

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mencatat adalah keterampilan yang dapat menunjang peserta didik dalam belajar. Pengetahuan peserta didik akan semakin bertambah ketika peserta didik mempelajari suatu materi baru dan ingatan diperkuat dengan catatan. Sukirman (2004) menjelaskan catatan adalah ringkasan pendek yang berisi inti-inti dari materi pelajaran sehingga memudahkan membaca bahan bacaan ketika akan ujian. Catatan merupakan bahan materi pelajaran yang telah tersusun secara lebih ringkas dan mudah untuk dipelajari.

Damayanti (Dewi & Indrawati, 2014) memaparkan yang dimaksud dengan mencatat adalah membuat tulisan yang berkaitan dengan informasi yang dilihat dan didengar. Mencatat yaitu menuliskan sesuatu yang penting, seperti meringkas. Senada dengan Purwani (Dewi & Indrawati, 2014) menjelaskan bahwa mencatat adalah melakukan suatu kegiatan atau mendengarkan informasi atau merekam data melalui daya tangkap, lalu kemudian dicatat. Mencatat adalah merekam data informasi yang senyatanya dilihat dan dipahami pada saat pelajaran berlangsung.

Berdasarkan studi pendahuluan di MAN 3 Jakarta kelas X dengan menggunakan instrumen angket dan dihitung dengan menggunakan *random sampling* dengan jumlah 62 peserta didik menyatakan bahwa sebanyak 35 peserta didik (56%) yang berarti sebagian besar mencatat setiap materi pelajaran, sebanyak 58 peserta didik (93%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa mencatat merupakan hal yang penting, sebanyak 51 peserta didik (82%) hampir seluruhnya menyatakan bahwa mencatat dengan metode konvensional, dan sebanyak 54 peserta didik (87%) hampir seluruhnya menyatakan bahwa mengalami kesulitan dalam mengingat catatan.

Mencatat adalah hal penting dan termasuk dalam proses pembelajaran yang efektif. Catatan berfungsi sebagai mediator selama pembelajaran antara konten yang diajarkan oleh guru dan peserta didik dalam membangun pengetahuan. Catatan memuat semua ide yang memudahkan peserta didik dalam belajar setelah kelas selesai dan membantu dalam belajar terutama hal-hal yang menjadi pokok penekanan. Mencatat memungkinkan peserta didik mengembangkan pemahaman topik yang lebih dalam dengan menangkap poin-poin penting dalam kata-kata.

Tujuan utama untuk mencatat adalah mencatat dan mengingat. Pengambilan catatan yang baik melibatkan analisis dan

pengorganisasian informasi untuk membangun pemahaman yang lebih baik mengenai subjek, dan karena itu membantu dalam mengingat. Peserta didik akan mencatat untuk mengingatkan tentang poin-poin kunci dari sebuah buku atau artikel atau presentasi atau ceramah atau pertemuan untuk referensi di masa mendatang.

DePorter & Hernacki (2016) menyatakan bahwa metode mencatat yang sangat efektif adalah peta pikiran (*mind map*). Metode mencatat yang baik harus membantu peserta didik mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasi materi, dan memberikan wawasan baru. Menurut Buzan (2007) *mind map* dapat dikatakan sebagai cara mencatat yang kreatif, meningkatkan daya imajinasi peserta didik dan membantu peserta didik dalam mengingat informasi daripada menggunakan metode mencatat konvensional.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan menggunakan angket dari 62 peserta didik sebanyak 60 orang (97%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa mengetahui metode *mind map*, sebanyak 45 peserta didik (73%) yang artinya sebagian besar mengetahui cara membuat *mind map*, sebanyak 27 peserta didik (44%) yang berarti hampir setengahnya pernah mencoba metode *mind map*, dan 60 peserta didik (97%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa metode *mind map* cocok digunakan untuk belajar

sehari-hari. Peserta didik sudah mengetahui *mind map* pada kelas sebelumnya. Tetapi guru kurang mendorong peserta didik untuk terampil dalam membuat catatan dengan metode *mind map*.

Madyono (2016) mengatakan *mind map* merupakan model pembelajaran yang menawarkan kegiatan kreatif dan imajinatif. *Mind map* dapat diterapkan di semua jenis kelas dan bidang studi, karena pembelajarannya memberi kemudahan dalam mencatat pelajaran. Di samping itu, peserta didik akan merasa senang dan mudah dengan adanya kemampuan imajinatif yang baru yaitu adanya cabang-cabang yang diisi kata kunci dan selanjutnya diwarnai. Model pembelajaran *mind map* diharapkan dapat lebih menarik dan efektif diterapkan di kelas karena membantu peserta didik dalam menghasilkan gagasan-gagasan baru dan menata gagasan tersebut sebelum mencatat materi pelajaran. Di samping itu *mind map* dapat membantu peserta didik berpikir kreatif imajinatif sehingga dapat menjadi sarana untuk memunculkan, mengembangkan, dan menyempurnakan gagasan.

Pengetahuan mengenai tindakan bagaimana cara mencatat yang menyenangkan dan efektif merupakan hal yang penting untuk peserta didik. Materi keterampilan mencatat dengan metode *mind map* dinilai sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Materi mencatat dengan metode *mind map* dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran. Kenyataannya dalam angket kebutuhan peserta didik guru

belum memberikan layanan informasi mengenai *mind map*. Layanan informasi dapat diberikan melalui bimbingan klasikal.

Bimbingan klasikal merupakan cara yang efektif bagi guru bimbingan dan konseling dalam memberikan informasi dan orientasi kepada peserta didik tentang program layanan yang ada di sekolah. Menurut Kartadinata (2008) bimbingan klasikal merupakan program bimbingan yang dirancang dengan mengadakan pertemuan secara tatap muka dengan konseli, berbasis kelas. Pertemuan diadakan di kelas secara terjadwal dengan materi yang telah diprogramkan dalam bentuk program semester atau program tahunan. Pendekatan atau metode layanan menggunakan model instruksional secara klasikal, seperti ekspositori, diskusi kelompok, permainan simulasi, bermain peran, dan sebagainya.

Pengembangan media bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan klasikal merupakan sebuah hal penting untuk dilakukan. Menurut Sujiono (Irawan, 2015) media dalam bimbingan dan konseling merupakan media yang digunakan dalam kegiatan bimbingan dan konseling, dengan menggunakan suatu peralatan baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan bimbingan dan konseling.

Salah satu media bimbingan yang menarik bagi peserta didik adalah *video scribe*. Septrya (2017) mengatakan *video scribe*

merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *video scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh perangkat lunak ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media bimbingan yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam perangkat lunak, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-*import* ke dalam perangkat lunak tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan menggunakan angket sebanyak 60 peserta didik (97%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa tertarik pada tampilannya jika media pembelajaran menggunakan *video scribe*. Jawaban ini diperoleh setelah peneliti terlebih dahulu memperlihatkan *video scribe* kepada subjek penelitian untuk memastikan bahwa peserta didik mengetahui bentuk dari *video scribe*.

Dari hasil wawancara dengan guru BK di sekolah, peserta didik sangat antusias diberikan media video dibandingkan metode ceramah. Alat-alat pendukung untuk bimbingan klasikal juga lengkap untuk memutar video, seperti laptop, LCD, dan *speaker*. Namun, guru BK belum memberikan materi mengenai mencatat dengan metode *mind map*. Guru BK baru menggunakan *power point*, buku dan video sebagai media dalam kegiatan klasikal. Padahal peserta didik sangat antusias jika diberi video singkat seperti video *scribe*. Berdasarkan data tersebut, guru BK belum mengembangkan media video *scribe* untuk pembelajaran, walaupun sudah memiliki alat pendukung yang lengkap di sekolah.

Mengingat kebermanfaatan video *scribe* dalam pembelajaran dan perlunya informasi terkait mencatat dengan metode *mind map* yang berpengaruh terhadap kehidupan peserta didik, maka peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media informasi berbasis audio visual dalam bentuk video *scribe* yang berisikan informasi mengenai mencatat dengan metode *mind map*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian adalah:

1. Bagaimana pengembangan video *scribe* sebagai media informasi mengenai mencatat dengan metode *mind map* kelas X MAN 3 Jakarta?
2. Bagaimana video *scribe* dapat digunakan untuk materi mengenai mencatat dengan metode *mind map* peserta didik kelas X MAN 3 Jakarta?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Video *Scribe* mengenai Mencatat dengan Metode *Mind Map* Kelas X MAN 3 Jakarta”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan apa latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana video *scribe* dapat digunakan untuk materi mengenai mencatat dengan metode *mind map* peserta didik kelas X MAN 3 Jakarta?”.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap media pembelajaran mengenai mencatat dengan metode *mind map*.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan penyampaian informasi mengenai mencatat dengan metode *mind map* menggunakan pengembangan media video *scribe* sebagai media pembelajaran bimbingan klasikal.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan dapat menambah ilmu serta wawasan dari adanya pengembangan media di kelas mengenai mencatat dengan metode *mind map*.

c. Bagi Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya/mahasiswa program studi BK yang akan melakukan penelitian pengembangan video *scribe* sebagai alternatif referensi atau berguna untuk kegiatan eksperimen lainnya.