

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
SPARKOLVIDEOSCRIBE BERBASIS PENDEKATAN SCIENTIFICT
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS II
KECAMATAN LUBUKKILANGAN**

SKIRPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

DEBY OCTAVIA

NIM. 18129055

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS II
KECAMATAN LUBUK KILANGAN

Nama : Deby Octavia
NIM/BP : 18129055/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)
Universitas : Universitas Negeri Padang (UNP)

Padang, Agustus 2022

Mengetahui,

Kepala Departemen PGSD FIP UNP


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

Disetujui Pembimbing


Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd
NIP.19830503 200801 2 005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Sparkol Videoscribe*
Berbasis Pendekatan *Scientific* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu
di Kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Lubuk Kilangan.

Nama : Deby Octavia

NIM/BP : 18129055/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Agustus 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd	1.
2. Anggota	Dra. Reinita, M.Pd	2.
3. Anggota	Drs. Yunisrul, M.Pd	3.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deby Octavia

NIM/BP : 18129055/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Sparkol Videoscribe*
Berbasis Pendekatan *Scientifict* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu
di Kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Lubuk Kilangan.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya/pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan yang mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 24 Agustus 2022

Yang menandatangani



Deby Octavia

NIM. 18129055

ABSTRAK

Deby Octavia. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Sparkol Videoscribe* Berbasis Pendekatan *Scientifict* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Lubuk Kilangan. 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. Sehingga, peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi ahli media. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 14 orang peserta didik di kelas V SDN 09 Bandar Buat dan 24 orang peserta didik SDN 08 Padang Besi.

Hasil penelitian pengembangan media video yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 93,18% untuk materi, 90,62% untuk kebahasaan dan 95,53% untuk media dengan kategori valid. Tingkat praktikalitas peserta didik 94,29% di SDN 09 Bandar Buat dan 96,25% di SDN 08 Padang Besi kategori sangat praktis, dan pratikalitas guru 100% di SDN 09 Bandar Buat dan 95,83% di SDN 08 Padang Besi kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Sparkol Videoscribe*, Media Pembelajaran, Pendekatan *Scientifict*, Tematik Terpadu, Model ADDIE

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 Pembelajaran Animasi *Sparkol Videoscribe* Berbasis Pendekatan *Scientific* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Lubuk Kilangan”**. Selanjutnya salawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia sertamenjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 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 setulusnyakepada:

1. Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izinpada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku koordinator 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 Dra. Reinita, M.Pd dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku tim dosen pengujiyang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
5. Ibu Yesi Anita, S.Pd., M.Pd, Bapak Dadi Satria, M.Pd dan Bapak Atri Walidi, M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produkpenelitian ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
7. Bapak Syafrudin, S.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas V Ibu Yolanda Safitri Mardas, S.Pd. serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 09 Bandar Buat yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan–kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Ibu Rusnar Desmawati, S.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas V Juwita Sari Indah, S.Pd serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 08 Padang Besi yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan–kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.

9. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Alm. Aidil Muchlis dan Ibunda Nurmetty, Kakak Dina Pertiwi serta Abang Doddy Putra dan Dico Apriando yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
10. Teman-teman seperjuangan seksi 18 BB 04, teman-teman PGSD angkatan 2018 serta senior yang telah mau direpotkan dan memberikan semangat serta bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Untuk sosok yang jauh namun lagu – lagu yang mereka ciptakan sangat memberikan banyak motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk Andrea Bocelli, Celine Dion, Denny Caknan dan Sheila On 7 terimakasih.
12. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu terima kasih banyak atas semua semangat, motivasi dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

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 sumbangpikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 24 Agustus 2022



Deby Octavia
NIM.18129055

DAFTAR ISI

HALAM PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Penelitian Relevan.....	36
C. Kerangka Berfikir	38
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	40
A. Model Pengembangan	40
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Uji Coba Produk.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Penyajian Data Uji Coba	52
B. Analisis Data	80
C. Revisi Produk.....	82
D. Pembahasan	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR RUJUKAN	92
LAMPIRAN	98

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Video Berbasis <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V	39
Bagan 3.1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu ..	48
Tabel 3.2 Kategori Validitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran	49
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Guru	50
Tabel 3.4 Skala Penilaian Angket Peserta Didik	50
Tabel 3.5 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu	51
Tabel 4.1 KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3 (BI)	53
Tabel 4.2 KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3 (IPS)	54
Tabel 4.3 KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3 (PPKn).....	55
Tabel 4.4 KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 (BI)	56
Tabel 4.5 KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 (IPS)	57
Tabel 4.6 KD dan Indikator Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4 (PPKn).....	58
Tabel 4.7 Tujuan Pembelajaran 3.....	60
Tabel 4.8 Tujuan Pembelajaran 4.....	61
Tabel 4.9 Nama-Nama Validator Media	75
Tabel 4.10 Hasil Uji Validasi Akhir Oleh Para Ahli	79
Tabel 4.11 Revisi Tampilan Bagian Materi	83
Tabel 4.12 Revisi Tampilan Bagian Bahasa	83
Tabel 4.13 Revisi Tampilan Bagian Media.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Download For Sparkol Videoscribe</i>	22
Gambar 2.2 <i>Login For Sparkol Videoscribe</i>	23
Gambar 2.3 Membuat Lembar <i>Sparkol Videoscribe</i>	23
Gambar 2.4 Memilih Menu Atas	24
Gambar 2.5 Memilih Gambar	24
Gambar 2.6 Tampilan Masukkan Teks	24
Gambar 2.7 Memasukkan Teks.....	25
Gambar 2.8 Mengatur Waktu <i>Slide</i>	26
Gambar 2.9 Pengaturan <i>Scene</i>	27
Gambar 2.10 Menambahkan Audio	27
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model Addie	44
Gambar 4.1 Situs Resmi <i>Sparkol Videoscribe</i>	67
Gambar 4.2 Tampilan <i>Download</i> Aplikasi	67
Gambar 4.3 Tampilan Pengunduhan Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	68
Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i> di Deskop	68
Gambar 4.5 Tampilan Awal <i>Sparkol Videoscribe</i>	69
Gambar 4.6 Tampilan Jendela Opsi	69
Gambar 4.7 Tampilan Lembar Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	69
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Profil Pembelajaran 3	70
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Profil Pembelajaran 4	70
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Kompetesnsi Inti.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Halaman KD dan Indikator	71

Gambar 4.12 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran 3	71
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran 4	71
Gambar 4.14 Tampilan Awal Pengenalan Materi Pembelajaran 3	72
Gambar 4.15 Tampilan Awal Pengenalan Materi Pembelajaran 4	72
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Pembelajaran 3	73
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Pembelajaran 4	73
Gambar 4.18 Halaman Pengerjaan Lkpd Dan Ldk Pembelajaran 3	73
Gambar 4.19 Halaman Pengerjaan Lkpd Dan Ldk Pembelajaran 4	74
Gambar 4.20 Halaman Mengakhiri Pembelajaran 3	74
Gambar 4.21 Halaman Mengakhiri Pembelajaran 4	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Surat Observasi	98
Lampiran 2 Surat Keterangan Balasan Izin Observasi.....	99
Lampiran 3 Pedoman Wawancara	100
Lampiran 4 Hasil Wawancara	101
Lampiran 5 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Penggunaan Media Pembelajaran ...	105
Lampiran 6 Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran	106
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Kegemaran Siswa Kelas V Sd.....	110
Lampiran 8 Hasil Angket Kegemaran Siswa Kelas V Sd.....	111
Lampiran 9 Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian	112
Lampiran 10 Surat Balasan Pelaksanaan Penelitian	114
Lampiran 11 Kisi-Kisi Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran .	116
Lampiran 12 Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Materi).....	117
Lampiran 13 Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Kebahasaan).....	131
Lampiran 14 Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Desain/Media)....	135
Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	147
Lampiran 16 Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	148
Lampiran 17 Rekatupilasi Hasil Angket Pratikalitas Respon Peserta Didik	156
Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Guru.....	159
Lampiran 19 Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru	160
Lampiran 20 Rekatupilasi Hasil Angket Pratikalitas Respon Guru	164
Lampiran 21 Rpp Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3.....	166
Lampiran 22 Rpp Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 4.....	176

Lampiran 23 Surat Edaran Dinas Kota Padang Terkait Vaksinasi	186
Lampiran 24 Dokumentasi Wawancara	187
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian.....	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang, bahkan dewasa ini berlangsung sangat pesat. Pengaruhnya meluas ke berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Keadaan ini juga mendorong upaya-upaya pemanfaatan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah sebagai media pembelajaran.

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 (Rahim et al., 2019).

Pada saat ini di sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada penerapan pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik. Agar proses pembelajaran terus berjalan dan tujuan pembelajaran tetap tercapai di masa pandemi dan di era industri 4.0 ini, guru harus bisa berpikir kreatif dalam mengelola pembelajaran, salah satunya dengan cara menyiapkan media pembelajaran yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan secara luring maupun daring.

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Media yang baik dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Disamping itu, peserta didik di sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik di SMP dan SMA, sehingga media pembelajaran yang diberikan harus berbeda pula namun tetap sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Menurut Ariani dan Fatia (2020), karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu senang belajar sambil bermain, menyukai hal-hal baru di sekelilingnya dan mudah mengingat pembelajaran yang bermakna. Selain itu, karena peserta didik sekolah dasar merupakan generasi yang berkembang di era teknologi, maka diperlukan media pembelajaran dari berbagai teknologi. Pada kurikulum 2013, guru memang dituntut profesional dalam penggunaan alat dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Rumahlatu et al., 2016).

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Reinita et al., 2020) bahwa media pembelajaran adalah aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Rusman (dalam Nofrida & Reinita, 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat menumbuhkan semangat dan kreatifitas, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disenangi, bertujuan dan terkendali. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara

penyampaian materi pembelajaran yang dapat diterima peserta didik dengan lebih menarik. Untuk dapat menyajikan media pembelajaran yang baik ini, guru perlu cermat dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, situasi dan kondisi terkini.

Pesatnya perkembangan IPTEK menjadikan media pembelajaran semakin beragam. Media pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional, namun seiring berjalannya waktu dan ditambah dengan situasi pandemi saat ini menjadikan media pembelajaran terus mengalami pembaruan. Beragam aplikasi atau *software* yang digunakan agar terciptanya media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Mulai dari aplikasi *Kinemaster*, *Macromedia*, *Powtoon*, *Animasi Sparkol Videoscribe* dan aplikasi atau *software* pendukung lainnya.

Video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Dengan adanya media video dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah (Kurniawan et al., 2018)

Dilihat dari kenyataan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dimulai hari Senin 30 Agustus 2021 pada tujuh Sekolah Dasar di Gugus II Kecamatan Lubuk Kilangan, peneliti menemukan bahwa ketujuh Sekolah Dasar yang terdapat di Gugus II Kecamatan Lubuk Kilangan telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, pembelajaran di SD ini sudah menerapkan kurikulum 2013, namun hal ini tidak seimbang dengan pembuatan media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, menurut guru kelas pemanfaatan prasarana teknologi yang tersedia tersebut belum maksimal. Terlebih pada masa pandemi Covid-19 peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dengan baik, agar tidak merasa bosan dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi guru kelas tersebut menyatakan bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran masih monoton. 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. Media pembelajaran yang mengandung unsur audio dan visual yang memiliki keunggulan adalah video pembelajaran (Pamungkas et al., 2018). Melalui video pembelajaran, materi yang disampaikan dalam bentuk cerita yang utuh. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka berkembang pula media pembelajaran

berbasis teknologi salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam video pembelajaran adalah aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

Sparkol Videoscribe merupakan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang diurutkan menjadi sebuah video utuh, (Pamungkas et al., 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut (Jannah et al., 2019) menyatakan bahwa *Sparkol Videoscribe* merupakan pembelajaran berbasis video yang menampilkan materi secara runtun melalui gambar, tulisan, animasi dan disertai suara. Dapat menggabungkan gambar, suara dan desain yang menarik merupakan kelebihan dari *Sparkol Videoscribe* (Rahmah et al., 2020). Kelebihan lainnya *Sparkol Videoscribe* jika dilihat dari karakteristiknya menurut Dariyadi (2018) yaitu (1) Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online, (2) Mampu memberikan stimulus yang baik kepada peserta didik, (3) Mampu memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Dalam pembuatan media menggunakan *Videoscribe* terbilang cukup mudah karena tidak memerlukan keahlian yang khusus (Fransisca & Mintohari, 2018).

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. Sehingga, materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati serta dapat diingat kembali oleh peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian (Putri&Erita, 2021) dimana penelitiannya

membuktikan bahwa dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar.

Selain penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, penggunaan pendekatan dalam pelaksanaan pembelajaran juga berperan penting. Hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sekolah memerlukan berbagai bentuk model/pendekatan pembelajaran (Reinita, 2020).

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang mana peserta didik diberikan kesempatan secara luas dalam melakukan eksplorasi pengetahuan, elaborasi materi, dan mengaktualisasi kemampuan siswa saat pembelajaran (Rusman, 2015). Penggunaan media *Sparkol Videoscribe* menggunakan pendekatan saintifik merupakan suatu paduan yang sesuai dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Abrilla & Amini, (2021) dengan judul –Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Menggunakan Pendekatan Saintifik di Kelas III Sekolah Dasar II menunjukkan media sangat valid dan praktis.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik serta terciptanya proses pembelajaran menarik yang mengikuti karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman serta menyesuaikan dengan kondisi pandemi, peneliti membuat suatu alternatif media pembelajaran yang valid, praktis dan dapat membantu peserta didik maupun guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media *Sparkol Videoscribe* melalui pendekatan *Scientifict*.

Meninjau masalah-masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol* pada pembelajaran tematik terpadu pada Kelas V dengan judul **-Pengembangan Media Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Lubuk Kilangan**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu :

1. Bagaimana cara mengembangkan media animasi *Sparkol Videoscribe* berbasis pendekatan *Scientifict* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid ?
2. Bagaimana cara mengembangkan media animasi *Sparkol Videoscribe* berbasis pendekatan *Scientifict* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang praktis ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditarik tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Animasi *Sparkol Videoscribe* berbasis pendekatan *Scientifict* pada pembelajaran tematik di kelas V SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran Animasi *Sparkol Videoscribe* berbasis pendekatan *Scientifict* pada pembelajaran tematik di kelas V SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Produk merupakan media pembelajaran video animasi *Sparkol Videoscribe*.
2. Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* disajikan dengan fitur-fitur animasi yang lebih menarik dan lebih bervariasi.
3. Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* disajikan dalam durasi waktu tidak terlalu lama, agar peserta didik tidak jenuh dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang disajikan memuat materi dalam bentuk teks, gambar, animasi tangan serta narasi penjelasan.
5. Media pembelajaran animasi *Sparkol Videoscribe* yang disajikan terdiri dari profil, KI, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan materi.
6. Media pembelajaran ini dapat diakses secara luring dan daring.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan, yaitu:

1. Bagi peneliti, sebagai motivasi untuk mengembangkan dan merancang media pembelajaran animasi *Sparkol Videoscribe* berbasis pendekatan *Scientific* serta memberikan pengetahuan dan pengalaman baru.
2. Bagi sekolah, sekolah memperoleh contoh media pembelajaran animasi *Sparkol Videoscribe* dan nantinya dapat dijadikan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran tematik.

3. Bagi guru, memperoleh contoh media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang nantinya dapat digunakan sebagai alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak jadi monoton.
4. Bagi peserta didik, sebagai alat bantu agar peserta didik mampu memahami materi dengan mudah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran ini adalah dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik yang dapat di uji kevalid dan kepraktisannya serta dapat digunakan secara luring maupun daring.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu, tenaga dan biaya, sehingga hanya dikembangkan pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas V Sekolah Dasar.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dilakukan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat komunikasi atau perantara yang menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada peserta didik.
2. Tematik terpadu adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

3. Animasi adalah suatu gerakan yang dihidupkan dalam sebuah gambar atau gambar berupa kartun yang dapat bergerak atau hidup.
4. *Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan, yang berlatar putih, berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran.
5. Pendekatan *Scientific* adalah pendekatan yang mendorong nalar peserta didik dalam berpikir aktif melalui tahapan, yakni mengamati, merumuskan, mengumpulkan data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan apa yang telah ditemukan.
6. Model ADDIE adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan dengan langkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
7. Validitas adalah tingkat kesahihan pada suatu produk yang dikembangkan. Kegiatan validitas dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan cara memberikan media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validasinya.
8. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam menggunakannya. Dalam konteks ini, kemudahan peserta didik dan guru dalam menggunakan *Sparkol Videoscribe*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaila* yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media merupakan alat. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Putri & Desyandri, 2019). Selanjutnya, menurut Mustaqim (2016), media adalah sebuah alat atau objek yang digunakan sebagai penghubung antara pengirim kepada penerima pesan.

Berdasarkan pemaparan media di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang menghubungkan antara pengirim kepada penerima dalam berkomunikasi maupun berinteraksi.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. –Media pembelajaran adalah proses komunikasi dalam pembelajaran (Daryanto, 2016:5). Merujuk pada pendapat Sadiman (dalam Febliza & Afdal, 2015:3) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari

pengirim untuk penerima sehingga dapat mengacu pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Hamdani (2011) 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 menyangkut *software* dan *hardware* yang dipakai untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sehingga pembelajaran di dalam maupun di luar kelas lebih menjadi efektif, (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yakni sesuatu yang dapat menjelaskan dan memudahkan dalam penyampaian materi, media dapat berupa alat, maupun bahan pelajaran lainnya. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu:

Menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016:16-18) media

dikelompokkan sebagai berikut :

(1) Media grafis yaitu semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual yang melibatkan indra penglihatan; (2) media audio yaitu berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau nonverbal) yang melibatkan indra pendengaran; (3) media proyeksi diam merupakan alat bantu (misalnya, proyektor) dalam penyajiannya.

Menurut (Febliza & Afdal, 2015: 25-43) jenis-jenis media sebagai berikut :

(1) Media visual adalah alat pembelajaran yang hanya bias dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pembelajaran; (2) media audio merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang hanya bisa didengar saja; (3) media audio visual yaitu alat yang digunakan dalam pembelajaran yang mengandung unsure suara dan gambar.

Hal yang sama juga di ungkapkan (Sanaky, 2009) jenis media pembelajaran dibagi 3, yaitu (1) media audio, yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan pendengaran; (2) media visual, yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan penglihatan; (3) media audio-visual, yaitu media yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu media visual, audio, dan media audio-visual, media yang akan peneliti pakai dalam penelitian pengembangan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yaitu media audio-visual.

d. 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.

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.

e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan materi ajar. Untuk itu, perlu adanya pemilihan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut Abidin (2017: 9) menjelaskan:

Kesuksesan, ketepatan penerapan teknologi pembelajaran bukan terletak jenis hasil teknologinya (cetak, komunikasi dan informasi), canggih, mutakhir, atau kecenderungan yang sekarang digunakan, tetapi tergantung ketepatan, interaksi dan keterpaduan ilmu-ilmu yang lain termasuk ilmu psikologi behavioristik dan pendekatan sistem melalui kegiatan pengembangan sistem pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dengan prosedur tertentu yang sudah teruji keberhasilannya.

Lebih lanjut, Rahma (2019) menjelaskan dalam pemilihan media perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu:

1) Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Sasaran Penggunaan Media

Sasaran penggunaan media ini ditujukan kepada siapa dan berapa banyak target yang akan dicapainya.

3) Karakteristik Media

Sebelum menggunakan media, guru harus mengetahui karakteristik media yang akan digunakan. Hal ini akan memudahkan dalam penggunaan dan dalam pencapaian tujuan pembelajaran

4) Waktu

Waktu yang dimaksud disini adalah waktu yang digunakan selama proses pembuatan media sampai media tersebut selesai digunakan.

5) Biaya

Dalam pemilihan media juga perlu memperhatikan berapa banyak biaya yang diperlukan dalam proses pengadaannya.

6) Ketersediaan

Media harus jelas ketersediaannya. Apakah ada dilingkungan

sekitar, dibeli atau dibuat nantinya.

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek, diantaranya aspek materi, waktu, biaya, situasi dan kondisi selama proses pembelajaran.

f. Media Pembelajaran yang Valid dan Praktis

1) Media Yang Valid

Media pembelajaran yang dikembangkan perlu memperhatikan kriteria kualitas. Media pembelajaran dikatakan berkualitas apabila memenuhi kriteria, yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Aspek kevalidan adalah kriteria kualitas media pembelajaran dilihat dari materi yang terdapat di dalam media pembelajaran. Menurut Rochmad (2012: 69), kevalidan suatu media pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Validitas media pembelajaran adalah dikatakan valid apabila media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator.

2) Media Yang Praktis

Media pembelajaran dikatakan praktis jika praktisi atau ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan. Menurut Rochmad (2012:70), mengemukakan bahwa kepraktisan suatu media pembelajaran.

yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Kepraktisan media pembelajaran juga dapat ditinjau dari apakah guru dapat melaksanakan pembelajaran di kelas. Kepraktisan dalam penelitian ini adalah ditentukan dengan angket respon guru dan peserta didik. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna media pembelajaran yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudah penerapan media pembelajaran tersebut.

2. Hakikat Animasi

a. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti -hidup|| *animare* yang berarti - meniupkan hidup ke dalam||. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoon*) (Pitriani & Saputra, 2021).

-Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarikl (Mayer, 2012:88). Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Animasi tampak menarik dengan pepaduan warna dan tulisan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan

dengan bantuan audio/suara.

Dengan kata lain, animasi dapat diartikan sebagai suatu gerakan yang dihidupkan dalam sebuah gambar atau gambar berupa kartun yang dapat bergerak atau hidup.

b. Kelebihan Animasi

Penggunaan animasi dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya (Puspita, 2017).

Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (2015:295) yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

3. Hakikat Media *Sparkol Videoscribe*

a. Pengetian Media *Sparkol Videoscribe*

Video scribe adalah sebuah *software* yang dikembangkan pada tahun 2012 oleh perusahaan Sparkol yang berada di Inggris yang bisa kita gunakan dalam membuat desain animasi, (Wahyuni & Sulistiyo, 2017). *Sparkol Videoscribe* media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang diurutkan menjadi sebuah video utuh, (Pamungkas et al., 2018:130). *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video animasi yang utuh, (Rahmatika & Ratnasari, 2018:387). Materi pembelajaran yang disampaikan melalui media *Sparkol Videoscribe* di susun secara runtun melalui gambar, tulisan, animasi dan suara. (Jannah et al., 2019:67). *Videoscribe* merupakan multimedia berbasis komputer, berupa audiovisual dalam bentuk animasi dengan gambar dan teks bernarasi (Sakti, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran animasi yang digunakan untuk proses pembelajaran yang menampilkan materi pembelajaran secara runtun melalui gambar, tulisan, animasi, serta suara.

b. Kelebihan Media *Sparkol Videoscribe*

Menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dalam media pembelajaran memiliki kelebihan. Media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* memiliki keunggulan media ini dapat menyajikan materi pembelajaran dengan memadukan gambar, teks, grafik, suara, animasi, video, sekaligus desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran, (Malawat, 2019:16).

Menurut Mayer dalam Air et al., (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.

Pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dapat diakses secara offline sehingga tidak memerlukan layanan internet, ini sangat memudahkan dalam pengerjaan pembuatan media, (Pamungkas et al., 2018:130-131). *Sparkol Videoscribe* dalam pembuatannya cukup mudah jadi tidak membutuhkan keahlian khusus karena tampilan aplikasinya sederhana, (Fransisca & Mintohari, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas, kelebihan dari media menggunakan *Sparkol Videoscribe* yaitu media pembelajaran yang menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, teks,

grafik, suara, animasi, video, sekaligus desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat mudah untuk digunakan oleh guru yang baru memulai untuk membuat media menggunakan teknologi dan aplikasinya juga dapat diakses saat *offline* yang akan memudahkan dalam pembuatan media.

c. Langkah-Langkah Menggunakan *Sparkol Videoscribe*

Untuk membuat media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* ini, dapat ditempuh dengan langkah-langkah yang dikemukakan (Kustian et al., 2019:40-45) berikut :

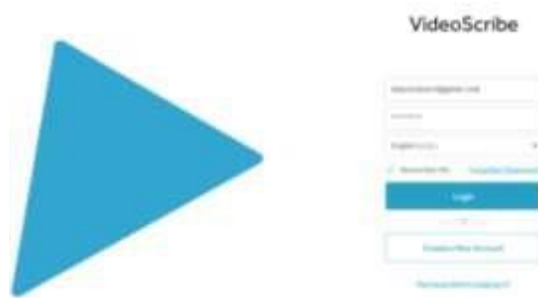
- 1) *Download software Sparkol Videoscribe* sesuai sistem operasi pc/laptop yang digunakan ke situs resmi <http://www.Videoscribe.com>. Setelah *download*, *instal software Sparkol Videoscribe* sampai selesai.



Gambar 2.1 *Download for Sparkol Videoscribe*

- 2) *Videoscribe-Sparkol* hanya bisa dijalankan jika terhubung dengan internet pada saat mendaftar. Setelah mendaftarkan akun email, lakukan verifikasi email yang dikirimkan dari *Sparkol Videoscribe*. Setelah di verifikasi, lakukan *login*.

- 3) *Login* bisa dilakukan secara *mode offline*, masukkan *username* (email Anda) dan *password* yang sudah dibuat pada saat mendaftar. Centang *-remember me* saat *login* (untuk dapat menggunakan *mode offline*).



Gambar 2.2 Login for Sparkol Videoscribe

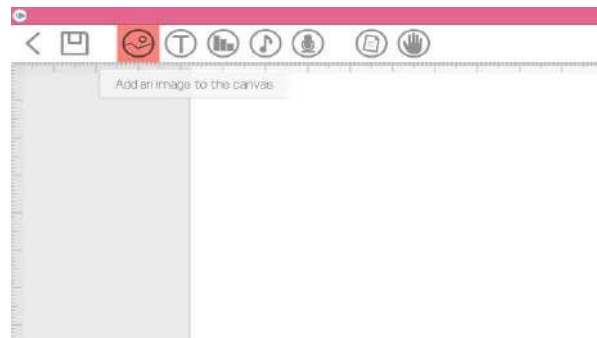
- (4) Sebelum membuat lembar kerja baru, agar video yang akan dibuat memiliki alur cerita yang terstruktur, menarik, dan mudah dipahami isi dari video tersebut oleh penonton, maka siapkanlah materi yang akan disajikan.
- (5) Membuat lembar kerja baru dengan cara klik pada *create new scribe* atau tanda plus pada layar.



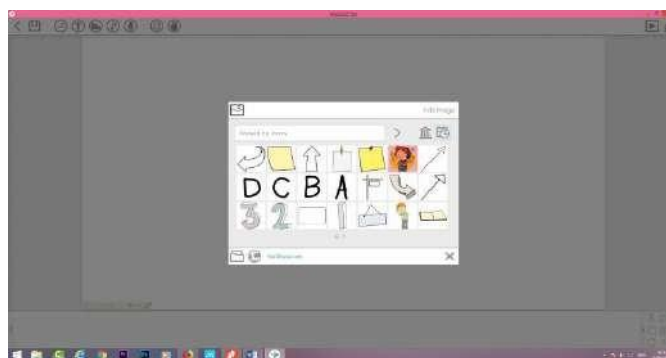
Gambar 2.3 Membuat lembar Videoscribe

- (6) Masukkan tulisan atau gambar yang ingin dibuat, pilihlah karakter

sesuai ide cerita yang akan dibuat



Gambar 2.4 memilih menu atas



Gambar 2.5 Memilih gambar

- (7) Masukkan tulisan yang ingin ditulis. Caranya klik menu T, Ketik tulisan dan atur sesuai keinginan.



Gambar 2.6 Tampilan memasukkan teks



Gambar 2.7 Memasukkan teks

Keterangan :

- 1) Menu T, untuk memasukkan tulisan
 - 2) Tempat menulis kalimat yang akan dimasukkan ke dalam video
 - 3) Jenis *font* atau tulisan, tanda *plus minus* untuk mencari jenis tulisan lain.
 - 4) Untuk memasukkan jenis *font* atau tulisan model baru, secara *default* jenis *font* yang tersedia hanya satu yaitu BASIC, untuk memilih jenis tulisan yang model lain harus memasuk pada tanda + dan memilih *font* yang tersedia pada laptop atau PC.
 - 5) Untuk memilih warna *font*
 - 6) Untuk menyelesaikan pengeditan, klik menu ini jika semua sudah "OK"
 - 7) Untuk membatalkan tulisan yang dibuat.
 - (8) Langkah selanjutnya adalah *tool* untuk memasukkan gambar.
- Langkah-langkahnya sebagai berikut: Pilih menu gambar pada tampilan layar untuk memasukkan gambar, Jika belum ada gambar

yang tersedia, klik menu bagaian kanan untuk menginput gambar, dan pilih dari komputer sesuai keinginan.

- (9) Ulangi langkah di atas sesuai alur cerita, jika semua gambar sudah dimasukkan sekarang saatnya untuk mengatur waktu *slide* pada tiap *item* gambar atau tulisan.



Gambar 2.8 Mengatur waktu *slide*

Keterangan :

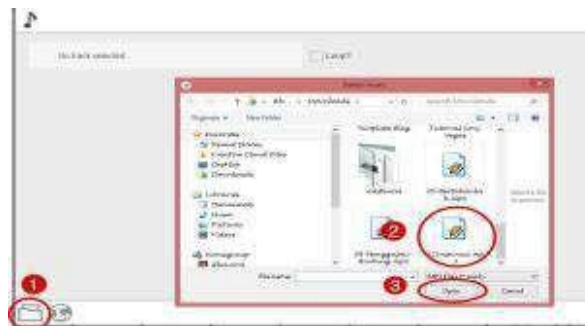
- Animate* :Untuk mengatur waktu tampilan animasi gambar atau tulisan
 - Transition* :Untuk mengatur waktu transisi tiap slide.
 - Pause* :Untuk mengatur waktu berhenti pada tampilan setiap scene
 - Jika semuanya sudah sesuai, klik tanda centang.
- (10) Lanjut untuk pengaturan *schene* atau tampilan di setiap layar.

Untuk menampilkan 2 gambar dalam satu layar dan tidak terjadi *zoom* saat munculnya gambar, silahkan klik *ikon projector* yang bertanda centang, untuk mengunci tampilan layar tersebut.



Gambar 2.9 Pengaturan scene

(11) Jika ingin menambahkan *background* musik agar video lebih menarik, silahkan pilih ikon berlambang nada pada menu bagian kiri atas, kemudian pilih menu folder seperti pada gambar di bawah yang ditunjukkan pada nomor 1, kemudian pilih lagu yang akan digunakan dan klik "*Open*".



Gambar 2.10 Menambahkan audio

(12) Jika semuanya sudah selesai, saatnya dipublikasikan

(13) Langkah selanjutnya pilih publikasikan dan format video dan kualitas yang diinginkan. Kemudian klik tanda centang, dan menunggu hasil rendernya selesai.

4. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu diartikan sebagai pembelajaran

yang menggunakan tema tertentu. Tema tersebut disesuaikan dengan pembelajaran yang akan diajarkan secara bersamaan.

Sebagaimana menurut Kemendikbud (dalam Pratiwi & Yunisrul, 2020 : 1) -pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan pengalaman langsung peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa (Desyandri, et al. 2017).

Kurniawan (dalam Dasra dan Lena, 2021) pembelajaran tematik terpadu merupakan pemusatan dengan pengorganisasian bahan ajar beberapa mata pelajaran menjadi satu dalam sebuah tema. Pembelajaran tematik juga merupakan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik. Pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran disatu waktu yang bersamaan. Pembelajaran yang efektif akan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan sikap positif pada masing-masing peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung (Arwin, 2018).

Sedangkan dalam (Efendi & Reinita, 2019) pembelajaran tematik terpadu menjelaskan agar siswa aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan potensi dalam dirinya karena pembelajaran tematik terpadu melihat keaktifan siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran berbasis pada tema, yang mana setiap tema terdiri dari beberapa muatan matapelajaran yang berkaitan satu sama lain dengan memperhatikan tiga aspek kompetensi peserta didik yakni *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*, kemudian dikelola oleh guru menjadi pembelajaran yang bermakna.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu dimulai dari pendekatan tematis yang dibuat sesuai dengan pembelajaran, baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran tertentu. Pada kenyataannya, pembelajaran tematik terpadu memiliki sejumlah karakteristik, menurut Majid (dalam Yofamella & Taufik, 2020) menjelaskan karakteristik pembelajaran tematik terpadu diantaranya: 1) berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, dan 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

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) Kemudian, Kurniawan (2014) juga memaparkan sejumlah karakteristik pembelajaran tematik terpadu, yaitu : (1) Berpusat pada anak; (2) memberikan pengalaman langsung; (3) pemisahan mata pelajaran tidak jelas; (4) menyajikan berbagai konsep mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran; (5) fleksibel; (6) hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak.

Menurut Prastowo (Indriyani & Putra, 2018) ada beberapa karakteristik Pembelajaran tematik yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain; (1) berpusat pada siswa; (2) pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas; (3) mengembangkan keterampilan siswa; (4) menggunakan prinsip bermain sambil belajar; (5) mengembangkan komunikasi siswa; (7) menyajikan pembelajaran sesuai tema; (8) menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yang dimulai dari pendekatan tematis yang menyajikan konsep antar mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas dengan menerapkan cara belajar yang berpusat kepada peserta didik dan membuat peserta didik merasakan pengalaman

langsung dalam memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, aktif, kreatif, serta efektif.

3. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1) Pembelajaran tematik sangat cocok digunakan di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik peserta didik. 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran didasarkan pada minat dan bakat peserta didik. 3) Kegiatan pembelajaran pada pembelajaran tematik terkesan lebih bermakna terhadap peserta didik. 4) Membantu mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir peserta didik dalam menghadapi persoalan. 5) Pembelajaran tematik mengaitkan masalah yang ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari atau yang dekat dengan lingkungan peserta didik (Rusman, 2015)

Sejalan dengan Majid (2014) menyebutkan kelebihan pembelajaran tematik terpadu yaitu;

Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik; 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik; 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna; 4) Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi; 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama; 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain; 7) Menyajikan kegiatan yang bersikap nyata sesuai dengan personal yang dihadapidalam lingkungan peserta didik.

Pembelajaran tematik terpadu dalam kenyataannya memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran

konvensional. Menurut Prastowo (2014) kelebihan tematik terpadu yaitu:

(1) Penglamandan kegiatan belajar yang sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak sekolah dasar, (2) kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, (6) mengembangkan keterampilan social siswa seperti; kerja sama, toleransi, komunikasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik, selain itu pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik sebab dalam pembelajaran peserta didik akan memahami konsep-konsep yang dekat dengan lingkungan mereka sehingga hasil belajar yang diperoleh akan dapat bertahan lama dan juga dapat membantu mengembangkan keterampilan peserta didik.

5. Pendekatan *Scientific*

a. Pengertian Pendekatan *Scientific*

Pendekatan *Scientific* merupakan salah satu pendekatan yang dipakai dalam kurikulum 2013. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Reinita & Wahyuni (2020: 24) –pendekatan *Scientific* merupakan pendekatan yang membangun cara berpikir peserta didik agar memiliki

kemampuan menalar dalam proses mengamati sampai menyampaikan hasil pikirannya. Menurut Lestari (2020) pendekatan *Scientifict* adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sehingga peserta didik aktif dalam mengkontruksikan konsep, hokum atau prinsip melalui pendekatan ilmiah. Lebih rinci Machin, (2018: 28) menjelaskan bahwa:

Pendekatan *Scientifict* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkontruksi konsep, hokum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hokum atau prinsip yang ditemukan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Scientifict* adalah pendekatan yang mendorong nalar peserta didik dalam berpikir aktif melalui tahapan, yakni mengamati, merumuskan, mengumpulkan data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan apa yang telah ditemukan.

b. Langkah-langkah Pendekatan *Scientifict*

Menurut Atika Kumala Dewi et al, (2021) langkah-langkah pendekatan *Scientifict* yaitu: mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi (*collecting information*), menalar (*associating*) dan mengkomunikasikan (*communicating*).

1. Mengamati

Mengamati merupakan upaya secara sadar yang dilakukan peserta

didik dalam menggunakan panca indranya selama proses pembelajaran.

Contohnya: melihat gambar yang ditampilkan pada video *Sparkol Videoscribe*.

2. Menanya

Pada proses ini peserta didik dapat bertanya melalui teman atau kepada guru untuk menemukan suatu jawaban dari permasalahan yang ia temukan.

Contohnya: saat ditampilkan suatu gambar peserta didik bias bertanya terkait gambar yang ditampilkan di video *Sparkol Videoscribe* yang tidak ia pahami.

3. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini, peserta didik dapat mengumpulkan informasi dari hasil observasi, baik dari buku maupun internet.

4. Menalar

Menalar merupakan berpikir secara logis. Pada tahap ini, peserta didik mampu mengolah informasi yang sudah dikumpulkan.

5. Mengkomunikasikan

Setelah mengolah hasil informasi yang ditemukan, peserta didik mampu menyampaikan hasil emuan yang telah di olahnya.

Selanjutnya menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah bahwa

pendekatan *Scientifict* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengamati (*Observing*), pada tahap ini kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik dapat mengamati dengan indra (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton dan sebagainya) dengan atau tanpa alat.
- 2) Menanya (*Questioning*), pada tahap ini kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik dapat berupa membuat dan mengajukan pertanyaan, Tanya jawab, berdiskusi tentang informasi yang belum dipahami, informasi tambahan yang ingin diketahui, atau sebagai klarifikasi.
- 3) Mengumpulan informasi atau mencoba (*Experience*), pada atahap ini kegiatan yang dilakukan peserta didik dapat berupa mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, mendemonstrasikan, meniru bentuk atau gerak, melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengumpulkan data dari narasumer melalui angket, wawancara, dan memodifikasi, menambahi atau mengembangkan.
- 4) Menalar atau mengasosiasi (*Associating*), pada tahap ini kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik dapat berupa mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasikan atau menghubungkan fenomena atau informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkannya.

- 5) Mengkomunikasikan (*Communicating*), pada fase ini peserta didik dapat melakukan kegiatan berupa menyajikan laporan dalam bentuk bagan, diagram, atau grafik; menyusun laporan tertulis dan menyajikan laporan meliputi proses, hasil dan kesimpulan secara lisan.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijabarkan, maka pada penelitian yang peneliti lakukan dalam pengembangan media berbasis *Sparkol Videoscribe* melalui pendekatan *Scientifict* ini berlandaskan pada Permendikbud No. 13 tahun 2014 dengan langkah-langkah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

B. Penelitian Relevan

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

1. Mutiara 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 ditunjukkan 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 (Rahayu & Masniladevi, 2020).

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. 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.

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. Adapun relevansi penelitian yang dilakukan peneliti Qonita Silmi dan Putri Rachmadyanti (2018) dengan

peneliti adalah penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran yang diimplementasikan pada peserta didik sekolah dasar.

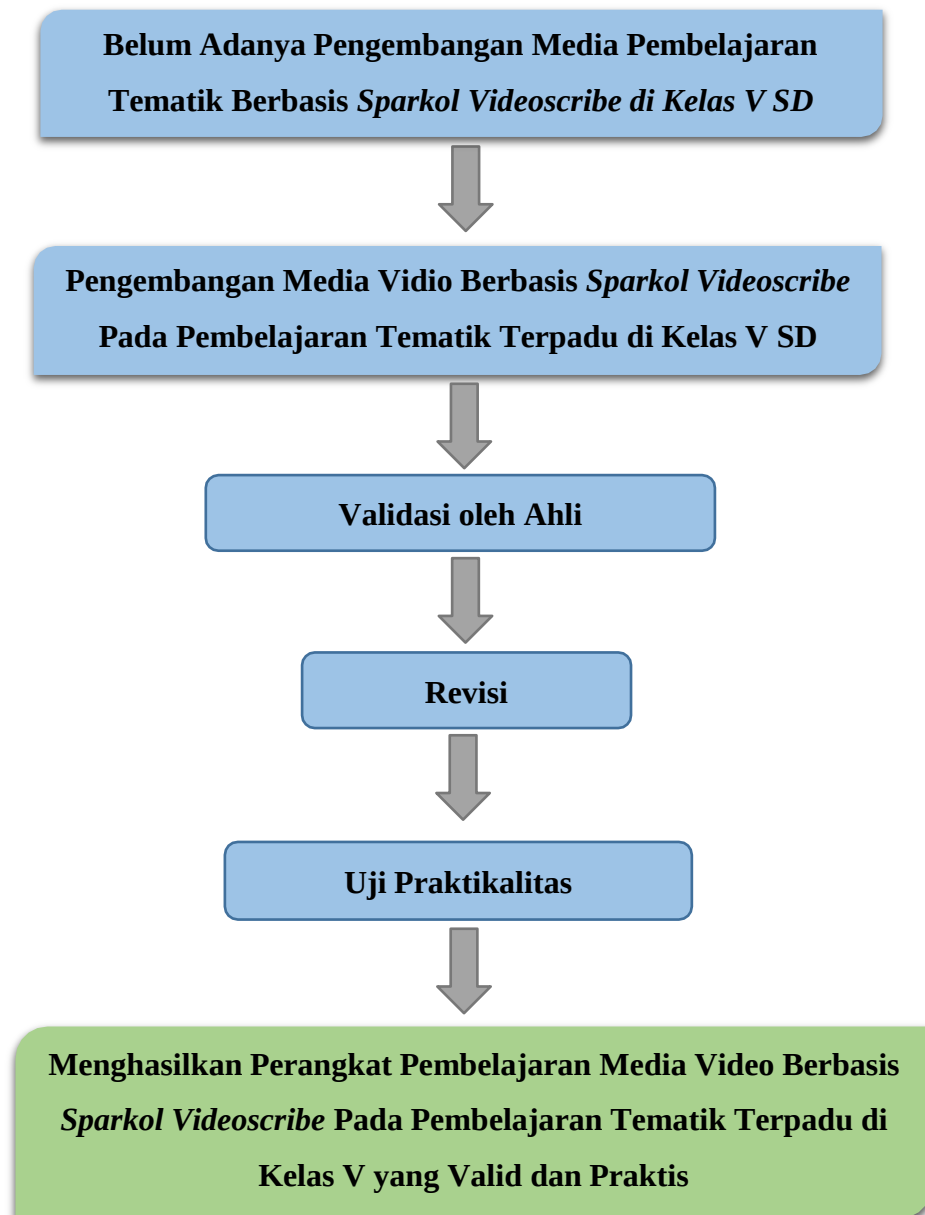
3. Devi Safitri (2018) telah melakukan penelitian dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi aksara lampung kelas III jenjang MI/SD Produk pengembangan berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan oleh Devi Safitri (2018) terbukti telah valid, dan praktis ditunjukan dengan hasil peniltian 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) 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 peneliti adalah penggunaan *Sparkol Videoscribe*.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir penelitian ini dimulai dari adanya kesenjangan yang menjadi fokus perhatian peneliti. Proses pembelajaran tematik di kelas V SDN 09 Bandar Buat dan 08 Padang Besi ditemukan bahwa belum adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai alat penunjang pembelajaran. Oleh sebab itu ditemukan solusi untuk merancang media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai alat bantu pembelajaran dengan menguji kevalidan dan kepraktisan media sehingga dihasilkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang valid dan

praktis yang dapat digambarkan kerangka konseptualnya sebagai berikut :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Animasi *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SD

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran juga didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli. Hasil validasi memperoleh persentase 93,11% dengan kategori valid. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon guru dan peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase kepraktisan 97,92% di dua sekolah dengan kategori sangat praktis. Hasil respon peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan 94,29% di SDN 09 Bandar Buat dan 96,25% di SDN 08 Padang Besi. Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pada proses pembelajaran di kelas.

B. Saran

Agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran animasi berbasis *Sparkol Vidiocibe* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar tematik terpadu mengingat hasil uji coba menunjukkan tingkat yang valid dan praktis. Disamping itu, kondisi pandemi yang menyebabkan pembelajaran harus berlangsung secara luring dan daring menjadikan media ini sangat cocok digunakan karena sudah menyediakan beberapa fitur pendukung didalamnya seperti kompetensi dan materi pembelajaran dalam bentuk video.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Sparkol Vidiocibe* ini dapat disebarluaskan di kelas V SD yang bersangkutan atau bahkan bisa digunakan di semua sekolah khususnya kelas V yang lainnya. Namun, penyebaran produk harus memperhatikan dan mempertimbangkan kondisi dan situasi lapangan, sehingga produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi yang sesuai dengan pembelajaran

atau dengan mengembangkan fitur-fitur baru yang ada. Sehingga, produk yang di hasilkan lebih komprehensif karena produk ini hanya memuat materi pada pembelajaran tematik di kelas V Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 3 dan 4. Dengan penambahan materi-materi dari rujukan lain yang lebih banyak, diharapkan produk yang di hasilkan kedepannya lebih menambah minat belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Abrilla, N & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Sparkol Videoscribe Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Journal of Basic Education Studies*. 4(1). 2574-2587.
- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arab. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2).
- Air, Jonh. (2014). *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK.: Sparkol Books.
- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arwin. (2018). *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Model Quantum Teaching Di Kelas IV Sekolah Dasar*, 2 (2), 1-11 di akses pada tanggal 13 Januari 2021.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atika Kumala Dewi, S. P., Hasanuddin Manurung, M. P. K., Agus Yulistiyono, S. E. M. M., Kadek Ayu Ariningsih, M. P. H., Ratna Wahyu Wulandari, M. P., Ali Rif'an, M. P. I., Erpin Harahap, M. A., Nur Kholik, M. S. I., Kafkaylea, A., & Premium, C. (2021). *STRATEGI DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI ERA MILENIAL*. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=tb4zEAAAQBAJ>
- Daryanto . (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dariyadi, M. W. (2018). PENGGUNAAN SOFTWARE –SPARKOL VIDEOSRIBEI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 272–282.
- Dasra, R. & Lena, M.S. (2021). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas V. *Journal of Basic Education Studies*. 4(2).
- 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.
- Efendi, S., & Reinita, R. (2019). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Vct Model Matriks Di Sdn 36 Cengkeh Kota Padang. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 8(2), 70.

- FC Putri, Y. E. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Education Studies*, 4(1), 2118–2129.
- Febaliza, A. & Afdal Z. (2015). *Media pembelajaran dan teknologi informasi dan komunikasi*. Pekanbaru : Adefa Grafika.
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, November*, 854–861.
- Fransisca, I., & Mintohari. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA PELAJARAN IPA DALAM MATERI TATA SURYA KELAS VI SD. *J-PGSD*, 06(11), 1916–1927.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Herwati. (2016). Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi, *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*. 1(1) 32.
- Indah & Yunisrul. (2021). Pengembangan Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*. 4(1). 2493–2499.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2797/1959>.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi –Bang Dasil Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>.
- Indriyani, & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Jurnal Matematika*, 1(3), 353–362.
- Jalinus, Nirwadi & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk 1). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 65–72.

- Kemendikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 516–525.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 4(2), 119–125.
- Kustian, N., Hidayatullah, R. S., & Ridwan, R. (2019). Sosialisasi pemanfaatan aplikasi Sparkol Videoscribe dalam pembuatan bahan presentasi pada karang taruna. *Jurnal PKM : Pengabdian Kepada Masyarakat*, 02(01), 38–51.
- Lestari, & Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lestari, E. T. (2020). Model *Problem Based Learning (PBL)* Di Sekolah Dasar. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=wGL2DwAAQBAJ>
- Machin, A. (2014). Implementasi model *Problem Based Learning (PBL)*, penanaman karakter dan konservasi pada pembelajaran materi pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1).
- Majid, Al. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Malawat, I. (2019). Development of Sparkol Videoscribe learning media based on poetry writing materials on class x ips-a students in ma al-anwar diwek jombang. *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(3).
- Munir. (2015). *Multimedia*. Bandung: CV Alfabeta.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Nofrida & Reinita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu dengan *Adobe Flash CS6* Berbasis *VCT Reportase* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(2). 2778-2785.

- Pamungkas, S. A., Ihsanudin, Novaliyusi, & Yandari, I. A. V. (2018). VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE : INOVASI PADA PERKULIAHAN SEJARAH MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127–135.
- Pitriani, R & Saputra, E.R., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Vidio Animasi di SD Kelas Awal. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 6(7). 204-209. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>
- Puspita, G. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. 5 (4). 2385-2394.
- Putri, E. N. D., & Desyandri, D. (2019). Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 233–236.
- Pratiwi, A. & Yunisrul. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model Kooperatif Tipe Group Investigation di SD. *Jurnal : Pendidikan Tambusai*. 4(3), 1-8.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, M., & Masniladevi, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2239–2249. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/702>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 14(2), 87–99.
- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 385–393. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96.

- Reinita, R., & Wahyuni, S. (2020). Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model *Problem Based Learning (PBL)* di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 23–31.
- Reinita, R., Walidi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS*, 2(1), 61–68.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan dan Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Rumahlatu, D., Huliselan, E. K., & Takaria, J. (2016). An analysis of the readiness and implementation of 2013 curriculum in the west part of Seram District, Maluku Province, Indonesia. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5662–5675.
- Rusman. (2015). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sakti, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar. *PHYDAGOGIC Jurnal Fisika Dan Pembelajarannya*, 1(2), 49–54. <https://doi.org/10.31605/phy.v1i2.278>
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Setyanugraha, F., & Setyadi, D.I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun di Surabaya. *Jurnal : Sains dan Seni*. 6(1), 62-68.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Silmi, M., & Rachmadiany, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254987.

- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R dan Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Wahyuni, N., & Sulistiyo, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Compact Disc Interactive (Cd-I) Berbasis Video Scribe Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer Pada Mata Pelajaran Tkb Kelas X Tav Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Pendidikan Teknik Elektro*, 06, 161–166.
- Yofamella, D., & Taufik, T. (2020). Penerapan Model Inquiry Learning Dalam Di Kelas Iii Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8), 159–172.
- .