

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL PADA PELAJARAN IPA DALAM MATERI
SISTEM EKSKRESI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**NADYA FARANDA
NIM. 18004028/2018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
PADA PELAJARAN IPA DALAM MATERI SISTEM
EKSKRESI KELAS VIII SMP**

Nama : Nadya Faranda
NIM/BP : 18004028/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 November 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing



**Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 196004141984031004**

Ketua Departemen KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126200812200**

HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada
Pelajaran IPA Dalam Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII SMP
Nama : Nadya Faranda
NIM/BP : 18004028/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

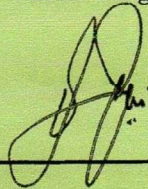
Padang, 15 November 2022

Tim Penguji

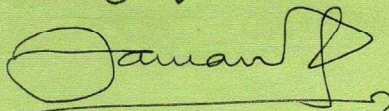
Nama

Tanda Tangan

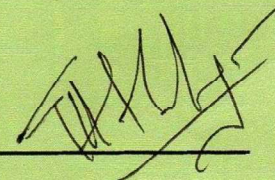
Ketua : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004



Anggota : Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002



Anggota : Meldi Ade Kurnia Y, S.T, M.Pd.T
NIP. 19840523 200812 1 003



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadya Faranda
NIM/BP : 18004028/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada
Pelajaran IPA Dalam Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 15 November 2022

Yang menyatakan



Nadya Faranda
NIM. 18004028

ABSTRAK

Nadya Faranda. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII SMP”. Skripsi

Permasalahan dalam penelitian ini dianalisis dari beberapa permasalahan yang perlu dicari solusinya, yaitu pada pelajaran IPA gurunya masih menggunakan metode ceramah, berpedoman pada buku teks, mencatat di papan tulis, dan kurang menggunakan media pembelajaran, sehingga motivasi dan semangat belajar peserta didik berkurang. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media audio visual menggunakan *sparkol videoscribe* untuk memudahkan peserta didik memahami pembelajaran sistem ekskresi.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research dan Developments (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan, pertama analisis (*Analysis*) yaitu mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran untuk mendapatkan informasi dan menganalisis permasalahan guna mendapatkan solusi yang cocok. Kedua, desain (*Design*) yaitu membuat rancangan pembuatan produk audio visual pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe*. Ketiga pengembangan, (*development*) yaitu mengembangkan media menjadi sebuah produk sesuai desain yang telah dibuat. Keempat, implementasi (*Implementation*) yaitu menerapkan media yang telah dibuat sesuai sasarannya. Pada tahap pengembangan dan implementasi dilakukan pengembangan produk menjadi media pembelajaran dan dilakukan uji validitas dan praktikalitas untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran audio visual yang dikembangkan. Kelima, evaluasi (*Evaluation*), tahap ini dilakukan setiap tahap dalam penelitian pengembangan ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli media sangat valid dengan penilaian 4,65, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli materi sangat valid dengan penilaian 4,56, respon peserta didik terhadap praktikalitas media sangat praktis dengan penilaian 4,56. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual ini layak digunakan sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, media audio visual, *ADDIE*, *Sparkol Videoscribe*, IPA.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, peneliti haturkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan yang diberikan-Nya, skripsi ini dapat penulis susun sebagai salah satu syarat menyelesaikan program penelitian departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP, adapun judul skripsi ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio visual Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Sistem Eksresi Kelas VIII SMP”**. Tidak lupa shalawat beriringan salam peneliti ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Pada kesempatan ini izinkan penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan baik berupa moril maupun materil demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti ucapkan terimakasih serta penghargaan kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan arahan dan motivasi serta senantiasa membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M.Pd.T selaku penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M. Pd dan Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd selaku validator ahli media yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media yang peneliti kembangkan.
4. Ibu Hj. Etnadewi, S.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media yang peneliti kembangkan.
5. Bapak Drs. Masrizal Hasan, M.Pd selaku kepala sekolah serta kepada guru, staf dan siswa SMP N 10 Padang yang telah memeberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMP N 10 Padang.
6. Ibu Dr. Abna Hidayati, M. Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku ketua departemen dan sekretaris departemen KTP FIP UNP yang telah membantu memberikan informasi demi kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Bapak/ibu dosen dan staf departemen KTP yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
8. Penghargaan yang tak terhingga dan penuh rasa hormat kepada keluarga, terutama kepada mama tercinta Guslinda yang tak pernah lelah mendo'akan saya, dan menyemangati saya dalam segala kondisi. Semoga jerih payah dan pengorbanan mama, papa dan keluarga saya dibalas berlipat ganda oleh Allah SWT.
9. Seluruh rekan-rekan mahasiswa angkatan 2018 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan terutama Khoirunnisa, Khairunnisa, Nadia Riski, Wenni Aptarina, Aulia Ramadhani, dan Widya Aisyah.

10. Sahabat saya Mutia Hulwah Nur Alif yang telah menyemangati dan senantiasa menjadi pendengar yang baik dengan segala keluhan saya.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat untuk kita. Peneliti telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini, namun peneliti menyadari bahwa skripsi ini tak luput dari kekurangan. Untuk itu, peneliti mengharapkan saran dan masukan yang sifatnya membangun demi kesempatan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan ikut serta dalam pengembangan khazanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
I. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
B. Validitas Dan Praktikalitas	26
C. Penelitian Relevan	28
D. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan.....	35
C. Uji Coba Produk	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	46
A. Hasil Pengembangan	46
B. Analisis Data.....	64
C. Revisi Produk	70
D. Pembahasan.....	74

BAB V.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79
DAFTAR RUJUKAN	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Penyusunan Lembar Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 2. Kisi-Kisi Penyusunan Lembar Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3. Kisi-Kisi Penyusunan Lembar Respon Siswa.....	42
Tabel 4. Kriteria Validitas Media.....	44
Tabel 5. Kriteria Angket Respon Siswa	45
Tabel 6. Hasil Validasi 1 oleh Ahli Media.....	64
Tabel 7. Tabel Revisi Validasi Media Pembelajaran Audio visual	66
Tabel 8. Hasil Akhir Validasi oleh Ahli Media	68
Tabel 9. Tabel Hasil Validasi Media Pembelajaran Audio visual	69
Tabel 10. Tabel Hasil Validasi Materi	70
Tabel 11. Tabel Hasil Angket Respon Siswa.....	71
Tabel 12. Tabel Hasil Validitas dan Praktikalitas.....	76

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Tampilan Awal Video	7
Gambar 2. Lingkup Kerja <i>Sparkol Videoscribe</i>	22
Gambar 3. <i>Tabs</i> Menu.....	22
Gambar 4. Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	49
Gambar 5. Tampilan <i>log in</i> ke <i>Sparkol Videoscribe</i>	50
Gambar 6. Tampilan awal <i>Sparkol Videoscribe</i>	50
Gambar 7. Tampilan lembar kerja pada <i>Sparkol Videoscribe</i>	51
Gambar 8. Tampilan pilihan <i>paper</i> di <i>Sparkol Videoscribe</i>	51
Gambar 9. Tampilan cara memasukkan gambar ke lembar kerja.....	51
Gambar 10. Tampilan pilihan gambar yang tersedia di <i>sparkol videoscribe</i> dan <i>import</i> gambar dari <i>folder</i>	52
Gambar 11. Tampilan gambar telah muncul di lembar kerja.....	52
Gambar 12. Tampilan cara mengedit gambar di lembar kerja.....	53
Gambar 13. Tampilan cara mengedit gambar	53
Gambar 14. Cara untuk kunci bidikan kamera atau sorotan layar gambar	54
Gambar 15. Cara memasukkan teks pada lembar kerja	54
Gambar 16. Tampilan kotak dialog memasukkan teks	55
Gambar 17. Tampilan ikon untuk mengedit teks	55
Gambar 18. Tampilan ikon untuk menyimpan hasil kerja.....	56
Gambar 19. Tampilan ikon untuk menyimpan hasil kerja ke galeri	56
Gambar 20. Tampilan kotak <i>dialog</i> untuk menyimpan hasil kerja ke galeri	57
Gambar 21. Tampilan proses <i>publish</i> hasil kerja <i>Sparkol Videoscribe</i>	57
Gambar 22. Tampilan aplikasi alat konversi audio visual	58
Gambar 23. Tampilan aplikasi <i>kinemaster</i>	58
Gambar 24. Tampilan lembar kerja pengeditas audio visual	58
Gambar 25. Tampilan ikon untuk menambahkan <i>layer</i> pada lembar kerja	59
Gambar 26. Tampilan <i>layer</i> telah muncul di lembar kerja	59
Gambar 27. Tampilan ikon untuk menambahkan suara ke lembar kerja.....	60

Gambar 28. Tampilan ikon untuk menambah transisi dan pilihan transisi yang disediakan <i>kinemaster</i>	60
Gambar 29. Tampilan ikon untuk menambahkan transisi teks dan transisi yang disediakan <i>kinemaster</i>	61
Gambar 30. Tampilan ikon untuk menyimpan lembar ke galeri	61
Gambar 31. Tampilan ikon menyimpan video ke galeri.....	62
Gambar 32. Tampilan pilihan kualitas video sebelum disimpan	62
Gambar 33. Tampilan proses <i>exporting</i> video ke galeri	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. <i>Storyboard</i>	83
Lampiran 2. Silabus	95
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	99
Lampiran 4. Angket Validasi Media	103
Lampiran 5. Angket Validasi Materi	109
Lampiran 6. Angket Praktikalitas Oleh Siswa	112
Lampiran 7. Hasil Penilaian Validitas Media	121
Lampiran 8. Hasil Penilaian Validitas Materi	122
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Praktikalitas Siswa	123
Lampiran 10. Dokumentasi	124
Lampiran 11. Surat Tugas Validasi dari Jurusan ke Ahli Media	128
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	129
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	130
Lampiran 14. Surat Balasan dari Sekolah	131

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus maju memudahkan terjadinya inovasi dalam dunia pendidikan. Pendidikan sangat penting sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan mutlak dalam kehidupan seseorang, keluarga, kelompok atau negara. Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi manusiawi peserta didik, baik secara fisik, cipta rasa dan karsa agar potensi tersebut dapat digunakan dan berfungsi dalam perjalanan hidupnya. Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.”

Salah satu bagian penting dari sistem pendidikan adalah proses pembelajaran di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah terdapat dua badan utama, yaitu guru dan peserta didik. Guru mengajar bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, guru juga dapat memotivasi peserta didik. Arsyad (2011) menyatakan bahwa “ada dua unsur yang sangat penting dalam proses pengajaran, yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran.” Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran dan memegang peranan penting dalam proses belajar

mengajar (PBM). Penggunaan media harus menjadi bagian dari setiap kegiatan pembelajaran yang harus menjadi perhatian guru. Oleh karena itu, guru perlu belajar bagaimana memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum, hasil belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pencapaian penilaian terhadap 3 aspek tujuan pembelajaran tentunya tidak mudah, banyak kendala yang dihadapi dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, peserta didik memperoleh pengetahuan yang disajikan dengan cara yang berbeda, menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan dengan demikian tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan PPLK pada 26 Juli- 10 Desember 2021 di SMP N 10 Padang ada beberapa permasalahan yang ditemukan, diantaranya kurangnya guru menggunakan media belajar yang tepat dan menarik. Guru hanya menggunakan buku sumber sebagai media pembelajaran. Karena kurangnya guru menggunakan media dalam proses belajar mengajar, maka pembelajaran menjadi tidak menarik dan monoton. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan, dan kurang tertarik

dengan materi pembelajaran. Guru perlu menggunakan media agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa.

PPLK yang dilakukan di SMP N 10 Padang terlihat bahwa SMP tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya ketersediaan *LCD* proyektor dan sudah ada jaringan internet. Namun, tidak banyak dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Dalam proses pembelajaran IPA, guru umumnya menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran, buku teks yang digunakan sebagai sumber belajar dan materi pelajaran dituliskan oleh guru di papan tulis. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, serta menarik bagi siswa. Salah satu media pelajaran yang sesuai untuk media pembelajaran IPA adalah audio visual yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

Sparkol Videoscribe merupakan aplikasi pembuat audio visual di mana penonton seolah-olah sedang menulis dan menggambar sendiri konten yang ada dalam audio visual. *Sparkol Videoscribe* berbentuk audio visual yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara dan juga musik. Sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif. Aplikasi ini memiliki banyak animasi, yang menjadi ciri khas adalah bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai keinginan kita, seperti menulis dipapan tulis sembari

memaparkan materi pelajaran, padahal kita hanya diam. Ibaratnya seorang pendidik yang sedang memaparkan materi kepada peserta didik, tapi masuk kedalam aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Pembuatan audio visual di *Sparkol Videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* dan sudah tersedia beberapa pilihan menu perintah yang bisa diakses *offline*, hal ini tentu memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran berupa audio visual. Materi yang akan disajikan dalam penelitian ini adalah sistem ekskresi manusia, dikarenakan materi ini sangat dekat dengan kehidupan peserta didik serta materi ini masih sukar dipahami oleh peserta didik sehingga harus memiliki media pembelajaran yang aktif untuk memudahkan pemahaman peserta didik pada materi tersebut.

Dari beberapa literasi dan sumber yang ditemukan terkait audio visual pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*, pertama dari *youtube* audio visual pembelajaran mengenai sistem eksresi belum ada yang menggunakan *Sparkol Videoscribe*. Selanjutnya, beberapa jurnal yang telah dibaca menyarankan untuk memunculkan inovasi yang lebih baik dalam hal topik, materi yang akan dibahas, memuat tujuan pembelajaran, meningkatkan penggunaan animasi maupun *sound* di tiap interaksi dengan objek, sehingga dapat membuat media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* menjadi lebih menarik. Hal inilah yang meyakinkan penulis untuk membuat media pembelajaran yang mudah dipahami, menyenangkan dan dapat diakses secara berulang-ulang dengan berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menjawab mengetahui lebih detail bagaimana penggunaan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pelajaran IPA dalam materi Sistem Ekskresi Kelas VIII SMP maka perlu dikembangkan penelitian lebih lanjut. Adapun judul skripsi yang diambil adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Sistem Ekskresi Kelas VIII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi permasalahannya, yaitu:

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Guru masih menggunakan buku sumber sebagai media utama dalam pembelajaran.
3. Fasilitas pembelajaran cukup lengkap, namun tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai.
4. Guru masih menggunakan metode ceramah saat pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan pada penelitian dibatasi pada masalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran dengan batasan sebagai berikut:

1. Media audio visual pembelajaran IPA pada materi sistem ekskresi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*.
2. Materi yang disajikan hanya materi mengenai sistem ekskresi manusia pada pelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA sistem ekskresi kelas VIII SMP?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran audio visual yang dikembangkan menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA sistem eksresi kelas VIII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran audio visual yang dikembangkan menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA sistem ekskresi kelas VIII SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Eksresi.
2. Menghasilkan media pembelajaran audio visual yang valid dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Eksresi.
3. Menghasilkan media pembelajaran audio visual yang praktis dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Eksresi.

F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Dari aspek materi/isi media ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik SMP N 10 Padang yang disesuaikan dengan silabus dan buku pegangan guru yaitu tentang sistem ekskresi pada manusia.
2. Dari aspek pembelajaran, media ini akan dilengkapi dengan evaluasi dari materi sistem ekskresi pada manusia.
3. Dari aspek media, media ini akan memiliki karakteristik yaitu:
 - a. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*
 - b. Pada produk berupa audio visual nantinya akan ada beberapa tampilan yaitu sebagai berikut:
 - 1) Tampilan awal yang berisi ucapan selamat datang, pengenalan materi, KD, tujuan pembelajaran materi sistem ekskresi yang diiringi *sound/ instrument/* suara narator musik, dan beberapa animasi. Berikut adalah tampilan awal produk audio visual:



Gambar 1. Tampilan Awal Audio visual

- 2) Tampilan isi, memuat sub materi sistem ekskresi yang akan dipaparkan dimulai dari pengertian sistem ekskresi, organ-organ sistem ekskresi, struktur dan fungsi organ ekskresi, gangguan pada organ sistem ekskresi dan upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi serta akan disajikan beberapa soal yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Tampilan isi akan diisi dengan suara narator, *instrument/* musik, beberapa gambar dan animasi pendukung.
 - 3) Tampilan penutup berisi profil pembuat media.
4. Media audio visual akan disajikan dalam bentuk *file* mp4 dapat digunakan saat pembelajaran langsung menggunakan *LCD proyektor*, dan juga bisa digunakan secara mandiri oleh siswa yang diakses melalui *google drive*, dengan *link* audio visual akan dibagikan ke WAG kelas.
 5. Media dapat diakses dengan *hardware* laptop/*computer* dengan OS *windows/linux/mac* dan *handphone* dengan OS *android/ios*. *Processor* laptop *intel, AMD*, dll. *Processor handphone* *Quallcomm, mediatek*, dll. *RAM* minimal 2 gb dan ruang penyimpanan internal kosong 500 mb. *Software* yang digunakan *video player, VLC media player, KM player* atau aplikasi lainnya yang mendukung pemutaran video.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah teori ilmu pengetahuan dan meningkatkan pemahaman

pembaca khususnya mengenai penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi pendidik/ dosen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengajaran untuk memperluas materi mengenai penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran.

2) Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca mengenai penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- 1) Sebagian besar sekolah sudah didukung dengan adanya *wifi/hotspot area*.
- 2) Sekolah memiliki *LCD* proyektor dan labor komputer yang bisa diakses peserta didik.
- 3) Sebagian besar peserta didik memiliki kemudahan mengakses internet dan memiliki perlengkapan yang diperlukan.
- 4) Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- 1) *Sparkol Videoscribe* kurang mampu menyajikan tampilan dan fokus terhadap detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- 2) Penggunaan media audio visual membuat komunikasi bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- 3) Karena keterbatasan waktu, kemampuan dan dana maka peneliti membatasi pengembangan media audio visual pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPA materi sistem ekskresi kelas VIII SMP.

I. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan audio visual pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk model dan memvalidasi produk model yang dihasilkan.
3. Media pembelajaran merupakan media atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran atau memuat materi yang dipelajari.
4. Audio visual pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran berupa audio visual yang didalamnya terdapat teks, suara, animasi, berisikan materi pembelajaran dan berbentuk audio visual yang dapat didengar dan dilihat oleh penggunanya.

5. *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat audio visual.