

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS IV SDN 41 LUBUKLINGGAU**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

FRITIA CHAIRANI PUTRI

NIM. 17129030

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SDN 41 LUBUKLINGGAU

Nama : Fritia Chairani Putri
Nim/Bp : 17129030/2017
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd

NIP. 19601202 198803 2 001

Padang, Mei 2021

Disetujui Oleh,

Pembimbing



Dr. Yeni Erita, M.Pd

NIDN: 101097201

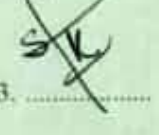
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Video Berbasis sparkol Videoscribe
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas IV Sdn 41
Lubuklinggau
Nama : Fritia Chairani Putri
Nim/Bp : 17129030/2017
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , 28 Mei 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Yeni Erita, M.Pd	1. 
2. Anggota	Dra. Hamimah, M.Pd	2. 
3. Anggota	Drs. Yunisrul, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fritia Chairani Putri
Nim/Bp : 17129030/2017
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video Berbasis sparkol Videoscribe
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas IV Sdn 41
Lubuklinggau

Dengan ini menyatakan skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan 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 2021
Saya yang menyatakan



Fritia Chairani Putri
Nim. 17129030

ABSTRAK

Fritia Chairani Putri. 2021. Pengembangan Media Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 41 Lubuklinggau. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak berbasis IT sehingga menyebabkan pola pembelajaran yang konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas dan berupa gambar yang menjadi pajangan di ruang kelas. Sehingga, peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini merupakan 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 bahasa, dan lembar validasi ahli media/grafik. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 17 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 9 perempuan di kelas IV SDN 41 Lubuklinggau.

Hasil penelitian pengembangan media video yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 90% untuk materi, 84% untuk kebahasaan dan 85% untuk media dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket respon guru memperoleh presentase kepraktisan 95,83%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 94%. Hasil efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 81% dan ketuntasan 88,23%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD telah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media, *Sparkol Videoscribe*, Tematik Terpadu

Kata Pengantar



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 41 Lubuklinggau”. Selanjutnya salawat dan salam peneliti 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 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. 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 yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, S.T, M.Pd selaku ketua UPP III Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hamimah, M.Pd., Bapak Drs. Yunisrul , M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Atri Walidi, M.Pd., Ibu Ari Suriani, M.Pd., dan Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd, selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Bukri Afrizis, S.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas IV Bapak Saprizal, S.Pd. serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 41 Lubukliggau yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan – kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Sanusi Azhar dan Ibunda Elisa Agustina Hempi yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan.

10. Terimakasih untuk Arief Marwibowo yang telah menemani serta memberi banyak dukungan, suport serta selalu ada untuk mendengarkan keluh kesah perjuangan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Untuk sosok yang jauh namun lagu – lagu yang mereka ciptakan sangat memberikan kekuatan serta memberikan banyak motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk Seventeen terimakasih.
12. Semua sahabat dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Dan semua pihak yang turut mendo'akan yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu

Semoga bimbingan, bantuan, do'a dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin ya rabbal alamiin.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 20 Mei 2021

Fritia Chairani Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk	7
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan	8
G. Definisi Istilah	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
1. <i>Sparkol Videoscribe</i>	10
a. Pengertian <i>Sparkol Videoscribe</i>	10
b. Kelebihan <i>Sparkol Videoscribe</i>	11
c. Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	12
2. Hakikat Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media	16
b. Media pembelajaran	18
c. Manfaat Media Pembelajaran	20
d. Jenis – jenis media pembelajaran	22
3. Ruang Lingkup Materi	24
a. Ips	24

b. Bahasa Indonesia	25
c. Ppkn	29
4. Hakikat Tematik Terpadu	30
a. Pengertian tematik terpadu	30
b. Karakteristik Tematik Terpadu	32
c. Kelebihan tematik	33
B. Penelitian Relevan	35
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN	40
A. Model Pengembangan	40
B. Prosedur Pengembangan	40
1. Studi Pendahuluan	40
2. Pengembangan Model	41
3. Validasi Desain	44
a. Tahap Validitas Media	44
b. Tahap Praktikalitas Media	45
c. Tahap Efektifitas Media	45
C. Uji Coba Produk	48
1. Subjek Uji Coba	48
2. Jenis Data	48
3. Instrumen Pengumpulan Data	49
a. Instrumen Validasi Media	49
b. Instrumen Praktikalitas Media	49
c. Instrumen Efektivitas Media	50
4. Teknik Analisis Data	50
a. Teknik analisis validitas media	50
b. Teknik analisis praktikalitas media	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Penyajian Data Uji coba	54
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	54
a. <i>Analysis</i> (Analisis)	54
b. <i>Design</i> (Perancangan)	61
c. <i>Development</i> (Pengembangan)	75
d. Implementasi	75
e. Evaluasi	76
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	77
a. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	77
b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	79

c. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran	80
B. Analisis Data	81
1. Analisi Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	81
a. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Materi	81
b. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa	82
c. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Media	83
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	84
a. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Respon Guru)	84
b. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Peserta Didik)	84
c. Analisis Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran	85
C. Revisi Produk	86
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	86
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa	89
3. Hasil Revisi Validasi Media	90
D. Pembahasan	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	95
A. Simpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR RUJUKAN	98

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Video Berbasis <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV	39
Bagan 3.1 Skema Pengembangan Media Video Berbasis <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV....	47

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran.....	51
Tabel 3.2 Kategori validitas pengembangan perangkat pembelajaran.....	52
Tabel 3.3 Skala penilaian angket peserta didik dan guru.....	53
Tabel 3.4 Kategori kepraktisan perangkat pembelajaran <i>Sparkol VIDEOScribe</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 Situs Resmi <i>Sparkol Videoscribe</i>	62
Gambar 4.2 Tampilan Download aplikasi	62
Gambar 4.3 Tampilan pengunduhan aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	63
Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Sparkol di Desktop	63
Gambar 4.5 Tampilan Awal <i>Sparkol Videoscribe</i>	64
Gambar 4.6 Tampilan Jendela “Ops”	64
Gambar 4.7 Tampilan Lembar Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	64
Gambar 4.8 Tampilan Awal Pada Materi	65
Gambar 4.9 Pengenalan Judul Pembelajaran	65
Gambar 4.10 Tampilan Tujuan Pembelajaran	66
Gambar 4.11 Tampilan Tujuan Pembelajaran	66
Gambar 4.12 Tampilan Pertanyaan Daerah Tempat Tinggal	66
Gambar 4.13 Tanya Jawab Dalam Media	67
Gambar 4.14 Tampilan pengerjaan LKDK 1	67
Gambar 4.15 Pengamatan Gambar Mata Pencarian Penduduk	67
Gambar 4.16 Pengamatan Gambar Mata Pencarian Penduduk	68
Gambar 4.17 Simpulan Pengamatan	68
Gambar 4.18 Mata Pencarian Penduduk di Daerah Pantai	68
Gambar 4.19 Pencarian Penduduk di dataran tinggi dan rendah	69
Gambar 4.20 Tampilan Awal Masuk Materi	69
Gambar 4.21 Tampilan Materi Mata Pencarian Penduduk	69
Gambar 4.22 Perbedaan Mata Pencarian Penduduk desa dan kota	70
Gambar 4.23 Perbedaan Tanaman Petani di Daerah Dataran Rendah dan Tinggi	70
Gambar 4.24 Tampilan Materi Pekerja Jasa	70
Gambar 4.25 Simpulan Materi Mata Pencarian Penduduk	71
Gambar 4.26 Tampilan Awal Masuk Materi Cerita Fiksi	71
Gambar 4.27 Tampilan Tokoh Dayu Dalam Cerita	71
Gambar 4.28 Narasi Awal cerita Bujang kurap	72
Gambar 4.29 Pengerjaan LKPD 1	72
Gambar 4.30 Simpulan Amanat Cerita Legenda Bujang Kurap	72
Gambar 4.31 Narasi Materi Karakteristik Dalam Keluarga	73
Gambar 4.32 Gambar Karakteristik Keluarga	73
Gambar 4.33 Pengerjaan LKPD 2	73
Gambar 4.34 Manfaat Keberagaman Karakteristik Individu	74
Gambar 4.35 Macam - Macam Keberagaman Karakteristik Individu	74
Gambar 4.36 Simpulan Karakteristik Individu	74
Gambar 4.34 Penutup	75

Gambar 4.34	Penambahan <i>Degree</i> Pada Tujuan Pembelajaran 1-5	86
Gambar 4.35	Penambahan <i>Degree</i> Pada Tujuan Pembelajaran 6-10	87
Gambar 4.36	Mata Pencaharian Penduduk	87
Gambar 4.37	Mata Pencaharian Penduduk Desa dan Kota	87
Gambar 4.38	Materi Mata Pencaharian Penduduk Dataran Tinggi	88
Gambar 4.39	Materi Mata Pencaharian Penduduk “Pekerja Jasa”	88
Gambar 4.40	Penulisan Sebelum Revisi	89
Gambar 4.41	Penulisan Sesudah Revisi	89
Gambar 4.41	Penulisan Huruf Kapital Sebelum Revisi	90
Gambar 4.41	Penulisan Huruf Kapital Sesudah Revisi	90
Gambar 4.42	Tampilan sebelum Revisi	91
Gambar 4.42	Tampilan Sesudah Revisi	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar surat observasi	102
Lampiran 2 Surat Balasan Observasi	102
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 4 Surat Balasan Izin Penelitian	105
Lampiran 5 Pedoman wawancara guru	107
Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara Bersama Wali Kelas 4 SD Negeri 41 Lubuklinggau	107
Lampiran 7 Item media video berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	108
Lampiran 8 Rancangan pembelajaran media video berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> ..	111
Lampiran 9 Kisi-kisi lembar validasi Pengembangan Media Video Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> Pada Tema 8 Daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 3	121
Lampiran 10 Lembar validasi media pembelajaran (Ahli Materi)	122
Lampiran 11 Lembar validasi media pembelajaran (Ahli Kebahasaan)	133
Lampiran 12 Lembar validasi media pembelajaran (Desain Media)	139
Lampiran 13 Kisi-kisi angket praktikalitaspeserta didik Pengembangan Media Video Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD	147
Lampiran 14 Angket Praktikalitas Pengembangan Media Video Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD	148
Lampiran 15 Kisi-kisi angket praktikalitas guru Media Video Berbasis Sparkol <i>Videoscribe</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD ..	154
Lampiran 16 Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i>	155
Lampiran 17 Soal Pre – Test	157

Lampiran 18 Post-Tes	171
Lampiran 19 Perhitungan Lembar Validitas	185
Lampiran 20 Perhitungan Lembar Praktikalitas	193
Lampiran 21 Perhitungan Lembar Efektivitas	197
Lampiran 22 Pemetaan Kompetensi Dasar	198
Lampiran 23 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	199
Lampiran 24 Foto Dokumentasi Penelitian	211

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan hanya sebagai proses ataupun sistem transfer *knowledge* saja akan tetapi sebagai proses pengubahan etika, norma ataupun akhlak dari setiap peserta didik. Pendidikan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan menurut Jhon Dewey yaitu suatu proses yang kebersamaan pengembangan, peningkatan serta pertumbuhan yang terus menerus tanpa harus adanya tujuan akhir belakang. Dimaknai dari hal ini yaitu memang pada hakikatnya dunia pendidikan tidak akan pernah habis dari dunia.

Menurut Ki Hajar Dewantara dikenal juga dengan Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Beliau mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian pendidikan :

“yakni tuntutan di dalam hidup tumbuhnya peserta didik, adapun yang dimaksud, pendidikan adalah menuntun segala sesuatu atau semua kekuatan kodrat yang terdapat di dalam diri itu sendiri, supaya mereka sebagai manusia serta juga sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan juga dapat mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya”

Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengemukakan bahwa, pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif mengembangkan pola pikir dirinya untuk memiliki kekuatan nilai religius, mengontrol diri, jati diri, etika, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dan teknologi harus sejalan karena dunia pendidikan perlu merespon segala kecanggihan teknologi di era 4.0. Semakin berkembangnya teknologi maka berkembang pula sistem pendidikan yang mana penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk menjadikan mutu pendidikan yang lebih baik. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Ragim, dkk, 2019). Teknologi sudah tidak asing bagi masyarakat khususnya para pelajar. Sangat mudah mencari informasi dan belajar melalui teknologi, peserta didik sangat akrab dengan teknologi, tentunya guru harus menyesuaikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran.

Proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat mengerti apa yang akan disampaikan oleh guru, maka dari itu pembelajaran yang menyenangkan dan media yang mendukung dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran pada kurikulum 2013 dapat dikaitkan dengan pengembangan teknologi di era 4.0 dimana guru harus mengajar peserta didik pada zamannya, yakni kita sedang berada di zaman yang penuh dengan teknologi. Pembelajaran tematik terpadu dikenal dengan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berfikir kritis, inovatif, analisis dan pengetahuan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Premis utama pembelajaran tematik terpadu adalah bahwa peserta didik memerlukan peluang-peluang tambahan (*additional opportunities*) untuk menggunakan talentanya, menyediakan waktu bersama yang lain untuk secara cepat mengkonseptualisasi dan mensintesis. Pembelajaran tematik terpadu sangat relevan untuk mengakomodasi perbedaan – perbedaan kualitatif lingkungan belajar, dan diharapkan mampu menginspirasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar. Pembelajaran tematik terpadu harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat menggunakan kemampuan berfikir kritisnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima (Kariman & Wulan, 2014). Sejalan dengan itu (Masniladevi, dkk, 2017) menyatakan bahwa media juga pengantar pesan dari pengirim dan penerima.

Dalam proses pembelajaran akan terjadinya proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, oleh karena itu media pembelajaran berperan penting sebagai perantara, tanpa adanya media ini maka proses komunikasi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik tidak berjalan secara optimal. Media pembelajaran juga merupakan suatu faktor yang dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang

perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim, dkk, 2000:4). Maka dari itu guru harus menyiapkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk menunjang aktivitas, kreatifitas dan mutu pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 41 Lubuklinggau, pada hari Rabu 02 Desember 2020, penulis menemukan bahwa SD tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, pembelajaran di SD ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Namun hal ini tidak diimbangi dengan pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Kendala guru tidak dapat membuat media pembelajaran yakni guru tidak mendapatkan cukup waktu serta guru belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berbasis IT.

Hal ini sangat disayangkan dikarenakan sekarang serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Adapun media pembelajaran yang menggunakan teknologi salah satunya adalah aplikasi *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan konsep *whiteboard animation*, yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu sesuai objek

yang ada di layar. Animasi tangan ini dapat seirama dengan objek berupa teks atau gambar yang ditampilkan pada layar, sehingga bila dilihat seperti tangan sipembuat sendiri yang melakukannya. Keunikan dari *Sparkol Videoscribe* terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulisan yang ditulis atau digambar. *Sparkol Videoscribe* dapat diaplikasikan guru secara gratis melalui web resmi *Sparkol Videoscribe* tersebut.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Mutia Rahayu dan Masniladevi (2020) mengenai pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* telah membuktikan penggunaan media *Sparkol Videoscribe* menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Gugus IV Surantih. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Munida Qonita dan Putri Rachmadyanti (2018) dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* juga menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan layak digunakan.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang berbeda dengan harapan dan tujuan yang sama yakni menciptakan sebuah media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penelitian ini berjudul
“Pengembangan Media Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 41 Lubuklinggau”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini ialah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau?
2. Bagaimana validitas media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau?
3. Bagaimana praktikalitas media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau?
4. Bagaimana efektifitas media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan yang dilaksanakan adalah:

1. Untuk menghasilkan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau yang menarik.

2. Untuk menghasilkan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau yang valid.
3. Untuk menghasilkan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau yang praktis.
4. Untuk menghasilkan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau yang efektif.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Media pembelajaran yang memuat materi tematik terpadu dapat diakses secara *online* dan *offline*.
2. Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dilengkapi dengan gambar, video serta narasi penjelasan yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan fitur yang menarik dan tampilan yang sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar dapat diakses secara *online* dan *offline*.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai bahan pengembangan ide – ide yang dapat memotivasi untuk membuat media pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Bagi guru, dapat memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran dan mengembangkan mutu dan kualitas peserta didik.
3. Bagi peserta didik, sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan kualitas diri.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi untuk membuat inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dengan materi ataupun bidang lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu dan dapat diuji kelayakannya. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran pada para ahli dengan cara melihat hasil pengisian angket yang dilakukan oleh validator terhadap validitas media pembelajaran, pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap kemudahan atau praktikalitas media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang fokus pelaksanaan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *Sparkol videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini yaitu, produk pengembangan dengan media *Sparkol Videoscribe* hanya terbatas pada

materi Tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku Pembelajaran 3 yang ada dikelas IV Semester 2 yang terdiri atas pokok bahasan: IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn karena disebabkan oleh kemampuan, keterbatasan waktu, dan biaya.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Media Pembelajaran adalah sebuah alat atau material yang berfungsi sebagai alat interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. *Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan.
3. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Pengembangan media yang valid diperlukan bantuan validator untuk menguji produk yang dikembangkan berdasarkan angket penilaian.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan bahan yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran.
5. Efektifitas adalah pengaruh atau sebab akibat pada subjek yang diberi perlakuan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. *Sparkol Videoscribe*

a. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

Sparkol Videoscribe dikenal juga dengan sebutan animasi bergerak atau papan tulis bergerak atau *white board*. *Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. *Sparkol Videoscribe* mempunyai banyak fitur dan animasi – animasi yang unik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menunjang kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. *Sparkol Videoscribe* diperkenalkan pertama kalinya pada tahun 2012 oleh perusahaan di Inggris dengan aplikasi *Sparkol*, setahun peluncuran program aplikasi ini mendapatkan penerimaan yang cukup baik dengan jumlah pengguna mencapai 100.000 orang.

Sparkol Videoscribe menggunakan konsep *whiteboard animation*, yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu sesuai objek yang ada di layar. *Sparkol Videoscribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Aplikasi ini diberdayakan untuk membawa dampak

pesan penulis tanpa pengetahuan, teknis, atau desain (Air, Jon & dkk 2014: 3).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat saya simpulkan bahwa *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah perangkat lunak yang berlatar belakang putih seperti papan tulis bergerak, *Sparkol Videoscribe* mempunyai banyak fitur menarik yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan dapat memuat materi yang unik untuk membuat animasi video yang menarik, cepat dan mudah.

b. Kelebihan *Sparkol Videoscribe*

Adapun kelebihan penggunaan *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Menurut Mayer dalam Air dkk (2014:23) kelebihan *Sparkol Videoscribe*:

- a) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata – kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
- b) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
- c) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

Maka dapat saya simpulkan bahwa kelebihan *Sparkol Videoscribe* yakni dapat meningkatkan semangat belajar peserta

didik dikarenakan animasi dan suara disajikan bersamaan daripada hanya animasi dan teks, serta bahan ajar yang disajikan dengan sederhana dapat menunjang dan melancarkan proses pembelajaran.

C. Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*

Langkah langkah penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* antara lain:

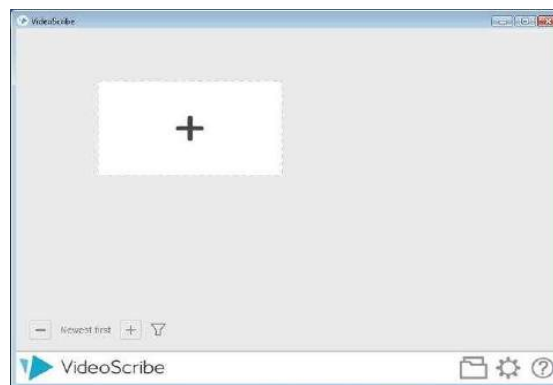
- 1) Pertama, Buka terlebih dahulu aplikasi *Sparkol*



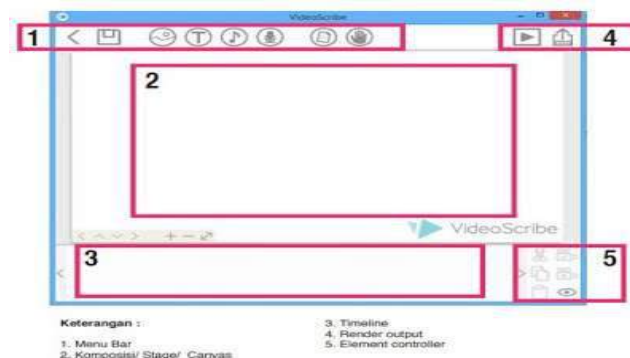
- 2) Lakukan login dengan email, dan pastikan email tersebut aktif kemudian klik *start scribing* yang terletak disebelah kiri bawah.



- 3) Setelah berhasil masuk, maka akan muncul bagan kerja awal dari lembar kerja aktif *Sparkol*. Kemudian, untuk menghilangkan tulisan yang ada pada lembar kerja tersebut, cukup lakukan klik secara sembarang, maka tulisan itu akan hilang dengan sendirinya.



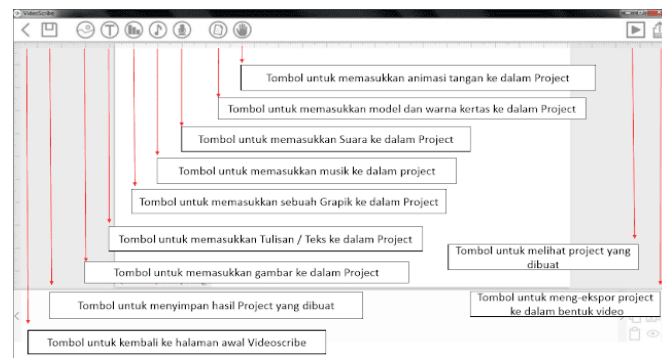
- 4) Didalam *Sparkol* terdapat beberapa menu, dimana masing-masing dari menu tersebut memiliki fungsi tersendiri. Yang pertama, ada menu yang mirip dengan gambar pensil yang terletak di pojok kiri atas, didalam menu tersebut berisi sub menu didalamnya antara lain *Favotite*, *Computer*, *Library*, *Dropbox*, dan *wrb URL*. Menu bergambar pensil ini digunakan untuk menambahkan gambar yang sudah ada di komputer anda untuk dimasukan kedalam project anda.



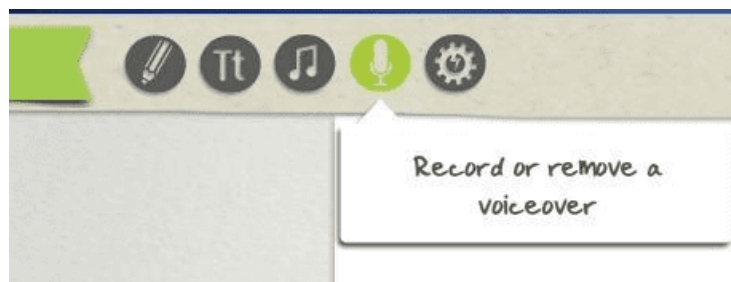
- 5) Selanjutnya disebelah menu bergambar pensil, terdapat menu yang menyerupai huruf T besar. Menu tersebut digunakan untuk menginput kata atau teks yang ingin kita masukan. Atau bisa dibilang itu adalah lembar kerja dari *Sparkol* itu sendiri.



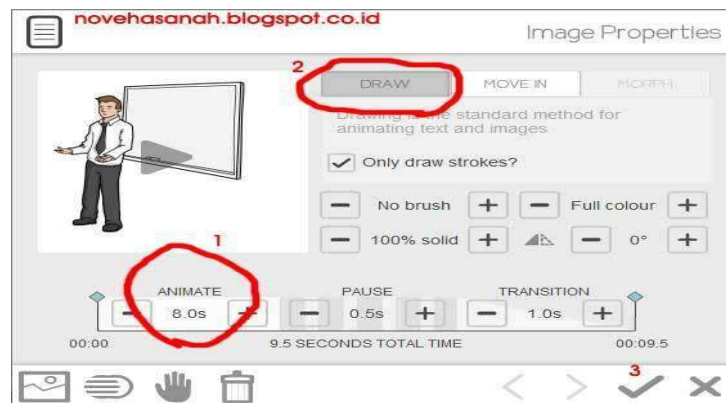
- 6) Setelah itu terdapat menu yang menyerupai gambar nada. Menu tersebut digunakan untuk memasukan musik yang ingin anda gunakan. Namun perlu diketahui bahwa *Sparkol* sendiri juga memiliki musik original yang cukup untuk anda gunakan didalam project anda.



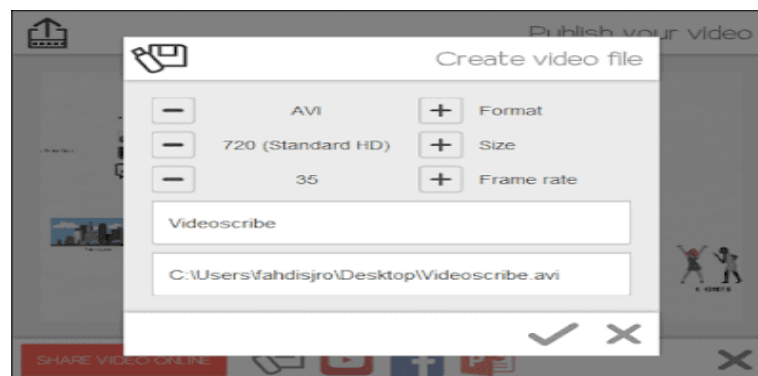
7) Selain itu ada juga menu *recorder*, dimana menu tersebut digunakan untuk menginput rekaman atau musik suara rekaman untuk dimasukan ke dalam project yang akan kita buat.



8) Dan yang terakhir ada Menu *Setting* (Pengaturan). Didalam menu ini terdapat fitur-fitur yang cukup mendukung untuk kerja kita. Jadi, fungsi dari menu ini ialah untuk mengganti animasi tangan bergerak dan juga paper atau lembar kerja kita.



- 9) Apabila kita ingin menyimpan sebuah video yang telah kita buat, cukup lakukan klik *Create and Share this Video* pada bagian kanan atas jendela kerja sparkol.



2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah sebuah alat yang dijadikan sebagai patokan untuk membantu pembelajaran agar berlangsung dengan mudah dan efektif. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media

merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Ruminiati, 2007:11). Menurut Aqib (2014:50) menjelaskan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar arsyad, 1997).

Menurut Sumiharsono & Hasanah, (2017: 9) menyatakan bahwa:

“Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata wasaaila, artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sejalan dengan pendapat diatas, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima baik berupa hardware atau software (Jalinus & Ambiyar, 2016)”

Media sangat membantu dalam proses pembelajaran yang mana media suasana belajar terasa sangat menyenangkan, penyampaian

materi akan lebih mudah dan anak akan lebih bersemangat belajar menggunakan media yang menarik, asik dan efektif.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat untuk menyampaikan pesan dan mengirim pesan kepada penerima.

b. Media pembelajaran.

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Hamdani (2011:243) media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan computer.

Media pembelajaran secara umum adalah alat atau metode atau media yang digunakan dalam proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mempromosikan proses dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan stabilitas dalam kaitannya dengan apa yang telah dipelajari dan untuk mencapai tujuan belajar yang berkualitas tinggi.

Hernawan (2018:8) Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan – pesan pembelajaran yang disampaikan oleh

sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dengan maksud agar pesan – pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuan. Media pembelajaran juga memerlukan peralatan (*hardware*) dalam proses penyampaian pesan, dimana antara peralatan dan pesan yang disampaikan merupakan satu kesatuan yang utuh.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Basyiruddin Usman, 2002)

Gerlach dan P. Ely (1971) mengartikan bahwasanya media merupakan:

“Media pembelajaran dalam arti luas dan sempit. Media dalam arti luas yaitu orang, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap

yang baru. Dalam pengertian ini maka guru, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud media ialah grafik, potret, gambar, alat- alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi visual serta verbal. Setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan”

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat saya simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat atau material yang berfungsi sebagai alat interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam dunia pendidikan, media pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, dapat memudahkan guru dalam menjelaskan sebuah materi dan sangat membantu dalam menumbuhkan sikap kreatifitas, aktifitas serta kepekaan terhadap peserta didik.

Arsyad (2014:29) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran terdiri dari:

“(1)media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, (3) media

pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa – peristiwa di lingkungan mereka”

Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.

Adapun beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, menimbulkan gairah belajar peserta didik, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, memudahkan dalam pemberian materi, mengatasi adanya keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan daya indera, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, audiotori dan kinestetiknya serta memberikan stimulus yang sama, memberikan pengalaman yang

sama dan juga menimbulkan cara pandang yang sama dalam melaksanakan proses belajar mengajar(Susilana & Riyana, 2018).

Kemp dan Dayton (dalam Hamdani, 2011:73) menjelaskan manfaat media yaitu:

“(1)penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, (8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif”

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai penjelas materi pelajaran agar peserta didik mudah memahami pelajaran yang diberikan guru, mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra, memberikan kesamaan pengalaman, mengatasi miskonsepsi antara guru dengan peserta didik kegiatan pembelajaran menjadi menarik, jelas efisien, praktis, efektif dan tidak monoton, dan meningkatkan peran guru ke arah yang positif dan produktif.

d. Jenis – jenis media pembelajaran

Media pembelajaran yakni sesuatu yang dapat menjelaskan dan memudahkan dalam penyampaian materi, media dapat berupa alat, maupun bahan pelajaran lainnya. Setiap media mempunyai kemampuannya sendiri, baik itu sesuatu yang sangat menarik maupun media yang dapat digunakan sambil bermain. Adapun empat jenis media pembelajaran yang pertama media visual berupa media yang mengandalkan indra pengelihatan seperti gambar, foto, komik, poster, majalah dan buku. Kedua, media audio seperti lagu, alat musik, radio, cd dan suara. Ketiga, media audio visual seperti pementasan drama, film, televisi dan VCD, dan keempat multimedia yaitu media yang merangkum semua media menjadi satu seperti media internet (Satrianawati, 2018).

Adapun jenis – jenis media pembelajaran yakni:

- (1) alat bantu lihat (*Visual Aids*) alat ini berguna didalam membantu menstimulasi indera mata (pengelihatan) pada waktu terjadinya proses pendidikan. Alat ini ada 2 bentuk yakni alat yang di proyeksikan. Misalnya *slide*, film, film – *strip*, dan sebagainya. Alat yang tidak di proyeksikan yakni dua dimensi, misalnya gambar, peta, bagan, dan sebagainya.
- (2) alat bantu dengar (*Audio Aids*) yaitu alat yang dapat membantu menstimulasi indra pendengaran pada waktu

proses penyampaian materi pembelajaran. Misalnya piringan hitam, radio, pita suara dan sebagainya.

- (3) alat bantu lihat – dengar. Seperti televisi dan kaset video, alat alat bantu pendidikan ini dikenal dengan *Audio Visual Aids(AVA)*.

Disamping pembagian tersebut, alat peraga juga dapat dibedakan menjadi 2 macam menurut proses pembuatannya dan penggunaanya, yaitu:

- 1) Alat peraga yang *complicated* (rumit), seperti film, *filp strip*, *slide* dan sebagainya yang memerlukan proyektor dan listrik.
- 2) Alat peraga yang sederhana, dapat dibuat sendiri dengan bahan – bahan yang mudah diperoleh. Seperti bambu, karton, kaleng bekas, kertas dan sebagainya. Beberapa contoh alat peraga dipergunakan di berbagai tempat, misalnya: di rumah tangga seperti *leaflet*, model buku bergambar, benda – benda yang nyata seperti buah – buahan, sayur – sayuran, dan sebagainya. Di kantor – kantor dan sekolah – sekolah, seperti papan tulis, *flipchart*, poster, *leaflet*, buku cerita bergambar, kotak gambar gulung boneka dan sebagainya. Dilingkungan sekitar, misalnya poster, spanduk, *leaflet*, *fanel graph*, boneka wayang, dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat saya simpulkan bahwa jenis – jenis media pembelajaran yaitu media *visual*, media *audiovisual*, media audio dan multimedia. Pada penelitian ini digunakan media pembelajaran multimedia yang berupa software.

3. Ruang lingkup Materi

a. IPS

Lingkungan memengaruhi mata pencaharian penduduk di suatu daerah. Mata pencaharian penduduk di suatu daerah berbeda dengan daerah lain. Mata pencaharian penduduk di daerah pesisir pantai berbeda dengan penduduk di daerah dataran rendah maupun di dataran tinggi. Simak penjelasan berikut:

- a) Penduduk di daerah pantai bermata pencaharian sebagai nelayan, petani tambak, pedagang, petani garam, dan perajin.
- b) Penduduk di daerah dataran rendah bermata pencaharian sebagai buruh, petani, pedagang, dan peternak.
- c) Penduduk di daerah dataran tinggi bermata pencaharian sebagai petani, peternak, pedagang, dan pekerja perkebunan, misalnya teh, kopi, dan cengkeh.

Selain itu, penduduk yang tinggal di desa juga memiliki mata pencaharian yang berbeda dengan penduduk di kota. Penduduk di desa lebih banyak bermata pencaharian sebagai petani, peternak, perajin, pedagang, buruh tani dan perkebunan. Sedangkan penduduk

di kota bermata pencaharian sebagai pekerja jasa (pegawai bank, konsultan, pengacara, sopir), karyawan, pedagang.

b. Bahasa Indonesia

Bujang Kurap (Legenda Danau Rayo)

Zaman dahulu kala ada sebuah desa yang bernama Pagar Remayu, dan pada akhirnya berubah menjadi Karang Panggung. Dipimpin oleh empat orang kakak beradik, yaitu Seteguk Abang Mata, Rio Cinde, Raden Cili dan Bujang Teriti. Di antara keempat kakak beradik itu ada seorang yang mempunyai anak gadis luar biasa cantiknya. Yang bernama Putri Seruni. Sejak kecil telah di tinggal mati ibunya.

Tak ada seorangpun yang berani melamar putri Seruni karena kecantikannya hingga Seruni tumbuh menjadi gadis dewasa. Karena kecantikannya membuat Raja tidak mengizinkan lelaki lain mendekatinya. Munculah niat baginda untuk mempersunting anaknya sendiri untuk dijadikannya permaisuri.

“Aku nak kawin dengan putriku Hulubalang. Tolong kau restui aku”
Kata Baginda suatu hari.

“Jangan baginda, ini tidak pantas kita lakukan. Melanggar adat Baginda” kata Hulubalang meyakinkan. Tapi baginda masih bersikukuh untuk mengawini putrinya. Semakin dihalangi, semakin besarlah hasratnya.

Suatu hari baginda pergi menemui seorang Sunan yang bijak di Palembang. Sang Raja bertanya kepada Sunan.

“Sunan, apabila ada orang yang menanam pisang, siapa yang berhak mengambil buahnya” Lalu jawab Sunan “Tentu orang yang menanamnya”.

“Terima kasih Sunan aku telah mendapat jawabannya” Kata Raja dengan wajah berseri. Raja pun pulang dan mengabarkan kepada rakyatnya bahwa Sunan menyetujuinya. Akhirnya tersiarlah keseluruhan pelosok negeri dan dipersiapkanlah pesta besar-besaran tujuh hari tujuh malam menjelang perkawinan Baginda dengan Putri Seruni anaknya.

Di tengah keramaian pesta, tiba-tiba muncul seorang pemuda yang buruk rupa. Badanya penuh koreng yang menjijikan. Semua merasa jijik melihatnya. Si buruk rupa dihardik, bahkan dilempari dan dicaci maki.

“Hai Bujang Kurap! Mengapa kau datang kemari? Tidak pantas orang seperti kau datang di pesta yang meriah ini” Kata seorang Hulubalang.

“Kau dengar Bujang Kurap!! Pergi kau dari sini. Kami jijik melihat badanmu yang penuh kurap dan busuk!!” Akhirnya Bujang Kurap pergi ke pinggir dusun.

Dilihatnya semua masyarakat pergi ke pesta Baginda. Hanya ada seorang nenek yang berdiam di rumah. Nenek Bengkuang namanya. Sang nenek sangat ramah menyambut kehadiran Bujang Kurap.

“Nek, mengapa tidak pergi ke alun-alun? Bukankah di sana ada pesta besar?”

“Nak, aku tidak suka dengan baginda. Adat mana yang memperbolehkan bapak menikahi anaknya?” Kata Si nenek.

“Nek, aku lapar sekali, apakah nenek punya makanan” kata bujang kurap sambil memegang perutnya.

“Aduh anak muda..., sejak pagi nenek belum makan. Di rumah nenek tidak ada makanan nak”

“Jangan takut nek, lihatlah di situ sudah ada makanan untuk kita”

Ajaib! tiba-tiba munculah hidangan yang lezat-lezat tergelar di tikar.

”Mari nek kita makan sama-sama”. Sang nenek makan bersama Bujang Kurap. Selesai makan, Bujang Kurap berpesan dengan nenek.

“Nek, apakah nenek ada lidi kelapa hijau dan parang?”

“Untuk apa anak lanang?”

“Aku akan membuat rakit dari aur kuning dan meraut tujuh helai lidi, nek. Apabila terjadi sesuatu, naiklah nenek di atas rakit yang akan kuikat di tiang pondok nenek”. Si nenek mengangguk mengerti. Tahulah nenek bahwa pemuda yang dihadapannya bukanlah pemuda sembarangan. Lalu Bujang Kurap menuju alun-alun tempat pesta setelah berpamitan dengan nenek Bengkuang.

Sampai di tempat pesta, kembali Bujang Kurap ditendang, dilempari, diludahi dan di hardik disuruh pergi. Mendapatkan hinaan

tersebut, naiklah darah Bujang Kurap. Di tancapkannyalah tujuh helai lidi itu ke tanah.

“Hai!! Orang-orang sombong! Baik! Kalian boleh membunuh atau mengusirku dari sini. Setelah kalian berhasil mencabut lidi yang kutancapkan ini” Lalu Bujang Kurap menancapkan lidi tersebut dekat kakinya. Semua mentertawakan dan meremehkannya. Bergantian mereka mencabut lidi tersebut.

“Aii!! Cak kepakam nian kau Bujang Busuk!. cuma mencabut lidi? Ini kan permainan budak kecil” Kata salah seorang penggawal. Tapi tak satupun dari penduduk tersebut yang mampu mencabut lidi yang ditancapkan Bujang Kurap, semua menyerah.

“Hai orang-orang sombong. Hanya mencabut lidi saja kalian tidak mampu” Kata Bujang Kurap. Lalu Bujang Kurap membanca mantranya;

“Ping kecaping piring beling

beruang hitam beruang putih

embun semibar cabut lidi nyiur hijau”

Dan “Hap!!” Apa yang terjadi? Tiba-tiba dari tempat lidi tertancap itu menyembur air yang sangat kencang.

”Tolooong....tolong....” Teriakan minta tolong datang dari mana-mana tak mampu menahan air yang keluar dari bumi begitu kencangnya. Sebentar saja panggung tempat keramaian karam. Dusun Remayu dan

penduduknya tenggelam, Dusun yang maha luas berubah menjadi genangan air. Untuk mengenang kejadian tersebut dusun Remayu berubah menjadi desa Karang Panggung. Dan genangan air yang telah menenggelamkan dusun tersebut karena luasnya maka disebutlah Danau Rayo. Sementara itu, pondok tempat nenek Bengkuang terapung-apung di tengah danau yang berubah menjadi rumput rumpai yang kekuning-kuningan. Sejak saat itu, pahamlah orang jika Bujang Kurap bukanlah manusia biasa. Usai menenggelamkan dusun Remayu, Bujang kurab raib entah kemana.

c. PPKn

Keragaman berarti bermacam-macam atau berjenis-jenis. Pada manusia, keragaman yang dimaksud adalah perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu. Perbedaan pada individu itu ada karena setiap manusia memiliki ciri khas tersendiri. Dengan demikian, keragaman karakteristik individu berarti perbedaan ciri-ciri khusus pada setiap manusia. Keragaman karakteristik individu dapat berupa keragaman fisik. Keragaman fisik dapat meliputi, warna kulit, jenis rambut, tinggi dan rendah badan, serta berat badan. Selain keragaman fisik, juga terdapat keragaman kegemaran dan keragaman sifat.

4. Hakikat Tematik Terpadu

a. Pengetian Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe atau jenis dari pada model pembelajaran terpadu.

Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Depdiknas, 2006:5).

Hadi Subroto (2000:9) menegaskan:

“Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dengan pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran lebih bermakna. Maka pada umumnya pembelajaran tematik atau terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dan pengalaman kehidupan nyata sehari – hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik”

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas awal (kelas 1 sampai dengan kelas 3) sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Implementasi yang demikian mengacu pada pertimbangan bahwa pembelajaran tematik lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak (Kadir & Asrohah, 2014).

Pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran yang di dalam pelaksanaannya guru mengajarkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema terintegrasi, dimana materi-materi antar mata pelajaran

yang berbeda tersebut saling berkaitan satu sama lain. Tema disini yaitu pokok pikiran atau gagasan yang menjadi pokok dalam pembicaraan.

Trianto (2010) mengemukakan yaitu: Pembelajaran tematik terpadu adalah suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran.

Menurut Rusman (2015:139) Pembelajaran tematik terpadu adalah

“pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema - tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasika. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang membelajarkan peserta didik dalam tema-tema yang didalamnya terdiri dari beberapa mata pelajaran yang berbeda yang saling berkaitan materi antara mata pelajaran yang termuat tersebut”

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik (Desyandri, dkk, 2017).

Dari beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa tematik terpadu ialah pembelajaran yang membelajarkan peserta didik dengan tema, dimana tema tersebut memuat materi yang saling berkaitan sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik.

b. Karakteristik Tematik Terpadu

Tematik terpadu memuat sebuah tema yang mana materi dalam tema tersebut saling berkaitan dan memudahkan peserta didik

dalam melaksanakan pembelajaran. Tematik menyesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik tersebut. Karakteristik pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*) artinya peserta didik lebih banyak berperan aktif dan menempatkan dirinya sebagai objek belajar. Sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Yaitu memberi kemudahan kepada peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar.

Kemendikbud (2014:16) karakteristik pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

“(1) berpusat pada peserta didik, (2) memberikan pengalaman langsung pada peserta didik, (3) pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan), (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antara mata pelajaran yang satu dengan lainnya), (5) bersifat luwes (keterpaduan berbagai mata pelajaran), (6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya)”

Menurut Rusman (2015:146) karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu:

“(1) Berpusat pada peserta didik (2) memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (3) pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, 7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan”

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari pembelajaran tematik ialah pembelajaran itu berpusat kepada peserta didik serta dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Adapun pemisahan muatan pembelajarannya tidak begitu jelas dan

bersifat fleksibel maka pembelajaran menjadi menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain.

c. Kelebihan tematik

Adapun kelebihan dari pembelajaran tematik terpadu menurut para ahli yakni sebagai berikut:

Kelebihan pembelajaran tematik menurut Majid (2014: 92) diuraikan:

“Kelebihan pembelajaran tematik: (a) Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik; (b) Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik; (c) Kegiatan belajar lebih bermakna; (d) Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial peserta didik; (e) Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian peserta didik. (f) Meningkatkan kerja sama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran”

Suryosubroto (2009:135) menyatakan kelebihan pembelajaran tematik, yaitu:

“1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna, (4) Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain”

Kemudian menurut Rusman (2015:88) pembelajaran tematik terpadu terpadu memiliki keunggulan dan arti penting, yakni sebagai berikut:

“1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, artinya adalah pembelajaran tematik terpadu sangat cocok digunakan di sekolah dasar karena sesuai dengan usia anak sekolah dasar. 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih

dalam pelaksanaan pembelajaran tidak bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, artinya adalah peserta didik diminta untuk melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang diminati peserta didik sehingga peserta didik nanti akan senang dengan pembelajaran yang diikutinya. 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan bertahan lebih lama, artinya dengan pembelajaran tematik terpadu peserta didik akan lebih lama mengingat pembelajaran dikarenakan kegiatan pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu itu terkesan lebih bermakna terhadap peserta didik. 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, artinya pembelajaran tematik terpadu merupakan sarana untuk membuat peserta didik untuk berpikir lebih luas. 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya, artinya pembelajaran tematik terpadu mengaitkan masalah yang ditemui oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dan permasalahan itu disajikan ke dalam pembelajaran. 6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain, artinya pembelajaran tematik terpadu mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain”

B. Penelitian Relevan

Adapun Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang peneliti lakukan ini diantaranya adalah:

1. Mutia Rahayu dan Masniladevi (2020) telah melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih. Produk pengembangan berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan oleh Mutia Rahayu dan Masniladevi (2020) terbukti telah valid, dan praktis ditunjukan dengan berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan uji-t. Didapatkan hasil $t_{hitung} = 3,25$ dan $t_{tabel} = 1,692$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN Gugus IV Surantih.

Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Mutia Rahayu dan Masniladevi (2020) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada produk pengembangan, model pengembangan yang digunakan serta tingkat kelas yaitu penelitian melakukan pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, dikelas 4 sekolah dasar. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Mutia Rahayu dan Masniladevi (2020) adalah penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran yang diimplementasikan pada siswa sekolah dasar.

2. Munida Qonita Silmi dan Putri Rachmadyanti (2018) telah melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V. Produk pengembangan berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan oleh Munida Qonita Silmi dan Putri Rachmadyanti (2018) terbukti telah valid, dan praktis ditunjukkan dengan hasil penelitian berupa 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 *Sparkol Videoscribe* layak untuk digunakan.

Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Munida Qonita Silmi dan Putri Rachmadyanti (2018) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada produk pengembangan,

model pengembangan yang digunakan serta tingkat kelas yaitu penelitian melakukan pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, dikelas 4 sekolah dasar. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan peneliti Qonita Silmi dan Putri Rachmadyanti (2018) dengan penelitian adalah penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran yang diimplementasikan pada peserta didik sekolah dasar.

3. Devi Safitri (2018) telah melakukan penelitian dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi aksara lampung kelas III jenjang MI/SD Produk pengembangan berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan oleh Devi Safitri (2018) terbukti telah valid, dan praktis ditunjukkan dengan hasil penelitian dengan presentase rata – rata 90% pada ahli media, 96% pada ahli materi dan 87% untuk pendidik.

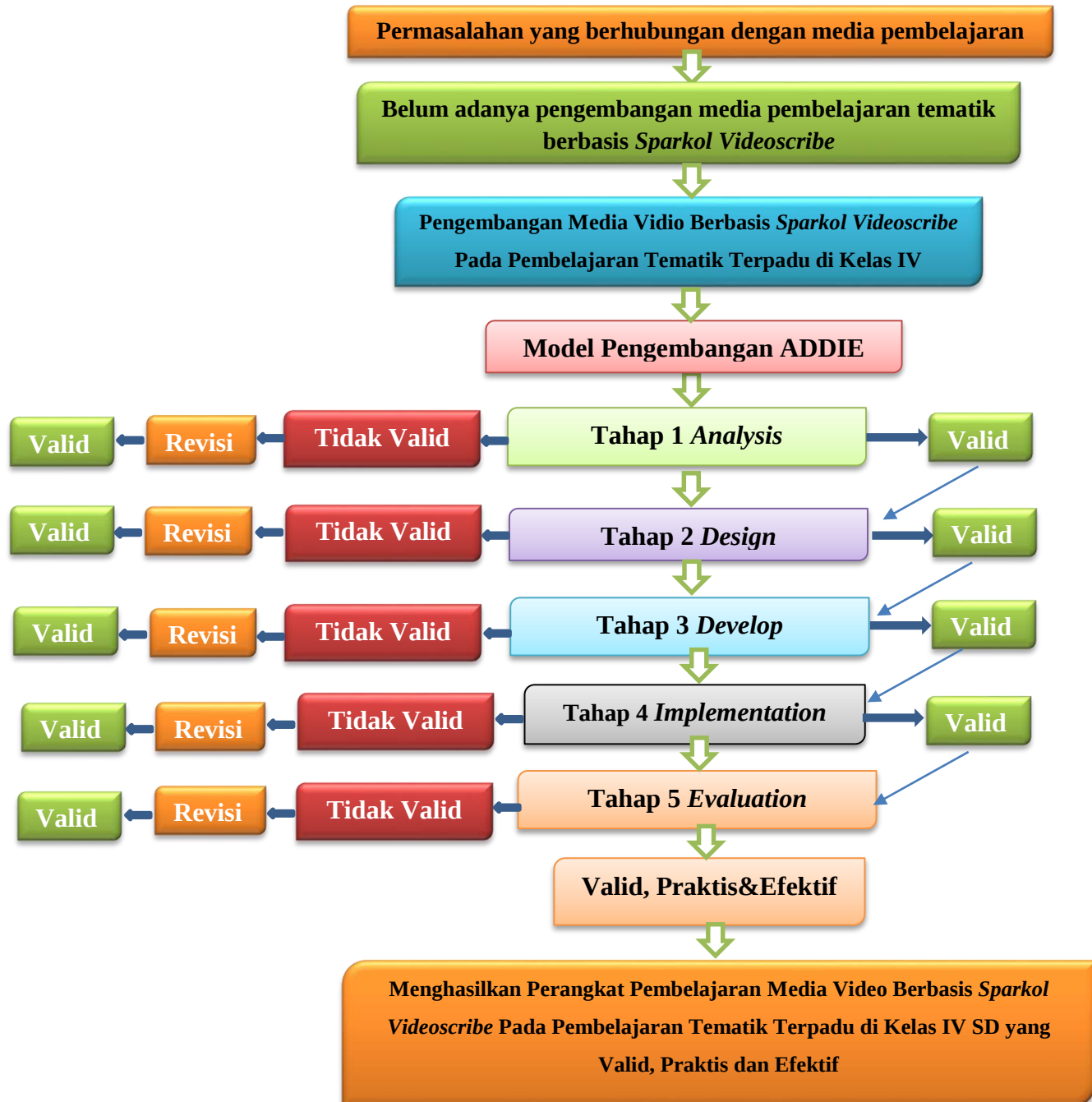
Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Devi Safitri (2018) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada produk pengembangan, model pengembangan yang digunakan serta tingkat kelas yaitu penelitian melakukan pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, dikelas 4 sekolah dasar. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan peneliti Devi Safitri (2018) dengan penelitian adalah penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran yang diimplementasikan pada peserta didik sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini dimulai dari adanya kesenjangan yang menjadi fokus perhatian penulis. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Penulis melakukan penelitian pengembangan tersebut sebagai inovasi media pembelajaran pada pembelajaran tematik yang relevan dengan perkembangan zaman saat ini. Penggunaan *software* sudah bisa dilakukan oleh para guru untuk memberikan materi ajar kepada peserta didik.

Sparkol Videoscribe merupakan salah satu *software* dengan menghadirkan sesuatu yang berbeda yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar, dapat menambah semangat belajar peserta didik dengan tampilan – tampilan yang menarik. Penulis melakukan penelitian pengembangan tersebut sebagai inovasi media pembelajaran pada materi tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 3. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan pengembangan ADDIE .

Kerangka Berfikir Pengembangan Media Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 41 Lubuklinggau



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 41 Lubuklinggau

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dikelas IV SD berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan peneliti. Dimana proses awal pengembangan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* yakni pembuatan video pembelajaran yang telah di rancang. Kemudian dilakukan validasi oleh ke tiga validator yakni validator materi Bapak Atri Waldi, M.Pd, validator kebahasaan Ibu Ari Suriani, M.Pd serta validator desain media Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd. Hasil Validasi materi mendapatkan Skor 90% , hasil validasi kebahasaan mendapatkan nilai 84%, serta validasi desain media mendapatkan nilai 85%, dengan kategori Valid dan layak digunakan
2. Pengembangan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dikelas IV SD dengan merujuk pada model ADDIE telah menghasilkan media pembelajaran yang valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli. Hasil validasi memperoleh persentase 90% untuk materi, 84% untuk kebahasaan dan 85% untuk media dengan kategori sangat valid. Hasil

tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas.

3. Pengembangan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dikelas IV SD telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon guru dan peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase kepraktisan 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil respon peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan 94%. Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.
4. Pengembangan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dikelas IV SD telah menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil kerja lembar tes yang menunjukkan rata-rata yang meningkat dengan presentase 88,23% . Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

B. Saran

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

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media video berbasis *Sparkol*

Videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

2. Bagi peneliti lain, agar mendapatkan hasil yang sempurna atau yang lebih praktis, dapat mengembangkan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* lebih lanjut pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.
3. Bagi peneliti lain, dapat melakukan uji efektivitas media media video berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada skala yang lebih luas untuk melihat keefektivan produk lebih jauh.
4. 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.
5. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang relevan.

Daftar Pustaka

- A Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer
- Abdul Kadir dan Hanun Asrohah. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Airtanah, A. (2014). Bab ii kajian teori. *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 9–34.
- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asep Herry Hernawan, dkk. (2008). Modul 10. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran: Perumusan Tujuan Pembelajaran*. Jakarta ; Penerbit Universitas Terbuka
- Astiti, Kadek Ayu. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press
- Cahyono, Tri. (2018). *Statistika Terapan dan Indikator Kesehatan*. Yogyakarta: Depublish
- Darmayanti. (2016). “Penggunaan Media Virtual Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Tekanan di Kelas X Smk Negeri 5 Telkom Banda Aceh.” Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Fisika UIN Arraniry Darussalam Banda Aceh
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas .(2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*
- Desyandri & Dori Vernanda. (2017). “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*. 163—168

- Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. Florida
- Fuada, Syifaul. (2015). “Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop.” In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Gerlach, dkk. (1971), *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J
- Hadisubroto, Trisno, (2000) *Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Herwati, “Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi,” *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro* 1, no. 1 (2016): 32
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik. Pembelajaran Tematik*, 1(1).
- Kariman, D., & Wulan, R. (2014). Effectiveness of Computer-Based Learning Media with Interactive-Tutorial Model for Medical Physics Subject. *Icaet*, 113–116.
- Kemendikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Lestari, dkk. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mardhatillah (2016). Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran fussion food di smk negeri 2 bukittinggi. 147(March), 11–40.

- Masniladevi, Prahmana, R., Helsa, Y., & Dalais, M. (2017). Teachers ' Ability In Using Math Learning Media. *Journal of Physics*, 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012059>
- Malawi ibadullah dan Ani Kadarwati.(2017). Pembelajaran Tematik. Solo: Media Grafika
- Mulyatiningsih, E.(2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta
- Mutia Rahayu and Masniladevi.(2020). Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4, 3 (Nov. 2020), 3387–3394. DOI:<https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.861>
- Pudhito, M. Andy. (2019). Dasar-Dasar Penelitian Desain Untuk Pendidikan. Yogyakarta: Budi Utama
- Rahim, Fanny Rahmatina,dkk. (2019). “Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4 . 0.” 3 November 2019
- Riduwan. (2019). Belaar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Rukajat, Ajat. (2018). Teknik Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish
- Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Satrianawati. (2018). Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Depublish
- Setyosari, Punaji. (2016). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana

- Silmi, Munida Q., and Putri Rachmadyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 4, 2018
- Siregar, Syofian. (2017). *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Sugiyono, (2015) *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (bandung: Alfabeta,
- Sumiharsono Rudy dan Dedy Ariyanto.(2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Sumiharsono Rudy dan Hisbyatul Hasanah. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Supardi. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suryosubroto, (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Thofan Aradika Putra. (2018). Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri. *Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri*, 4, 46–50.
https://www.jstage.jst.go.jp/article/amr/1/5/1_010501/_article/-char/ja/%0Ahttp://www.ghbook.ir/index.php?name=گنمرف&noip=37&egap&05631=di_koob&enilnodaer=ksat&koobd_moc=noitpo&chkhask=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttp://dx.doi.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, dkk. (2006). *Pengantar Statistika*. Yogyakarta: Bumi Aksara