

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

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

SHERLY ALTISSA PUTRI
NIM. 171299411

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

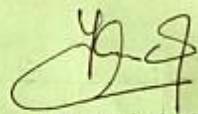
PERSETUJUAN SKRIPSI

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

Nama : Sherly Altissa Putri
Nim/BP : 17129411/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

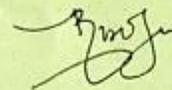
Padang, Januari 2022

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 196012021988032001

Disetujui oleh
Pembimbing



Dr. Risda Amini, MP
NIP. 196308311989032003

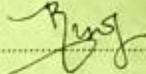
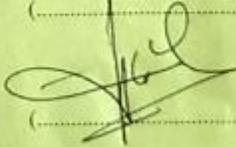
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Sparkol*
Videoscribe di Kelas V Sekolah Dasar
Nama : Sherly Altissa Putri
Nim/BP : 17129411/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Januari 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Risda Amini, MP	(..... )
2. Anggota	: Dra. Zuryanty, M.Pd	(..... )
3. Anggota	: Masniladevi, S.Pd, M.Pd	(..... )

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherly Altissa Putri
Nim : 17129411
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis
Sparkol Videoscribe di Kelas V Sekolah Dasar

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

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

Padang, Mei 2022

Saya yang menyatakan



Sherly Altissa Putri

Nim. 17129411

ABSTRAK

Sherly Altissa Putri.2021: Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Sparkol Videoscribe* di Kelas V Sekolah Dasar. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi karena media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan study pendahuluan diketahui bahwa dalam pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, karena masih menggunakan papan gambar saat pembelajaran tatap muka dan saat pembelajaran daring atau *online* media pembelajaran cenderung menggunakan media berupa video pembelajaran dari papan tulis kelas. Sehingga peserta didik kurang tertarik dan sulit mamahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan Model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap dalam pengembangannya, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respon dan lembar evaluasi. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli kegrafikan, dan lembar validasi ahli media. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 22 orang peserta didik yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 14 orang perempuan siswa di kelas V SDN 27 Kampung Jua Kota Padang.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 90% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon menunjukkan bahwa media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket respon guru memperoleh sebesar 87,5%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase sebesar 91.28%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V SD telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran tematik terpadu, *Sparkol VideoScribe*, Pengembangan model ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan, kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Sparkol Videoscribe* di Kelas V Sekolah Dasar”**. Selanjutnya salawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan sebagai validator kegrafikan yang telah banyak memberikan saran, , kritikan dan petunjuk dalam kesempurnaan produk penelitian ini.

3. Ibu Melva Zainil, S.T, M.Pd selaku ketua UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Risda Amini, MP. yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan pada peneliti, sehingga skripsi ini selesai pada waktu yang telah ditentukan.
5. Ibu Dra. Zuryanty, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Asli, S.Pd, M.Pd. selaku kepala sekolah, Ibuk Gusniwati, S.Pd yang telah memberi izin penelitian di kelas V serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Penghargaan yang tak terhingga dan penuh rasa hormat peneliti sampaikan kepada kedua orang tuaku tercinta, Ayahku Al Maklis dan Mamaku Atis Niati yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, kekuatan, serta melengkapi segala kebutuhan baik moril maupun materil.
9. Teristimewa adik-adikku tersayang, Agid Al Syah Putra, Lulu Altissa Debio dan Ishe Altissa yang telah memberikan doa, semangat, dan kekuatan untuk tidak menyerah.

10. Sahabat Dian Permatasari, teman sepembimbingan Nicka Abrilla, dan orang-orang terdekatku yang telah bersedia menjadi pendengar yang baik dan memberikan semangat, motivasi dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua teman-teman seperjuangan seksi 17 BB 06 serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, Oktober 2021

Sherly Altissa Putri
NIM. 17129411

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	
a. Latar Belakang Masalah.....	1
b. Rumusan Masalah	7
c. Tujuan Pengembangan	7
d. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
e. Manfaat Pengembangan	8
f. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
g. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. KAJIAN TEORI	12
1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	12
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	13
3. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu.....	15
B. Hakikat Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol videoscribe</i>.....	16
1. Pengertian Media	16
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	18
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
5. <i>Sparkol videoscribe</i>	21
a. Pengertian <i>Sparkol videoscribe</i>	21
b. Langkah-langkah Media Pembelajaran <i>Sparkol videoscribe</i>	26

c. Keunggulan <i>Sparkol videoscribe</i>	32
C. Penelitian yang Relevan	33
D. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengembangan.....	42
B. Prosedur Pengembangan	43
1.1 Desain Model	
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	45
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	45
3. Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>).....	47
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	48
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	49
1.2 Validasi Desain	50
a. Tahap Validitas Media Pembelajaran	50
b. Tahap Praktikalitas Media Pembelajaran.....	50
c. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas	51
1. Subjek Uji Coba Produk	51
2. Jenis Data	51
3. Instrumen Pengumpulan Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Data Uji Coba.....	57
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	57
a. Tahap Analisis	57
1) Analisis Kebutuhan	57
2) Analisis Kurikulum	59
3) Analisis Materi	64
4) Analisis Peserta Didik.....	65
b. Hasil Tahap Desain (Perancangan)	66
c. Hasil Tahap Development (Pengembangan).....	69
d. Hasil Tahap Implementasi (Penerapan).....	70
e. Evaluasi	71
1) Penilaian Sikap Peserta Didik.....	72
2) Penilaian Pengetahuan Peserta Didik.....	73
3) Penilaian Keterampilan Peserta Didik	74

B. Analisis Data	75
1. Analisis Hasil Uji Coba Validitas Media Pembelajaran	75
a. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Materi	75
b. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Kegrafikan.....	76
c. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Media	76
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	77
a. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru	77
b. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik	78
C. Revisi Produk	78
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	78
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Kegrafikan.....	81
3. Hasil Revisi Validasi Media.....	82
D. PEMBAHASAN	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Simpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR RUJUKAN	88
LAMPIRAN.....	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	40
Bagan 3.1 Alur Pengembangan Model ADDIE.....	44
Bagan 3.2 Tahap pengembangan model ADDIE.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Penskoran Validasi Media Pembelajaran	53
Tabel 3.2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran Matematika	54
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru	55
Tabel 3.4 Skala Penilaian Angket Peserta didik	55
Tabel 3.5 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	56
Tabel 4.1 Dosen Validasi Mater, Kegrafikan dan Media.....	70
Tabel 4.2 Penilaian Sikap Peserta Didik.....	72
Tabel 4.3 Penilaian Pengetahuan Peserta Didik.....	73
Tabel 4.4 Penilaian Keterampilan Peserta Didik	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan awal <i>Sparkol videoscribe</i>	26
Gambar 2.2 Tampilan login akun <i>sparkol video scribe</i>	26
Gambar 2.3. Tampilan template <i>sparkol video scribe</i>	27
Gambar 2.4. Tampilan halaman kosong <i>sparkol video scribe</i>	27
Gambar 2.5. Tampilan memasukkan tulisan <i>sparkol video scribe</i>	28
Gambar 2.6. Tampilan menambahkan gambar <i>sparkol video scribe</i>	28
Gambar 2.7. <i>Hand Scribe sparkol video scribe</i>	29
Gambar 2.8 Tampilan dubbing suara <i>sparkol video scribe</i>	30
Gambar 2.9. Tampilan warna latar <i>sparkol video scribe</i>	30
Gambar 2.10. Tampilan <i>sparkol video scribe</i> yang sudah di buat	31
Gambar 2.11. Tampilan <i>sparkol video scribe</i> yang sudah di buat	31
Gambar 4.1 Situs resmi <i>Sparkol Videoscribe</i>	66
Gambar 4.2 Tampilan membuat akun <i>Sparkol VideoScribe</i>	67
Gambar 4.3 Tampilan “ <i>App Download</i> ”	67
Gambar 4.4 Tampilan aplikasi <i>Sparkol VideoScribe</i> di desktop	68
Gambar 4.5 Tampilan awal <i>Sparkol VideoScribe</i>	68
Gambar 4.6 Tampilan awal <i>Sparkol VideoScribe</i>	69
Gambar 4.7 sebelum revisi materi 1	79
Gambar 4.8 sesudah revisi materi 1	80
Gambar 4.9 sebelum revisi materi 2	80
Gambar 4.10 sesudah revisi materi 2	81
Gambar 4.11 sebelum revisi kegrafikan	82
Gambar 4.12 sesudah revisi kegrafikan	82
Gambar 4.13 revisi media	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara.....	92
Lampiran 2. Tampilan Media Pembelajaran <i>Sparkol VideoScribe</i>	96
Lampiran 3. Lembar Validasi Materi.....	102
Lampiran 4. Lembar Validasi Kegrafikan	110
Lampiran 5. Lembar Validasi Media	118
Lampiran 6. Angket Kepraktisan Respon Guru	126
Lampiran 7. Angket Kepraktisan Respon Peserta didik	129
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas	135
Lampiran 9. Hasil Uji Praktikalitas.....	140
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pb 1	144
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pb 2.....	151
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	158
Lampiran 13. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	163
Lampiran 14. Surat Balasan Penelitian	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan menjadi alasan utama untuk melaksanakan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan (Abdul, 2013). Dalam pelaksanaannya berarti pembelajaran haruslah terarah dan mengandung unsur-unsur yang mampu mendukung pembelajaran tersebut kearah tujuan Nasional. Penerapan pembelajaran terarah tidak hanya terbatas dalam lingkup sekolah saja namun juga terdapat dalam keseharian seseorang.

Pada lingkup sekolah pembelajaran yang dilakukan haruslah mengandung pembelajaran yang mampu membentuk akhlak dan budi pekerti khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Pembelajaran tersebut juga dapat disebut sebagai pendidikan karakter, seperti halnya pada pendidikan yang terdapat pada kurikulum 2013. Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan standart kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Mulyasa, 2013). Realisasi kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pembelajaran berupa pembelajaran yang bersifat tematik terpadu yang berarti

pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Zuryanty, 2020)

Menurut Amini (2020) pelaksanaan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 diarahkan untuk memberdayakan potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat memiliki kompetensi yang diharapkan, melalui upaya peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Daryanto (2014) menyatakan pembelajaran tematik yaitu suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dari kurikulum atau standar isi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan penguasaan konsep dengan dipadukannya antar mata pelajaran, dapat berpikir secara menyeluruh, dan mampu menghubungkan pengalaman yang dialami dengan konsep yang dimilikinya. Pelaksanaan pembelajaran saat ini lebih banyak dilakukan secara klasikal dimana semua peserta didik dianggap sama dalam segala hal baik kemampuan, gaya belajar, kecepatan pemahaman, motivasi belajar dan sebagainya, padahal karakteristik peserta didik berbeda antara peserta didik yang satu dengan yang lain (Amini, 2021). Pada implementasi kurikulum 2013 pembelajaran tematik ini, perlu sekali paradigma pengajaran yang berbeda dan lebih kreatif agar mampu

mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran tersebut seperti halnya penggunaan media pembelajaran.

Menurut Istiqlal (2011) media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang tepat maka motivasi belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan, selain itu konsentrasi peserta didik juga lebih terfokuskan pada apa yang diberikan guru berupa materi melalui media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2013) juga mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Menurut Amiri (2021) dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik di kelas tidak sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik, kegiatan tersebut tentunya tidak terlepas dari peran pendidik yang harus memiliki perencanaan, penggunaan media, dan model pembelajaran yang inovatif. Menurut Masniladevi (2020) media pembelajaran yang memiliki keunggulan adalah video pembelajaran karena video pembelajaran mengandung unsur audio dan visual, melalui video pembelajaran materi yang disampaikan berbentuk sebuah cerita yang utuh. Jadi media sangatlah berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang memiliki keunggulan yang mengandung unsur audio dan visual. Adapun media

pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran tematik terpadu yaitu dengan pemanfaatan aplikasi *Sparkol videoscribe*.

Dengan penggunaan *Sparkol videoscribe* materi pembelajaran di sampaikan dengan gabungan teks, gambar, animasi, dan disertakan suara yang akan membuat peserta didik mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan (Masniladevi, 2020). Sullivan (dalam Fransisca dan Minto hari, 2011) menyatakan bahwa media *videoscribe* merupakan media yang unik, menarik dan membuat anak dapat berpikir kritis. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan (Wulandari, 2016). *Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang berlatar papan putih dengan gerakan tangan atau *whiteboard animation* (Pamungkas, et all, 2011). Keunggulan dari *videoscribe* sebagai media pembelajaran adalah materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman konsep materi yang diberikan. Keunggulan lain dari media *videoscribe* adalah, video ini dapat diulang kembali untuk memperjelas pemahaman peserta didik. Disamping itu *videoscribe* dapat digunakan guru disaat masa pandemi seperti sekarang ini, media *videoscribe* dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka maupun saat pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di kelas V pada tiga SD yang berbeda tepatnya pada tanggal 10-12 Desember 2020 di SDN 27

Kampung Jua, pada tanggal 05-07 April 2021 di SDN 11 Kampung Jua dan pada tanggal 07-09 April 2021 di SDN 38 Kampung Baru. Dari ketiga sekolah tersebut penulis menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran, dan belum adanya pengembangan media pembelajaran yang menampilkan video pembelajaran dari aplikasi *Sparkol videoscribe*. Peneliti juga mengemukakan bahwa ketiga SD ini memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai salah satunya adalah komputer dan LCD proyektor. Namun alat tersebut jarang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran secara langsung pembelajaran menggunakan metode ceramah atau metode yang berpusat dari guru dan menggunakan media gambar atau media yang bersifat konvensional untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dan saat pembelajaran dilakukan secara daring atau *online* pembelajaran dilakukan melalui pesan suara dan media berupa video dari kertas atau dari papan tulis kelas, lalu dikirimkan kepada peserta didik melalui *WhatsApp* Grup dan dilanjutkan dengan diberikan tugas kepada peserta didik. Peserta didik merespon dengan baik dalam mengamati video tersebut, tetapi ada beberapa peserta didik yang terlihat tidak aktif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui *WhatsApp* Grup dan juga materi pada video yang dikirimkan sulit untuk dipahami karena kualitas video tidak bagus dan video tidak menarik karena hanya terlihat papan tulis kelas dan tidak adanya gambar. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak efektif dan efisien.

Maka perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran agar konteks materi dalam video sesuai dengan proses pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan menggunakan *sparkol videoscribe* yang merupakan sebuah aplikasi video animasi yang berlatar papan putih dengan gerakan tangan atau *whiteboard animation*, seakan-akan guru menuliskan pembelajaran secara langsung pada papan tulis dan dapat ditambahkan dengan gambar agar lebih menarik. Hal ini dapat membuat peserta didik lebih fokus mengamati video yang ditampilkan oleh guru saat pembelajaran secara langsung di depan kelas, maupun saat pembelajaran secara daring atau *online*. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi media *sparkol videoscribe* yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Selain itu juga dapat meningkatkan inovasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video sendiri yang sesuai dengan konteks materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti memunculkan ide atau gagasan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang dikemas dalam sebuah media pembelajaran yang memuat pembelajaran Tematik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Sparkol videoscribe* di Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol videoscribe* kelas V SD yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol videoscribe* kelas V SD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media tematik terpadu berbasis *Sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol videoscribe* kelas V SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol videoscribe* kelas V SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk dalam penelitian ini nantinya diharapkan akan menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan silabus tematik terpadu tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia subtema 2 Manusia dan Lingkungan di kelas V SD Negeri 27 Kampung Jua.

Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi *Sparkol VideoScribe* adalah video animasi yang dapat disajikan secara *offline* maupun *online*.
2. Dalam pengembangan produk ini dirancang sedemikian rupa dengan menambahkan gambar, teks, materi dan berbagai animasi yang menarik menjadi sebuah video utuh, sehingga nantinya pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, menyenangkan, dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.
3. Video yang dihasilkan berbentuk video animasi yang sesuai dengan tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) subtema 2 (Manusia dan Lingkungan) yang materinya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
4. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada laptop dan *Smartphone*.

E. Manfaat Pengembangan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, memiliki pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran video berbasis *Sparkol videoscribe*.
2. Bagi Peserta didik, mendapatkan media edukasi yang menarik, efektif, dan fleksibel sebagai pendukung kegiatan pembelajaran dan sebagai media yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik.
3. Bagi Guru, Penerapan media pembelajaran video *sparkol videoscribe* diharapkan dapat menambah wawasan dan mendorong guru untuk

menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada saat pembelajaran sehingga akan tercipta suatu kegiatan belajar aktif, kreatif, menarik dan menyenangkan.

4. Bagi Sekolah, Media pembelajaran video *sparkol videoscribe* diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang dapat distandarisasi melalui uji validitas dan praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah pada langkah penerapan, karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal baik dari keadaan saat ini pandemi *Covid-19*, kemampuan, waktu, biaya, dan tenaga maka langkah penerapan (*implementation*) peneliti lakukan dalam skala terbatas yaitu pada satu sekolah di kelas V dan peneliti hanya melakukan sampai uji validitas dan praktikalitas saja.

G. Definisi Istilah

Agar tidak terjadinya kesalahpahaman dalam penelitian, maka perlu dikemukakan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* adalah pengembangan media yang disusun agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.
2. Media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* merupakan salah satu media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar mati yang disusun menjadi satu video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, grafis dan desain yang menarik sehingga mampu membuat peserta didik menikmati proses pembelajaran.
3. Model ADDIE adalah salah satu model penelitian pengembangan yang melalui lima langkah dalam penelitiannya. Kelima langkah tersebut adalah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
4. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh para ahli dengan memberikan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang telah dibuat beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan. Validasi media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* meliputi validasi isi dan kontruksi yang

dirancang dalam media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* untuk kelas V SD.

5. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan media pembelajaran yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tematik berbasis *sparkol videoscribe* yang dikembangkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema tertentu. Tema tersebut disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran yang akan diajarkan secara bersamaan. Model pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplorasi dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik, autentik dan berkesinambungan melalui tema-tema yang berisi muatan mata pelajaran yang dipadukan (Rusman, 2015).

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Taufina, 2015). Menurut Faisal (2016) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tematik juga diartikan dalam kegiatan pembelajaran dengan integrasikan materi beberapa mata pelajaran dengan satu tema atau topik pembahasannya (Amanda, 2011). Agar terwujudnya proses pembelajaran tematik terpadu didalam kelas yang menyenangkan guru perlu memperhatikan proses pembelajaran (Insani & Lena, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan sistem pembelajaran yang membuat peserta didik dapat belajar aktif mencari, menggali, mengeksplorasi dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik serta dapat mengintegrasikan berbagai kompetensi dalam beberapa mata pelajaran dan pembelajaran tematik terpadu dikemas dalam tema dalam beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dan memadukan bermacam kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema atau topik pembahasan dan penerapan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dengan mudah di pahami, diimplikasikan dalam kehidupan serta membentuk karakter maupun keterampilan.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu dimana peserta didik sebagai pusat pembelajaran, agar ada pemberian pengalaman langsung dengan tidak membuat pemisah anatarmata pelajaran sehingga akan nampak lebih fleksibel. Pembelajaran tematik terpadu kenyataannya mempunyai sejumlah karakteristik lainnya, seperti pendapat Rusman (2015) karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu:

- (1) Berpusat pada peserta didik;
- (2) memberikan pengalaman langsung pada anak;
- (3) pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas;
- (4) menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran;
- (5) bersifat luwes/fleksibel;
- (6) hasil pembelajaran

berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik; (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Majid (2014) karakteristik pembelajaran tematik yaitu: (1) *student center*; (2) *direct experience*; (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (5) bersifat fleksibel; (6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Kurniawan (2014) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Berpusat pada anak 2) Memberi pengalaman langsung 3) Pemisahan mata pelajaran tidak jelas 4) Penyajian berbagai konsep mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran 5) Fleksibel 6) Hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik tersendiri yaitu pembelajaran berdasarkan pengalaman peserta didik yang mengikuti perkembangan peserta didik, pembelajaran tidak nampak pemisahan, pembelajaran bersifat fleksibel sehingga pembelajaran lebih berkesan dan bermakna.

3. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu dapat melatih keterampilan berpikir kritis, dapat berpikir kritis dan mengembangkan ide-ide kreatif yang ada di dalam ingatannya.

Menurut Altabany (2015) pembelajaran tematik terpadu memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) Tingkat perkembangan relevan dengan pengalaman dan aktivitas belajarnya 2) Setiap kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan 3) Proses kegiatan pembelajaran menjadi bermakna, karena terlibat langsung dan berawal dari hal-hal yang nyata (konkret) 4) Keterampilan berpikir berkembang, karena dituntut untuk berpikir kritis 5) Proses pembelajaran bersifat pragmatis sesuai dengan lingkungan 6) Keterampilan social berkembang, karena dapat belajar secara berkelompok sehingga dapat berkomunikasi, kerjasama dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Sejalan dengan pendapat Altabany, Majid (2014) menyebutkan bahwa kelebihan-kelebihan pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena sesuai dengan minat dan kebutuhan 2) Memberikan pengalaman langsung kepada secara relevan dengan perkembangan dan kebutuhan 3) Hasil belajar yang diperoleh bertahan lama dalam ingatannya karena proses pembelajaran yang bermakna 4) Mengembangkan keterampilan berpikir sesuai permasalahan yang dihadapi 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama dalam

proses pembelajaran 6) Dapat memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam lingkungan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik terpadu antara lain: tingkat perkembangan relevan dengan pengalaman dan aktivitas belajar, sesuai dengan minat dan kebutuhan, pembelajaran menjadi bermakna, dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan social, bersifat pragmatis dan menyenangkan.

B. Hakikat Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe*

1. Pengertian Media

Media merupakan alat bantu yang didesain oleh pendidik sesuai dengan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012). Sedangkan menurut Sadiman (2014) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Lebih lanjut, media menurut Jalinus & Ambiyar (2016) adalah pengantar pesan atau perantara dari pengirim ke penerima baik berupa software atau hardware.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan memperjelas pesan kepada sasaran atau penerima pesan, baik berupa software ataupun hardware sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sanjaya, 2013). Media adalah suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, Roymond (dalam Abidin, Marzal dan Rohati, 2014).

Menurut Trianto (2010) Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. (Sabilah, 2016). Sehingga secara umum media pembelajaran dapat berupa orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang dapat memicu kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap (Sanjaya, 2013).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran (Asyhari & Silvia, 2016). Media pembelajaran adalah segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses ajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Prayoga, 2011)

Berdasarkan definisi tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz (dalam Nuryanto, 2010) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasi media kedalam delapan kelompok, yaitu : (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, (8) media audio visual gerak.

Sedangkan di sisi lain, menurut Muhson (2010) dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media pembelajaran juga dapat ditinjau dari jenisnya, yaitu (1) media audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon, (2) media visual (a) media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku

referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe, (b) media visual gerak: film bisu, (3) media audio-visual (a) media audiovisual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara, (b) media audio visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara, (4) media serba neka, (a) papan dan display: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan magnetic, whiteboard, mesin pengganda, (b) media tiga dimensi: realia, sampel, artifact, model, diorama, display, (c) media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi, (d) sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan, (e) belajar terprogram, (f) komputer.

Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak jenis berdasarkan sudut pandang yang diberikan. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas; (1) media visual, (2) media audia, dan (3) media audio visual. Dikesempatan kali ini, peneliti memilih media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* yang merupakan media visual yang dapat bergerak dan menggunakan komputer.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, fungsi media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi, secara khusus ada beberapa fungsi media secara lebih rinci. Kemp dan Dayton (Muhson, 2010) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu : (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (3) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (4) meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (5) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (6) media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, (7) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Lebih lanjut, Sudiman (dalam Jalinus & Ambiyar, 2016) menyampaikan fungsi media pembelajaran secara umum, srbagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, missal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lewat film, video, foto atau film bingkai, (3) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif peserta didik. (4) memberikan rangsangan yang sama,

dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki fungsi yang besar dalam pemahaman isi pelajaran. Media pembelajaran juga memberikan keefesienan waktu dalam proses pembelajaran karena lebih mudah dan cepat dimengerti. Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena mampu menarik minatnya terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

5. *Sparkol videoscribe*

a. **Pengertian *Sparkol videoscribe***

Menurut Purwanti (2015) *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dan menurut Erlia (2017) *Sparkol videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang berlatar papan putih dengan gerakan tangan atau *whiteboard animation*,. Masniladevi (2020) mengemukakan *sparkol videoscribe* merupakan pembelajaran berbasis video yang menampilkan materi secara runtun melalui gambar, tulisan, animasi dan disertai suara yang akan membuat peserta didik mengikuti pembelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media *videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang berlatar papan putih dengan gerakan tangan yang mudah dan dapat dikembangkan sendiri oleh guru sehingga guru dapat langsung menyusun ide-ide menarik yang sesuai dalam pembelajaran, karena *videoscribe* dalam pembuatannya cukup mudah jadi tidak membutuhkan keahlian khusus.

b. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Sparkol videoscribe*

Proses pembuatan media pembelajaran *sparkol videoscribe* bisa dilakukan secara online atau offline. Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *sparkol videoscribe* :

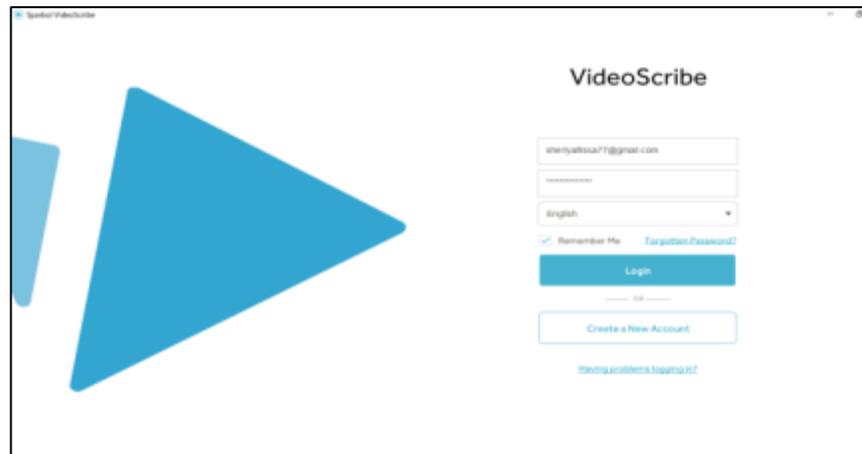
- 1) Buka aplikasi sparkol ditampilkan layar depan pc/laptop. Dan tampilan awal sparkol *video scribe* sebagai berikut :



Source: aplikasi sparkol video scribe

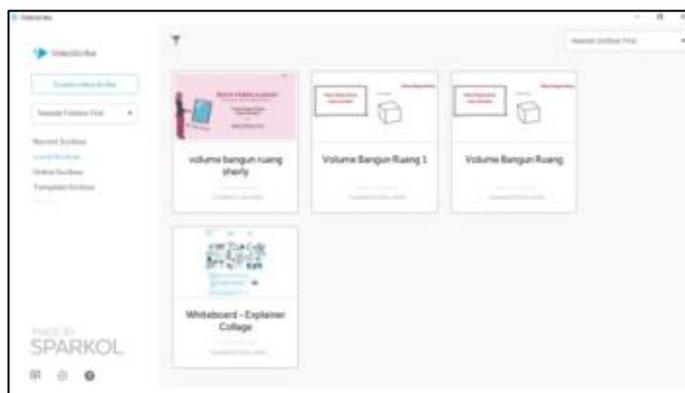
Gambar 2.1.
Tampilan awal *Sparkol videoscribe*

- 2) Login ke akun *sparkol videoscribe* dengan memasukkan email dan kata sandi yang telah didaftarkan ke akun *sparkol videoscribe* sebelumnya. Tampilan login akun *sparkol video scribe* sebagai berikut :



Gambar 2.2
Tampilan login akun sparkol video scribe

- 3) Jika belum pernah membuat project sebelumnya maka pilih “*create a new scribe*”. Tampilan template *sparkol videoscribe* yang akan digunakan sebagai berikut :



Gambar 2.3.
Tampilan template sparkol video scribe

- 4) Langkah selanjutnya membuat project baru atau video baru pada halaman kosong yang tersedia, halaman kosong tersebut peneliti kreasikan semenarik mungkin untuk menjadi sebuah video yang menarik. Tampilan halaman kosong pada *sparkol video scribe* sebagai berikut :



Gambar 2.4.

Tampilan halaman kosong *sparkol video scribe*.

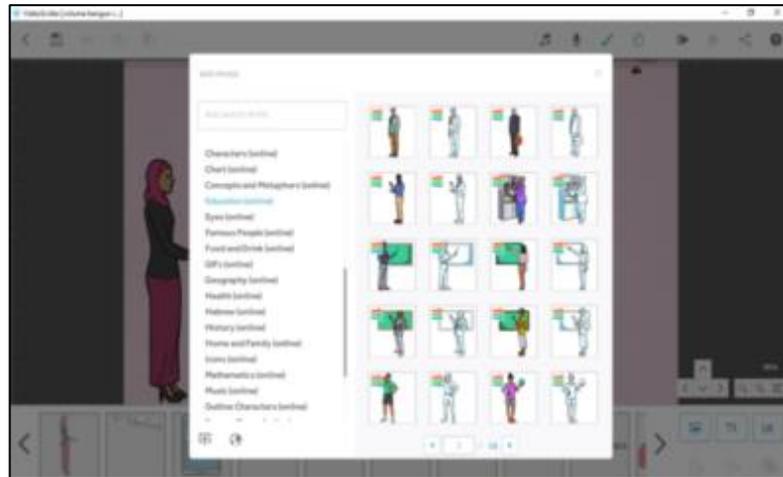
- 5) Masukkan tulisan pembelajaran pada halaman kosong. Tampilan memasukan tulisan pada *sparkol videoscribe* sebagai berikut :



Gambar 2.5.

Tampilan memasukan tulisan *sparkol video scribe*

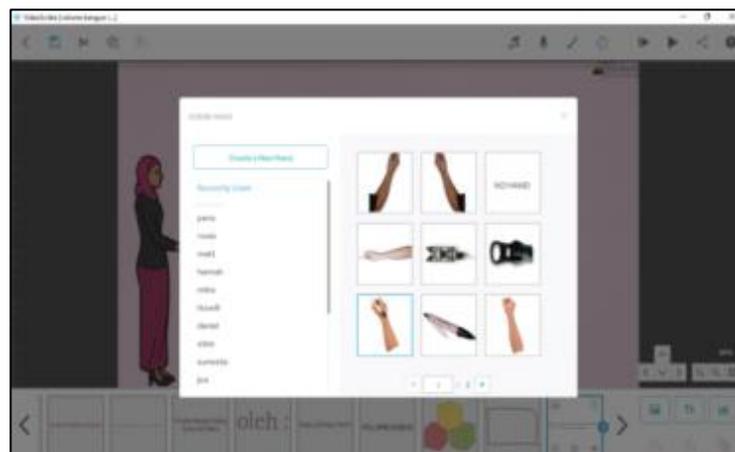
- 6) Tambahkan gambar pada project yang akan buat, pilih gambar yang ada pada library sesuai kategori gambar yang diinginkan. Tampilan gambar pada *sparkol video scribe* sebagai berikut :



Gambar 2.6.

Tampilan menambahkan gambar *sparkol video scribe*

- 7) Pilih jenis hand atau bentuk animasi tangan (bisa berupa bentuk tangan, bentuk pulpen dan lain-lain). Tampilan menambahkan animasi tangan pada *sparkol video scribe* sebagai berikut :



Gambar 2.7.

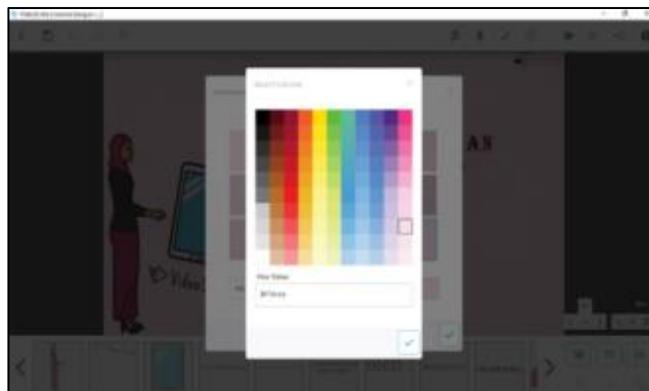
Hand Scribe *sparkol video scribe*

- 8) Tambahkan suara pada project yang sedang dibuat, *record* suara sendiri atau dengan tambahan musik yang tersedia pada template *sparkol videoscribe*. Tampilan memasukan *dubbing* suara pada *sparkol video scribe* sebagai berikut :



Gambar 2.8
Tampilan *dubbing* suara *sparkol video scribe*

- 9) Pilih warna latar belakang pada tampilan project yang sedang dibuat, banyak warna yang dapat dikreasikan semenarik mungkin. Tampilan menambahkan warna latar pada *sparkol video scribe* sebagai berikut :



Gambar 2.9.
Tampilan warna latar *sparkol video scribe*

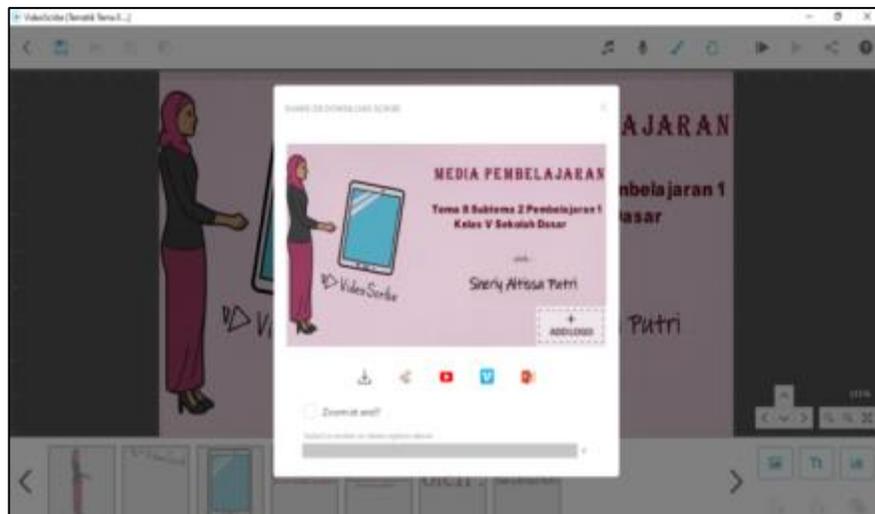
- 10) Tampilan *sparkol video scribe* yang sudah di buat seperti berikut :



Gambar 2.10.

Tampilan *sparkol video scribe* yang sudah di buat

- 11) Menyimpan hasil project media video pembelajaran yang telah dibuat. Tampilan proses penyimpanan pada *sparkol video scribe* sebagai berikut :



Gambar 2.11.

Tampilan *sparkol video scribe* yang sudah di buat

c. Keunggulan *Sparkol videoscribe*

Sparkol videoscribe merupakan *software* yang dibuat pada tahun 2012, yang digunakan untuk membuat video animasi. Menurut Minarni (2016) *sparkol videoscribe* memiliki keunggulan sebagai berikut.

- 1) Aplikasi *videoscribe* memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri dimana bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus ahli dalam bidang multimedia.
- 2) Dapat digunakan dengan mudah oleh guru untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan teknik penjelasan melalui visual berupa gambar dan audio.
- 3) *Videoscribe* membuat guru berinovasi sendiri pada setiap materi dengan ide- ide tersendiri.
- 4) *Videoscribe* akan menuntun guru untuk membuat materi pembelajaran sesuai keinginan tanpa harus punya keahlian lebih dalam bidang teknologi, hanya memerlukan ide dan kreatifitas untuk membentuk cerita dan alur dalam video pembelajaran tersebut.
- 5) Aplikasi ini bisa dijalankan secara online dan juga offline.
- 6) *Videoscribe* mampu mempersingkat konsep yang awalnya panjang menjadi sangat ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar yang

langsung mengarah kepada apa yang ingin disampaikan dengan hanya sedikit kata-kata atau teks.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fransisca dan Mintohari (2011) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis *Sparkol videoscribe* pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD”. Penelitian ini terkhusus pada materi tata surya di kelas VI. Pada hasil penelitiannya dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,31%, persentase validasi media sebesar 11,33% serta hasil angket peserta didik pada skala kecil dan skala besar mencapai 93,16% dan 95,41%. Dalam penelitian ini terlihat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil post-test dan pre-test, pada skala kecil peningkatan nilai nilai dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam ujicoba skala besar peningkatan nilai dari 61,1 menjadi 10,1. Relevansinya penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *sparkol videoscribe*. Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini

yaitu mengembangkan media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA sementara peneliti mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) subtema 2 (Manusia dan Lingkungan). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol videoscribe* pada Pokok Pembahasan Himpunan Matematika Dasar”. Pada hasil penelitiannya, peserta didik dapat lebih memahami materi himpunan dengan persentase respon sebesar 95,13% yang setuju bahwa pembelajaran mudah dimengerti dengan penggunaan media. Penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Sparkol VideoScribe*. Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini yaitu peneliti ini mengembangkan media pembelajaran pada muatan pelajaran matematika sementara peneliti mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) subtema 2 (Manusia dan Lingkungan).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Silmi dan Rachmadyanti (2011) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V”. Pada hasil penelitiannya, validasi dengan persentase 83,3% untuk materi

dan 95,6% untuk media dengan kategori valid, serta tingkat kelayakan penggunaan dengan persentase 95,25% dengan kategori dapat diterapkan. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media Videoscribe layak untuk digunakan. Relevansinya penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe*. Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini yaitu peneliti ini mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran tentang Persiapan Kemerdekaan RI sementara peneliti mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) subtema 2 (Manusia dan Lingkungan). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.

4. Penelitian lainnya yang cukup relevan adalah penelitian Devi (2011) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe* Materi Aksara Lampung Kelas III” dalam penelitiannya dihasilkan sebuah produk pengembangan yang sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian ahli media, ahli materi dan pendidik diperoleh persentase nilai rata-rata penilaian 90% pada ahli media, 96% untuk ahli materi dan 87,5% penilaian dari pendidik. Berdasarkan penilain tersebut, produk pengembangan dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran. Ditambah penilaian kemenarikan dari peserta didik

dalam ujicoba penggunaan yang mencapai 3,70 menunjukkan kategori media pembelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik. Relevansinya penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe*. Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran yang di peruntukkan untuk peserta didik kelas III SD sementara peneliti mengembangkan media pembelajaran yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas V SD. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model Rescarch and Development 4-D. sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.

5. Penelitian yang di lakukan oleh Yuliana (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Sparkol videoscribe* Kelas V di MI Al-Hikmah Bandar Lampung” Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajran matematika berbantuan *sparkol video scribe*. Untuk ahli materi dihasilkan skor rata-rata sebesar 81.29%, untuk ahli media dihasilkan skor rata-rata sebesar 93.33%, penilaian respon guru adalah sebesar 81.69%, penilaian respon peserta didik dari dua uji coba yakni skala kecil dan skala besar adalah sebesar adalah sebesar 92.59%. Dari keseluruhan respon validator, respon guru serta respon peserta didik media pembelajaran matematika berbantuan *sparkol video scribe* kelas V MI Al-hikmah Bandar Lampung

dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Relevansinya penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe*. Perbedaan pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini yaitu peneliti ini mengembangkan media pembelajaran pada muatan pelajaran matematika sementara peneliti mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) subtema 2 (Manusia dan Lingkungan).

Berdasarkan penelitian yang relevan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan di tingkat Sekolah Dasar dengan melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Sparkol videoscribe* Pada Tema 1 di Kelas V SD”.

D. Kerangka Berfikir

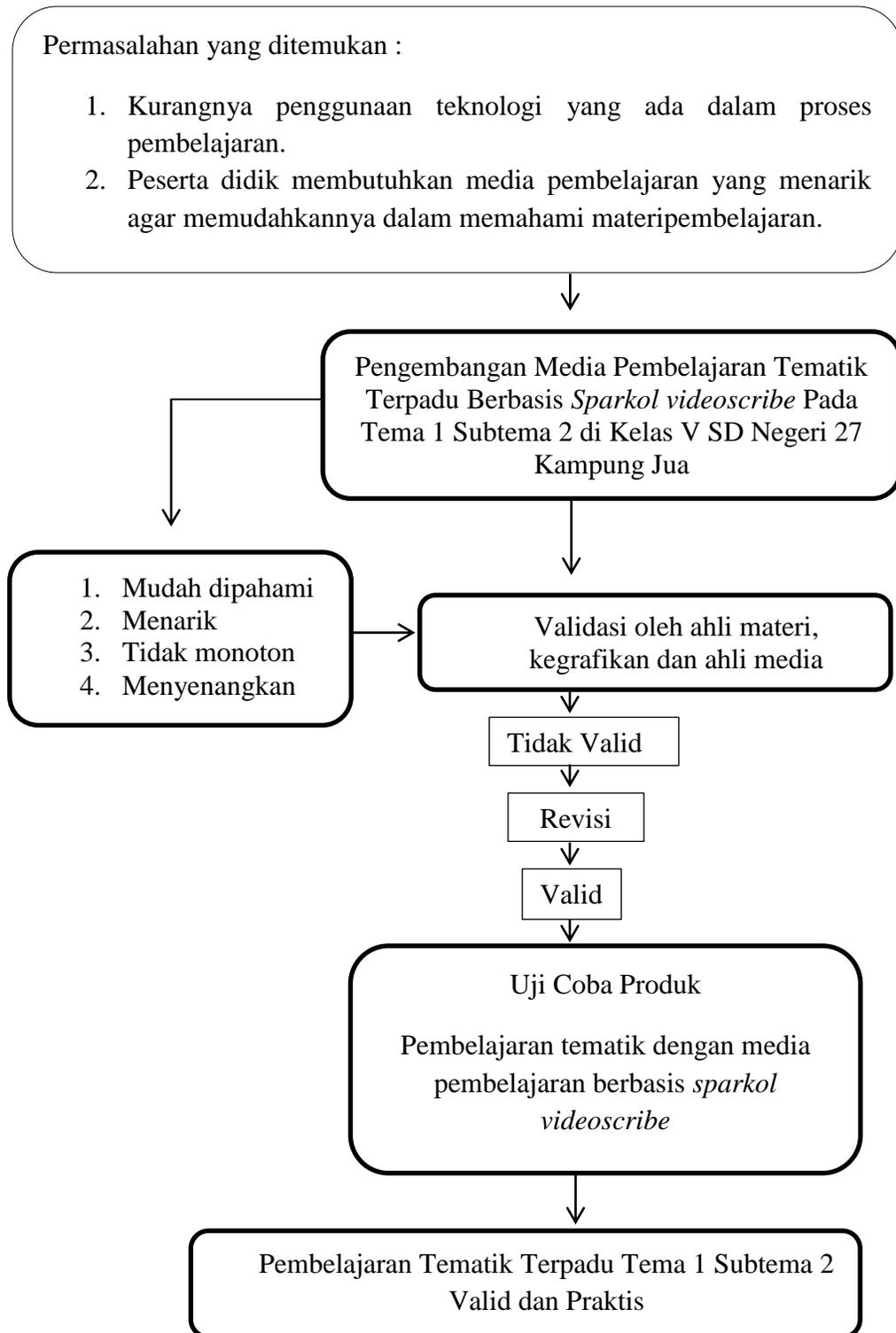
Proses pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif, menantang, dan menyenangkan. Aktivitas dalam pembelajaran tematik relevan dan penuh makna karena dalam pembelajaran tematik proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan metode yang bervariasi seperti metode ceramah, diskusi dan penugasan serta penggunaan media pembelajaran berupa gambar-gambar yang ditempelkan, namun minat belajar peserta didik masih kurang dan beberapa peserta didik masih kesulitan dalam proses pembelajaran seperti

kesulitan dalam mengingat atau memusatkan perhatian sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran tematik memadukan antara pembelajaran yang satu dengan yang lain ke dalam suatu tema, maka dalam merancang kegiatan pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran diperlukan strategi yang tepat dalam penyampaiannya, mulai dari penggunaan model, metode dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media juga diperlukan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, mengatasi kejenuhan belajar, dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar.

Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu video interaktif. Media video interaktif yaitu tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sebagai bahan ajar non cetak, media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung.

Tahap dalam mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis *sparkol videoscribe* yaitu peneliti pertama kali mengenali potensi dan masalah yang didapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung

untuk dijadikan sebagai data awal, lalu dilanjutkan dengan mendesain produk, lalu dilanjutkan dengan validasi desain dengan beberapa ahli yaitu media dan materi, untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran, kemenarikan dan kelayakan media pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan perbaikan mendesain produk yang telah di validasi dan setelah itu produk di uji cobakan di lapangan.



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

Dari bagan di atas dijelaskan dalam pembelajaran tematik seorang pengajar di dalam kelas menggunakan media pembelajaran berupa video berbasis *sparkol videoscribe*. Media pembelajaran berupa video berbasis *sparkol videoscribe* yang akan dirancang diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran secara menyenangkan terutama pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 2 di kelas V SD Negeri 27 Kampung Jua. Peserta didik diharapkan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa video berbasis *sparkol videoscribe* yang tidak monoton akan lebih menarik dalam pembelajaran tematik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan ini peneliti paparkan atas jawaban dari rumusan masalah yang tercantum pada bab I, ada beberapa simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini berjudul “Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol Videoscribe* di kelas V Sekolah Dasar”. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tuntunan kurikulum, indikator pada media pembelajaran dirumuskan untuk menentukan materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu penggunaan bahasa pada media pembelajaran menggunakan kalimat yang sederhana, singkat, dan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran tematik terpadu tema 1 Subtema 2 Manusia dan Lingkungan, menggunakan media berbasis *Sparkol Videoscribe* di kelas V sekolah dasar.

2. Media pembelajaran tematik terpadu tema 1 subtema 2 manusia dan lingkungan berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis digunakan dikelas oleh siswa kelas V SD. Artinya siswa kelas V SD yang menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe* sangat terbantu dalam memahami pembelajaran melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol Videoscribe* di kelas V SD yang telah dinyatakan valid digunakan di sekolah dasar.
2. Bagi peneliti lain, agar mendapatkan hasil yang sempurna atau yang lebih praktis, dapat mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* kelas V SD lebih lanjut pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.
3. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan menambahkan materi-materi dari rujukan buku lain yang lebih banyak, sehingga produk yang dihasilkan lebih menambah wawasan peserta didik tentang pembelajaran yang dipelajarinya.
4. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang relevan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Marzal J & Rohati. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksia Pada Materi Eksponensial Di Kota Jambi. *Edumatica Vol. 04 Nomor 02*.
- Abidin, Mochamad Miswar, Bambang Eka Purnama, And Gesang Kristianto Nugroho. "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif." *Ijns-Indonesian Journal On Networking And Security 4, No. 3 (2013)*.
- Air, dkk. 2015. *How To Design Your Own Whiteboard Animation*. Bristol, UK : Sparkol Books.
- Amin, A. K., & Mayasari, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android berbasis weblog untuk meningkatkan hasil belajar mahapeserta didik pendidikan matematika IKIP PGRI Bojonegoro. *Journal Magistra*, 27(94), 12–23.
- Amini,R., & Elva,N (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Active Learning Tipe Turnamen Di Sekolah Dasar. *Vol.4 Nomor 3 Tahun 2020. Hal 3125-3131*
- Amini,R., Yanti,F & Ali,I (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Model Learning Cycle 5E di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol. 5 Nomor 1 Tahun 2021. Hal 343-349*
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu 05 : 1–13*.
- Ari Prayoga, Dito. (2018). *Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android*. 3 : 64–73.
- Arsyad, Azhar.(2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.

- Aryuntini N, Astuti I, & Yuliana YGS. (2018). Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study. *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*. 3(2): 187-19
- Bilfaqih, Yusuf, (2009). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran tematik, terpadu, terintegrasi (kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devi,Safitri.2018."Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe* Materi Aksara Lampung Kelas III. Lampung". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung
- Faisal. 2016. *Sukses Mengenal Kurikulum 2013 di SD (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Diandra Creative.
- Fransisca, Indyra & Mintohari (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol videoscribe Pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *JPGSD Vol. 06 Nomor 11*, hal. 1916-1927
- Harahap, K. N., & Surya, E. (2017). *Kemampuan Komunikasi Matematika Peserta didik Dalam Pembelajaran*, (December).
- Hasratuddin. (2014). *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter*. 1 30–42.
- Lorensia, Marselina. 2017. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Peserta didik SD di Kabupaten Manggarai NTT. *Jurnal Taman Cendekia Vol. 01 No. 01* . p-ISSN: 2579-5112. e-ISSN:2579-5174
- Majid Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

- Minarni. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video menggunakan Aplikasi Videoscribe untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, Vol. 5.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutiaramres, Zuryanty (2020). Peningkatan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di Sekolah Dasar. *E-Journal UNP Inovasi Pembelajaran SD, Volume 8, Nomor 3, 2020*.
- Pamungkas, Aan Subhan, Ihsanudin Ihsanudin, Novaliyosi Novaliyosi, Dan Indhira Asih Vivi Yandari. "Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe*: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika." *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika 2*, No. 2 (2018): 127–135.
- Purwanti, Sri.(2015) Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Kritis Matematis Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Model Missouri Mathematics Project (Mmp). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. TERAMPIL, Vol.2, No.2, (Desember: 2015), p-ISSN: 2355-1925*
- Pratiwi, Dwi, Erlia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi*. Skripsi Fisika UIN Raden Intan Lampung.
- Rahayu,M, & Masniladevi (2020) Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol videoscribe* terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 4 Nomor 3 Tahun 2020. Hal.2239-2249*.
- Rizki Wandini M., Rora. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan : CV. Widya Puspita, 2019.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu teori praktik dan penilaian*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Safitri, Devi. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol videoscribe Materi Aksara Lampung Kelas III*. Lampung : UIN Raden Intan Lampung. <http://bit.ly/31GhkTi>.

- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sari, Melda. 2019.” Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol videoscribe* pada Pokok Pembahasan Himpunan Matematika Dasar”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Silmi, Munida Qonita & Rachmadyanti,Putri (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V SD. *JPGSD. Vol. 06 Nomor 04, hal. 486-495*
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taufina, T. (2015, May). Studi Penerapan Pendekatan tematik Terpadu Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Kabupaten Lima Puluh Kota. *In Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP Tahun 2015 (Vol. 1, No.1)*
- Yuliana. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Sparkol videoscribe* Kelas V di MI Al-Hikmah Bandar Lampung”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung