

Gambar 2.2 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah **H1** ada pengaruh media *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan pemahaman guru padamateri RPP sesuai kurikulum 2013 di SD InpresBTN IKIP Kelas III.