

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN  
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA KELAS VII DI SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**Oleh**

**Della Denada**

**Nim. 1300195/2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**"PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN  
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA KELAS VII DI SMP"**

Nama : Della Denada  
NIM : 1300195 / 2013  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Januari 2018

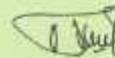
Disetujui Oleh :

**Pembimbing 1**



**Dra. Ida Murni Saan, M.Pd**  
NIP. 19510401 197903 2 002

**Pembimbing 2**



**Dr. Fetri Yeni J., M.Pd**  
NIP. 19611011 198602 2 001

**Ketua Jurusan**



**Dra. Eldarni, M.Pd**  
NIP. 19610116 198703 2 001

## PENGESAHAN

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Penguji Skripsi Jurusan  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*

**Judul** : Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan  
Sparkol Videoscribe untuk Mata Pelajaran Bahasa  
Indonesia Kelas VII di SMP  
**Nama** : Della Denada  
**NIM** : 1300195  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Januari 2018

Disahkan oleh Tim Penguji :

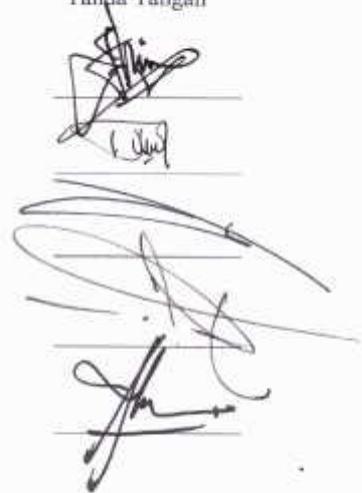
Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd  
NIP. 19510401 197903 2 002

Sekretaris : Dr. Fetri Yeni J., M.Pd  
NIP. 19611011 198602 2 001

Anggota : 1. Drs. Alwen Bentri, M.Pd  
NIP. 19610722 198602 1 002  
2. Dr. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001  
3. Drs. Azman, M.Si  
NIP. 19570919 198003 1 004

The image shows three handwritten signatures in black ink, each written over a horizontal line. The signatures are cursive and somewhat stylized. The first signature is at the top, the second is in the middle, and the third is at the bottom. They correspond to the names of the examiners listed in the adjacent text block.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Della Denada  
BP/Nim : 2013/1300195  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Prodi : Teknologi Pendidikan

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

Padang, 11 Januari 2018

Hormat Saya



Della Denada

## ABSTRAK

### **Della Denada (2018): Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMP**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran dengan buku teks dan penggunaan *infocus* membuat pembelajaran monoton sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Media audio visual pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media audio visual pembelajaran sebagai media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Padang Panjang.

Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model Borg & Gall yang bersifat prosedural dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengukur hasil belajar setelah menggunakan media *Sparkol Videoscribe*, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia penelitian ini dilaksanakan di SMP N 3 Padang Panjang selama 4 kali pertemuan dengan subjek penelitian dua orang ahli materi yakni guru Bahasa Indonesia SMP N 3 Padang Panjang, dua orang ahli media yakni dosen jurusan KTP FIP UNP.

Pengembangan ini menghasilkan media audio visual yang dikemas ke dalam bentuk CD yang bisa digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan media yang telah dikembangkan, maka di dapatkan hasil analisis menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini berada pada kategori sangat valid dengan jumlah rata-rata skor sebesar 4,7. Untuk aspek materi termasuk dalam kategori sangat valid dengan jumlah rata-rata skor sebesar 4,54, serta 25 orang siswa kelas VII.A SMP N 3 Padang Panjang sebagai uji praktikalitas dengan memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,55. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, angket, dan format penilaian. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP N 3 Padang Panjang khususnya materi mengapresiasi dan mengkreasikan cerita fabel layak digunakan oleh peserta didik.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMP ”**Selanjutnya shalawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dengan maksud memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku Pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd dan Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd yang telah berkenaan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Tim penguji yang telah membantu penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswa SMP Negeri 3 Padang Panjang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua penulis Ayahanda Asmar Sikumbang dan Ibunda Yulinar, dan Ayahnda (almarhum) Suroyo Hadi Purnomo dan Ibunda Mundaryah yang merupakan inspirator yang tak pernah mati, yang telah tulus memberikan dorongan do'a, moril, materil, serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya bagi penulis.
8. Kakanda tercinta Dedi Asmar, Ferdiana, Efendi, Hani, Hery Kristianto, Adi Irwanto, Eny Muriswaty, Dian Nawang, Fita Wahyuni, Meidi yang telah memberikan doa serta dukungan semangat kepada penulis.
9. Teristimewa Mefta Hariasti, Nadia Vani Amory, Annisa Listyorini, Astri Puspita, Enggal Jagad Gumelar, Agung Laksamana, Marissa Krestianti, Nadia Praya Nevasita, Mia Ayu Rizkianti, Pidia Citra, Fissabilillah, Sari Wahyuni, dan Vivi Hervila yang tak pernah henti memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
10. Sahabat-sahabat HIMAJA UNP yang telah memberikan semangat yang tak pernah henti kepada penulis.
11. Rekan-rekan Radio TP UNP yang telah memberikan kesempatan penulis untuk bias membagi ilmu sebagai penyiar di Radio TP UNP.
12. Rekan-rekan seperjuangan TP 2013 terutama yang sama-sama berjuang, terima kasih atas kebersamaan dan kenangan indah yang telah kita lewati selama ini.

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT, Amin. Akhirnya, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis ke depan. Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Padang, Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Spesifik Produk yang Diharapkan .....	6
G. Pentingnya pengembangan .....	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang .....	8
I. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Media Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Media.....	10
2. Jenis Media Pembelajaran .....	11
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	11
4. Kreteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	13
B. Media Audio Visual .....	15
C. Sparkol Videoscribe .....	17
D. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	18
E. Validasi dan Praktikalitas Media Audio Visual .....	21
<b>BAB III. METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian .....	24
B. Model Pengembangan .....	25

C. Prosedur Pengembangan.....	26
D. Instumen Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Hasil Pengembangan .....	39
B. Validasi Produk .....	59
C. Revisi Produk .....	70
D. Deskripsi Data Hasil Praktikalitas.....	73
E. Pembahasan .....	77
<b>BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Penentuan Skor Pada Skala Likert .....	33
2. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Validasi Materi .....	34
3. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Validasi Media.....	35
4. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa .....	35
5. Hasil Data Uji Coba Pakar Validasi Media.....	59
6. Hasil Data Uji Coba Pakar Validasi Materi .....	65
7. Revisi Pada Bagian Saran Validasi Media.....	70
8. Hasil Uji Coba I .....	74
9. Hasil Uji Coba II .....	75
10. <i>Range</i> dan Kriteria Kualitatif Program.....	80
11. Hasil Akhir Validasi dan Praktilitas.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi Dari Model Pengembangan menurut Brog & Gall.....	26
2. Tampilan Cara Membuka <i>Sparkol Videoscribe 2.3</i> .....	42
3. Tampilan Memasukkan Akun <i>Sparkol Videoscribe 2.3</i> .....	43
4. Tampilan Create New Scribe/ lembar kerja baru .....	43
5. Tampilan <i>Paper Texture &amp; Colour</i> .....	44
6. Tampilan <i>Add An Image To The Canvas</i> .....	44
7. Tampilan Tempat Penyimpanan Gambar.....	45
8. Tampilan Gambar yang Diimport di Lembar Kerja.....	45
9. Tampilan Tombol Propertis Gambar .....	46
10. Tampilan Image Propertis dan Mengatur Waktu Animasi .....	46
11. Tampilan Mengatur Waktu Pause dan Transisi Gambar. ....	47
12. Tampilan Animasi Gambar yang Telah Diatur .....	47
13. Tampilan Mengatur Bidikan atau Sorotan Pada Layar .....	48
14. Tampilan Add Text To The Canvas/ Mengimport Teks.....	48
15. Tampilan Slide untuk Menambahkan Tulisan atau Teks.....	49
16. Tampilan Slide Propertis Tulisan atau Teks. ....	49
17. Tampilan Mengatur Jenis Hand Writing.....	50
18. Tampilan Ok Setelah Mengatur Animasi Telusin atau Teks. ....	50
19. Tampilan Mengatur Bidikan Atau Sorotan Pada Layar.....	51
20. Tampilan Mempublish (render) File. ....	51
21. Tampilan Create A Video File. ....	52
22. Tampilan Pengaturan Create Video File.....	52
23. Tampilan File di Publish (render). ....	53
24. Tampilan Langkah-langkah Mengimport File. ....	53
25. Tampilan Mengimport File. ....	54
26. Tampilan Slide <i>Project Media</i> . ....	54
27. Tampilan Memasukkan File ke Lembar Kerja.....	55
28. Tampilan Memilih Menu Pengaturan Time Audio Visual. ....	55
29. Tampilan Mengatur Speed Audio Visual.....	56
30. Tampilan Audio Visual.....	56
31. Tampilan Cara Merender Audio Visual.....	57
32. Tampilan Memilih Format Penyimpanan Audio Visual.....	57
33. Tampilan Propertis Render As.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Naskah Inti .....	86
2. Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	115
3. RPP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia .....	128
4. Data Pengelolaan Uji Validasi Materi.....	134
5. Angket Uji Validasi Materi.....	135
6. Data Pengelolaan Uji Validasi Media .....	138
7. Angket Uji Validasi Media .....	139
8. Angket Uji Praktikalitas oleh Siswa .....	142
9. Dokumentasi .....	145

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian proses antara komunikator dengan komunikan. Dalam proses pembelajaran secara umum melibatkan dua komponen, yaitu guru dan siswa dimana masing-masing memiliki peran tersendiri. Guru berperan dalam membelajarkan siswa agar tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk manusia yang cerdas, terampil, dan berbudi pekerti luhur. Sedangkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan baik.

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagian besar memandang mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah, hal ini ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa, banyaknya lulusan sekolah yang tidak siap pakai, menurutnya *attitude* yang dimiliki siswa, kemampuan siswa yang masih belum sesuai dengan harapan, dan masih rendahnya indeks prestasi siswa di tingkat internasional. Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi proses komunikasi yang dapat memperkaya pengetahuan seseorang.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan agar dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tanggung jawab

bersama, terlebih bagi semua tenaga kependidikan. Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran, karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun dalam meningkatkan upaya mutu pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi kendala guru. Untuk meningkatkan prestasi siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik, efisien, efektivitas pembelajar menuju pembaharuan.

Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, karena gagasan baru yang dilakukan guru dapat menyempurnakan kegiatan belajar mengajar, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Dengan menguasai kemampuan mengelola pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik, guru akan mampu memberikan solusi terhadap berbagai kesulitan yang dihadapi siswa seperti kesulitan memahami materi dan pembelajaran yang membosankan. Keterlibatan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, demikian yang disimpulkan oleh Miarso (2007: 458) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan

pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Melalui media tersebut, diharapkan pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik secara interaktif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkrit atau nyata, menarik dan efektif. Agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih konkrit atau nyata maka pesan juga dapat disampaikan dengan jelas, sebaliknya media yang abstrak akan dapat menyulitkan sebagian peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan pendidik..

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat melakukan praktek lapangan kependidikan di SMP N 3 Padang Panjang periode Januari-Juni 2017, media bantu digunakan guru khususnya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, hanya terbatas dengan *text book* dan *powerpoint* kurang mampu menarik perhatian siswa. Sehingga sebagian besar siswa kurang antusias dan tidak fokus dalam mengikuti pelajaran karena pembelajaran menjadi monoton, dan berdampak pada motivasi belajar dan rendahnya nilai yang diperoleh oleh siswa.

Sesuai pemaparan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penyediaan media pembelajaran guna mendukung menarik perhatian siswa dalam kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan tindakan yang harus dilakukan dan dikembangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media audio visual pembelajaran. Media audio visual pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran.

Media Audio Visual mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Media audio visual pembelajaran memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki, mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, karenanya Bahasa Indonesia wajib diajarkan disetiap jenjang pendidikan Mulai dari SD, SMP, dan SMA. Tetapi, tidak semua peserta didik tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga ketika proses belajar mereka merasa jenuh dan tidak bersemangat. Dengan adanya media audio visual sangat membantu siswa secara interaktif memahami pembelajaran jika dibandingkan dengan media cetak yang berupa buku teks, media film lebih menarik minat belajar siswa karena dilengkapi dengan gambar bergerak yang menyerupai gambar asli, efek suara dan grafis berupa tulisan sebagai penjelas.

Selain ditujukan untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas, media audio visual juga membantu siswa yang ingin belajar secara mandiri. Media audio visual dalam tayangannya mampu memvisualisasikan gerakan motorik yang dinamis, ekspresi wajah dan nuansa lingkungan tertentu.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMP”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih belum bervariasi pemilihan media audio visual, misalnya saja media audio visual.
2. Belum tersedia program media audio visual yang ada di sekolah.
3. Masih rendahnya nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu di bawah KKM yang seharusnya nilai KKM adalah 75.

#### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar peneliti bisa lebih mudah dan fokus dalam sasaran pokok penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMP.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validasi media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP?
2. Bagaimana hasil praktikalitas penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP
2. Mengukur hasil belajar setelah pengguna media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP

#### **F. Spesifik Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media audio visual pembelajaran yang dalam pengembangannya memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Merupakan media audio visual pembelajaran yang berisi materi pembelajaran tentang Mengapresiasi dan Mengkreasikan Fabel.

2. Jenis media audio visual pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disk*) yang memuat:
  - a. Gambar, gambar diam yang diberi efek bergerak, sehingga gambar sesuai dengan suara narator.
  - b. Efek transisi, pada setiap *scene* dalam media audio visual pembelajaran terdapat efek transisi sehingga media audio visual pembelajaran menjadi lebih menarik dalam penggunaannya.
  - c. Audio/suara, pengucapan mengenai materi yang akan diperankan langsung oleh suara narator kemudian di *shooting* terkait materi pelajaran Bahasa Indonesia.
  - d. Teks, pada media audio visual pembelajaran ini terdapat teks yang berisikan tujuan pembelajaran dan digunakan untuk *behind the scene* pada akhir media audio visual pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
  - e. Pada *scene* terakhir terdapat soal untuk mengevaluasi pemahaman terkait tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat didalam media audio visual pembelajaran.
  - f. Dalam pembuatan media audio visual pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

#### **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media audio visual dengan aplikasi *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilakukan dengan sebagai salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu pada diri siswa. Pengembangan media audio visual ini dapat membantu mempermudah proses belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran dengan berbagai visualisasi yaitu berupa audio, visual, maupun audio-visual.

Pemanfaatan media audio visual pembelajaran tidak hanya bersifat sekedar suplemen atau bagian yang tidak bermakna dalam pembelajaran namun pemanfaatan media audio visual diharapkan mampu memberdayakan peserta didik, yaitu mendorong tumbuhnya keterampilan belajar mandiri, keterampilan bernalar, mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, dan juga keterampilan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Pengembangan media audio visual pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah mata pelajaran Bahasa Indonesia dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar Bahasa Indonesia yang dirancang. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan media audio visual pembelajaran ini juga dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media audio visual di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat memberikan inovasi dalam pengembangan penelitian pendidikan. Namun permasalahannya, penggunaan media audio visual

pembelajaran sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Sebaiknya materi pada media audio visual dibuat satu semester atau dua semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pembelajaran. Akan tetapi sesuai dengan tahapan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini, maka penulisan terdapat keterbatasan yaitu hanya pada mengapresiasi dan mengkreasikan cerita fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII semester 1(satu) untuk 4 (empat) kali pertemuan.

#### **I. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Sebagai salah satu Syarat bagi peneliti untuk menyelesaikan pendidikan satri 1 pada jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bahan masukan bagi guru dan sekolah sebagai bahan ajar dalam menggunakan media audio visual menggunakan *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIIISMP, sebagai alternatif dalam proses pembelajar untuk memotivasi belajar siswa-siswa.
3. Sebagai sumbangan pikiran bagi khasanah ilmu pengetahuan.