

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**DYAH AYU RAHMAH
NIM. 17129318**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
MENGUNAKAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION
KELAS IV SDN 123/III KERINCI**

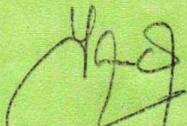
Nama : Dyah Ayu Rahmah
NIM /BP : 17129318
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Juni 2021

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Pembimbing


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

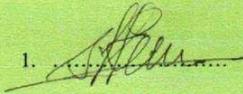
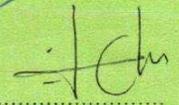

Drs. Arwin, M.Pd
NIP. 19620331 198703 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol
Videosome Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V
Sekolah Dasar.
Nama : Dyah Ayu Rahmah
NIM : 17129318
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Juni 2021

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Arwin, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dr. Desyandri, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Elfia Sukma, M.Pd.Ph.D	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

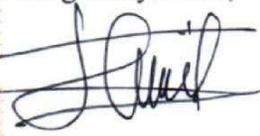
Nama : Dyah Ayu Rahmah
Nim/BP : 17129318/2017
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi benar-benar merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan dalam skripsi ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2021

Yang Menyatakan,




Dyah Ayu Rahmah

Nim. 17129318

ABSTRAK

Dyah Ayu Rahmah. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Aniamasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe* merupakan alternatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, tujuan terlaksananya penelitian pengembangan ini yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol videoscribe* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis hal ini juga didukung oleh sekolah yang telah memulai sarana dan prasarana sehingga mempermudah proses pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Jenis penelitian pengembangan ini adalah Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar dengan pengumpulan teknik data menggunakan angket dari ahli materi dan ahli media, angket respon peserta didik dan angket respon guru. Subjek uji coba pada penelitian ini sebanyak 40 orang peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran video *sparkol videoscribe* yang dikembangkan melalui tahapan validasi aspek materi dan aspek media memperoleh nilai 90,5% menunjukkan kategori sangat valid. Sedangkan dari angket respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 93,5% berkategori sangat praktis dan angket respon guru dengan skor rata-rata 89% berkategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang mana pada kesempatan kali ini peneliti masih diberi kesempatan dan nikmat sehat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol* Videoscribe pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar**. Sholawat beriringan salam tidak lupa peneliti ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang mana telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan teknologi dan kecanggihan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi yang telah dibuat ini dan penelitian yang dilakukan dapat diselesaikan berkat doa, semangat, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd.Ph.D selaku Koordinator UPP I PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya skripsi ini.

3. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan nasehat yang berharga kepada peneliti di dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Desyandri, M.Pd dan Dra. Elfia Sukma, M.Pd.Ph.D yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd dan Bapak Atri Waldi S.Pd selaku validator yang telah membantu dan memberikan saran untuk kesempurnaan hasil produk dalam penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu staf dosen program S1 PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan motivasi dalam penelitian menimba ilmu.
7. Bapak Budiman, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 53 Kampung Jambak yang telah memberikan izin uji coba produk media pembelajaran yang peneliti gunakan.
8. Bapak Firmaldi, M.Pd selaku kepala sekolah SDN 27 Anak Air yang telah memberikan izin penelitian pada peneliti.
9. Ibu Nur'abi Aisyah S.Pd selaku wali kelas V SDN 53 Kampung Jambak yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba produk ini.
10. Ibu Putri Tresna Dewi, S.Pd selaku guru wali kelas V SDN 27 Anak Air yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.

11. Kedua orangtuaku Bapak Amrizal Lubis dan Ibu Dahrisyah yang begitu berharga dalam hidupku yang selalu memberikan doa, nasehat, kasih sayang, dan dorongan di setiap langkahku serta selalu melengkapi kebutuhanku.
12. Adikku Hafizhah Hamdah dan kakak ku Yunitaramanda, Susy layanti lubis, Nur Apni Riskiani yang sangat aku sayangi, terimakasih sudah selalu mendukung ku..
13. Untuk sahabatku Melfi Fitriani, Dania Zalfa, Nadya Fitra Kurnia, Septia Zahmelinda, Aldi Rizaldi, Ferji Gusriadi, Azkhi Ulya yang selalu mendukung ku.
14. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2017 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu.

Semoga bimbingan, dorongan, nasehat serta bantuan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan di balas oleh Allah SWT, Aaamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Mei 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yangDiharapkan	7
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	10
1. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	11
3. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i>	16
4. <i>Software Sparkol Videosrcibe</i>	17
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	28

BAB III PENUTUP

A. Metode Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Uji Coba Produk	35
1. Subjek Uji Coba	35
2. Jenis Data	36
3. Instrumen Pengumpulan Data	38
4. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba	47
----------------------------------	----

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	47
a. <i>Analysis</i>	47
b. <i>Design</i>	52
c. <i>Development</i>	56
d. <i>Implementation</i>	57
e. <i>Evaluation</i>	57
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	59
B. Analisis Data	60
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	60
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	62
C. Revisi Produk	63
1. Hasil Revisi Validitas Ahli Materi	63
2. Hasil Revisi Validitas Ahli Media	65
D. Pembahasan	66

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	69
B. Saran	70

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Skor Validitas Media Pembelajaran	37
Tabel 2. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan	39
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru	40
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	43
Tabel 5. Daftar Nama Validator	57
Tabel 6. Hasil Analisis Media	60
Tabel 7. Revisi Validasi Ahli Materi	61
Tabel 8. Tampilan Gambar Validasi Ahli Materi	64
Tabel 9. Revisi Validasi Ahli Media	65
Tabel 10. Tampilan Gambar Validasi Ahli Media	66

DAFTAR GAMBAR

Gamabr 1. Tampilan Login Sparkol	19
Gambar 2. Membuat Lembar Baru	20
Gambar. 3. Menu Sparkol Videoscribe	20
Gambar 4. Memilih Gambar	20
Gambar 5. Gambar yang dipillih	21
Gambar 6. Teks Judul	21
Gambar 7. Menu lain Sparkol	21
Gambar 8. Layar Penuh	22
Gambar 9. Prngaturan Scene	23
Gambar 10. Menambahkan Audio	23
Gambar 11. Langkah Model ADDIE	30
Gambar 12. Tampilan cara kerja pada <i>Sparkol Videoscribe</i>	55
Gambar 13. Tampilan Menu <i>Sparkol Video Scribe</i>	56
Gambar 14. Tampilan Menu <i>Save File</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi SDN 53 Kampung Jambak	75
Lampiran 2. Surat Observasi SDN 27 Anak Air	76
Lampiran 3. Surat Penelitian SDN 53 Kampung Jambak	77
Lampiran 4. Surat Penelitian SDN 27 Anak Air	78
Lampiran 5. RPP Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 5	79
Lampiran 6. RPP Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 6	96
Lampiran 7. Tampilan Media Pembelajaran	112
Lampiran 8. Validasi Ahli Materi	122
Lampiran 9. Validasi Ahli Media	124

Lampiran 11. Angket Respon Siswa	127
Lampiran 12. Hasil Rekapitulasi Respon Siswa	131
Lampiran 13. LKPD	133
Lampiran 14. Angket Respon Guru	135
Lampiran 15. Dokumentasi	141
Lampiran 16. Surat Balasan Penelitian	1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya yang ada dimasa mendatang. Hal ini senada dengan pernyataan Elisa Leni, Hadiyanto, Fitria (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi diri, memaksimalkan kemanusiaan, menambah pengetahuan serta meningkatkan semangat spritual dan membentuk kepribadian yang sesuai dengan tujuan

pendidikan itu sendiri.

Saat ini di dunia dihadapkan oleh wabah penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama *Coronavirus Diseases* atau dikenal dengan istilah *Covid-19* di Indonesia saat ini cukup besar bagi seluruh masyarakat.. Adanya *Covid-19* ini menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau dalam jaringan (daring). Dengan kondisi yang kita rasakan pada saat sekarang ini, perkembangan zaman saat ini ditandai pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Dengan kondisi saat sekarang ini dunia pendidikan sangat berhubungan dengan teknologi sebagai media penghubung pembelajaran.

Menurut Prasetya (2015) Media pembelajaran memiliki posisi yang cukup penting dalam sistem pembelajaran, dan tanpa media, komunikasi yang baik antara guru dengan siswa tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Sedangkan menurut

Sadiman dan Haryono (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi atau tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, dan dengan penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan mengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Yusufhadi Miarso (2011) Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dititik beratkan pada tujuan dan isi dari media pembelajaran yang hendak digunakan. Namun, faktor-faktor lain yang berperan dalam penggunaan media harus turut dipertimbangkan, dalam hal ini seperti karakteristik siswa, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, dll. Menurut Sadiman (2011) bahwa dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan perencanaan atau pengorganisasian yang baik termasuk dalam aspek media pembelajarannya, dimana pemilihan media pembelajaran tidak selalu mengacu pada kecanggihan media pembelajaran itu sendiri namun harus tetap

mengedepankan efektifitas dan efisiensi media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu sesuai dengan kurikulum 2013 yang merupakan salah satu kurikulum yang telah resmi disahkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di setiap jenjang Pendidikan termasuk di sekolah Dasar.

Sebagian mata pelajaran dihubungkan jadi satu dalam satu tema. Sebagian mata

pelajaran tidak lagi tersegmentasi atau terpisah-pisah, melainkan saling terpadu. Di dalam pembelajaran tematik, terjadi suatu pengintegrasian kompetensi-kompetensi dari berbagai mata pelajaran menjadi tema tertentu, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik akan semakin banyak dan bermakna, tidak terbatas pada disiplin ilmu tertentu (Wardani & Syofyan, 2018). Proses pembelajaran di sekolah melibatkan guru, peserta didik, serta komponen lain yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan tertentu (Hatmojo ddk,2020) . Oleh karena itu media menjadi salah satu factor penunjang tercapainya tujuan suatu pembelajarn, dan tujuan pemebelajaran yang efektif adalah meghadirkan pelajaran kenyataan di kelas adalah sebuah video atau media audio visual. Media video dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif karena akan muncul banyak keingintahuan dari peserta didik (Anitah, 2010).

Saat ini banyak berkembang *software-software* yang bisa digunakan guru unuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu Poer Point, Macromedia Flash, Sparkol Videoscribe dan lain-lain. Setiap *software* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Sparkol videoscribe sebagai salah satu aplikasi untuk pengembangan media dirasa mampu untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang lebih fleksibel dan lebih terbaru seiring dengan perkembangan zaman.

Menurut Darmawan (2014) Salah satunya *software Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteritik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses

pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-*import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan video juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengguna hanya perlu men-*download software* dan di-*install* pada PC yang dimiliki.

Berdasarkan Penjelasan tersebut, hasil wawancara dan observasi penulis dengan wali kelas V SDN 27 Anak Air diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa media kartu, gambar dan pajangan, ini dikarenakan kompetensi guru yang belum cukup handal untuk mengoperasikan media yang berbasis *software* dan usia yang kurang membantu untuk memahami pelatihan berbasis teknologi. Penggunaan media dengan ideologi hanya memanfaatkan bentuk yang sederhana dan video yang di-*download* dari *youtube* dan masih menggunakan Power Point sederhana dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat media dengan aplikasi atau *software* lainnya. Sehingga gurupun juga merasakan bahwa terkadang siswa memang masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Wawancara penulis dengan beberapa siswa kelas V di SDN 27 Anak Air dan SDN 53 Kampung Jambak juga dilakukan, diperoleh informasi bahwa proses

pembelajaran belum menarik menurut siswa secara keseluruhan. Pembelajaran didominasi oleh penyaji materi dan terkadang menggunakan media konvensional dan seleksi, pernah menggunakan media berbasis teknologi seperti penayangan video melalui grup whatsapp. Penyajian materi menggunakan video yang langsung dijelaskan oleh guru menggunakan suara/audio tersebut lebih disukai siswa dan membuat siswa sangat antusias karena dapat melihat peristiwa sebenarnya melalui video atau gambar yang ditayangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol**

Videoscribe pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran dengan *software* Sparkol Videoscribe pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimana tingkat Praktikalitas media pembelajaran dengan *software* Sparkol Videoscribe pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V SD?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari pengembangan ini yakni sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran dengan *software* Sparkol Videoscribe pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V SD.
2. Mengetahui tingkat praktikalitas media pengembangan dengan *software* Sparkol Videoscribe pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa video animasi yang disimpan dalam sebuah *digital* pada *google drive*.
2. Video animasi disusun berdasarkan Standar Isi.
3. Video animasi berisikan unsur teks, video, audio, gambar bergerak (*animasi*), dan gambar diam (*image*).
4. Media pembelajaran video animasi dikembangkan dengan menggunakan program *Sparkol Videoscribe*.
5. Terdapat petunjuk penggunaan dan informasi mengenai tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) Subtema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) pembelajaran 5 dan 6 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP.
6. Terdapat menu evaluasi untuk menganalisis sejauh mana kemampuan siswa menggunakan angket.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis: Untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru: memberikan masukan sebagai upaya pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Sebagai acuan atau referensi untuk mengembangkan media yang baru sehingga terwujud proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi siswa: Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.
4. Bagi sekolah: meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
5. Bagi PGSD FIP UNP: sebagai acuan bagi mahasiswa lain untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran dengan *software Sparkol Videoscribe* maupun *software* lain untuk membuat media pembelajaran yang baik yang benar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah ketertarikan dan mempermudah siswa dalam memahami tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 dan 6 di Kelas V.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu dan biaya, sehingga hanya dikembangkan pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 dan 6 yang memuat mata pelajaran Bahasa

Indonesia, IPA dan SBDP dikelas V.

G. Defenisi Istilah

1. Media Pembelajaran: Sebuah alat dan sarana perantara yang membantu agar terjadinya komunikasi dalam pembelajaran.
2. Video Animasi: Sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai gambar / objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.
3. *Sparkol Videoscribe: Software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, maupun video pembelajaran, serta untuk membuat situs yang interaktif, menarik, dan dinamis.
4. Metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang secara sistematis, sengaja yang bertujuan/darahkan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, valid, praktis, produktif, dan bermakna (Ristiana, 2019).
5. Model pengembangan ADDIE. Model ini menggunakan lima

tahapan pengembangan yaitu: (1) Analisis (*analyze*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*Implementatition*) (5) Evaluasi (*evaluation*) (Prasetyo, 2018).

6. Validasi adalah kelayakam sebuah produk. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran video *sparkol videoscribe* kepada para ahli beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan (Anitah,2010).

7. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sydah dikembangkan (Anitah, 2010).