

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

**SKRIPSI**

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



**Oleh :**

**DYAH AYU RAHMAH  
NIM. 17129318**

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

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

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

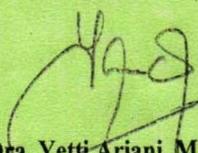
Nama : Dyah Ayu Rahmah  
NIM /BP : 17129318  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Juni 2021

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Pembimbing



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



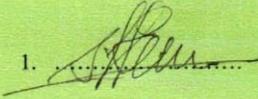
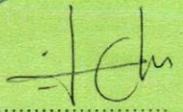
**Drs. Arwin, M.Pd**  
NIP. 19620331 198703 1 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

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

Padang, 2 Juni 2021

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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

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

Padang, Juni 2021

Yang Menyatakan,



Dyah Ayu Rahmah

Nim. 17129318

## ABSTRAK

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

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

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

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

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

## KATA PENGANTAR

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

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

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

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

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

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

Padang, Mei 2021

Peneliti

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

### DAFTAR LAMPIRAN ..... ix

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

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

### BAB III PENUTUP

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

### BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

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

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

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	70

## **DAFTAR RUJUKAN**

## DAFTAR TABEL

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

## DAFTAR GAMBAR

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

## DAFTAR LAMPIRAN

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

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



# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

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

pendidikan itu sendiri.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **B. Rumusan Masalah**

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

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

## **C. Tujuan Pengembangan**

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

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

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

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

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

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

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

Indonesia, IPA dan SBDP dikelas V.

### **G. Defenisi Istilah**

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

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

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

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

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Sadiman dan Haryono (2012) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dengan mempergunakan peralatan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa dengan sedemikian rupa sehingga terjadi suatu proses belajar. Daryanto (2010) mendefinisikan media dalam dunia pendidikan sebagai alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat dan sarana perantara yang membantu agar terjadinya komunikasi dalam pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam komponen sistem

pembelajaran, sebab media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar (proses interaksi antara guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya), sehingga dapat mempertinggi kualitas hasil belajar siswa (Prasetya, 2015).

Dari berbagai pendapat dan batasan yang diberikan para ahli dapat ditarik sebuah definisi media sebagai segala sesuatu yang

10

dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri sendiri.

## **b. Landasan Media Pembelajaran**

Dalam bukunya (Dwiyogo, 2013) menyebutkan “bahwa dalam sebuah media pembelajaran didasarkan pada landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris”. Landasan-landasan tersebut menjadi pijakan dalam pembahasan media pembelajaran.

### 1) Landasan Filosofis

Ada pandangan dehumanisasi akan terjadi ketika bermacam jenis media pembelajaran berbasis teknologi baru di dalam kelas. Dehumanisasi disini diartikan akan terjadi pembelajaran yang kurang manusiawi. Namun ada semacam kontradiksi pendapat, ada pandangan bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran yang berkembang akan menyediakan peserta didik pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan karakteristik pribadi peserta didik. Secara logis pengembangan media pembelajaran akan memberikan warna baru pada dunia belajar peserta didik.

### 2) Landasan Psikologis

Kegiatan pembelajaran adalah sebuah aktivitas yang cukup kompleks, untuk itu ketetapan dalam pemilihan metode dan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap capaian pembelajaran yang sudah ditentukan terutama hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media dipilih dengan memperhatikan kompleksitas dan keragaman proses belajar, memahami persepsi dan berbagai faktor yang memengaruhi proses penjelasan dengan harapan proses pembelajaran berjalan secara efektif.

Landasan psikologis bermaksud mempermudah peserta didik dalam mempelajari hal yang konkrit hingga abstrak sesuai tingkatannya. Pembelajaran memang hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan

gambaran atau film (*ironic representation of experiment*) kemudian belajar menggunakan simbol atau kata-kata (*Symbolic representation*). Tidak hanya untuk anak, urutan proses belajar ini juga dapat digunakan untuk ukuran orang dewasa.

### 3) Landasan Teknolgi

Dalam media pembelajaran dan pengembangannya, teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktik perancangan, penggambaran, penerapan, pengelolaan proses dan sumber belajar. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang ditelaah disusun dalam fungsi desain atau seleksi sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen tersebut meliputi pesan, orang, badan, bahan, media, peralatan, teknik dan latar. Kesemuanya dikombinasikan sehingga teknologi pembelajaran menjadi media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran.

### 4) Landasan Empiris

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat interaksi dan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya, siswa akan mendapatkan keuntungan yang signifikan. Mereka yang lebih pada tipe belajar visual akan memperoleh keuntungan dan kemudahan bila pembelajaran menggunakan media seperti gambar, diagram, video atau film. Sedangkan mereka yang auditorial lebih cocok dengan media seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Begitu juga dengan tipe yang lainnya.

## c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Daryanto, 2010) dalam pembelajaran media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) guna mencapai tujuan karena media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dalam pembelajaran maka ia menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi

dan informasi yang diterima dalam pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran. Selain mempermudah guru dalam mengatasi

keterbatasan yang dapat menjadi kendala saat proses pembelajaran, media juga dapat membantu pemahaman peserta didik dan

mengatasi sifat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Yudhi Munani (2013), fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan penggunaannya terbagi menjadi lima yaitu, 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai dan penghubung, 2) Fungsi sumantik, menambah pemahaman kata yang benar-benar dipahami peserta didik 3) Fungsi manipulatif, Mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi kebatasan indra, 4) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi aktif dan kognitif, imajinatif dan motivasi.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar, 2) materi akan lebih

jelas dan di pahami oleh siswa, 3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan siswa .

#### **e. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Dalam perkembangannya, media pembelajaran yang bisa dipakai guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran dapat

diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Media pembelajaran berdasarkan sifatnya ke dalam tiga jenis media yaitu media audio yang berkaitan dengan suara, visual berkaitan dengan grafis atau gambar dan audiovisual yang menyatukan aspek gambar dan suara dalam satu media (Sudayana, 2013). Sedikit berbeda dengan klasifikasi (Sanjaya dan Dwiyoogo 2013) membagi media pembelajaran dalam lima golongan yaitu visual, audio, audiovisual, *mobile learning* dan *elarning*, antara lain :

##### 1) Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang berbasis pada penggunaan indra penglihatan. Baik melalui proses membaca, menulis ataupun melihat gambar dan lain sebagainya. Contoh media visual seperti poster, bagan, gambar bergerak, film bisu dll. 2)

##### Media Audio

Berbeda dengan media visual, media audio penggunaannya untuk indra pendengaran, yang termasuk dalam media audio misalnya MP3, audio, radio dsb.

### 3) Media Audiovisual

Media ini menjadi peralatan pembelajaran yang cukup lengkap karna memadukan media visual dan media audio menjadi sebuah media pembelajaran. Artinya, media audiovisual dalam penggunaan nantinya memenuhi unsur suara untuk didengar dan unsur grafis/visual untuk dilihat. Contoh media audiovisual ini seperti VCD, video, film dll.

### 3) *Mobile learning*

*Mobile learning* ini adalah salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Media pembelajaran *mobile learning* menggunakan telepon seluler atau portable laptop sebagai media pengantar informasi. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan memperingkas waktu dan ruang secara lebih efisien.

### 4) *E-Learning*

Kepanjangan dari electronic learning, e-learning merupakan pemanfaatan media elektronik guna melaksanakan proses pembelajaran.

## **2. Perangkat Lunak Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol**

### **Videoscribe**

#### **a. Sparkol Videoscribe**

Menurut (Dila, 2016) *Sparkol Vidioscribe* merupakan salah satu *software* atau perangkat lunak yang bisa digunakan dalam pembuatan video dengan sangat mudah. *Software* ini termasuk juga dalam *whiteboard animation* atau animasi papan tulis yang berfungsi sebagai media komunikasi dalam menyampaikan informasi/materi melalui simbol-simbol yang ada di latar putih.

*Sparkol Vidioscribe* memiliki kelebihan karena *vidioscribe* merupakan aplikasi *online* dan benuansa multimedia serta dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan background yang dapat dipilih sesuai keinginan.

Menurut (Putra Kusumo, Nurhayati, 2013) Dalam penggunaannya, *videoscribe* menyediakan ruang di dalam *software* dimana pengguna dapat membuat skrip, desain, materi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Penambahan gambar, suara serta pengaturan waktu dapat dengan mudah dilakukan melalui simbol menu atau filter yang cukup jelas di dalamnya. *Sparkol vidioscribe* mampu menampilkan bahan pembelajaran dengan memadukan unsur gambar/grafis, audio dengan yang sudah disediakan atau juga bisa *dubbing*, serta *delay* waktu yang dapat disesuaikan sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan aktif.

Dengan fitur yang ada, *sparkol vidioscribe* dapat digunakan untuk banyak keperluan sebagai berikut: 1) Keperluan persentasi, 2) Keperluan bagi guru untuk menyediakan media pembelajaran, 3) Bisa dijadikan bisnis dll. Penggunaan *software* yang dapat

dilakukan secara *offline*, akan semakin mempermudah guru dalam mempersiapkan media pembelajaran menggunakan sparkol

vidioscribe ini. Pada komputer/leptop guru hanya perlu mengunduh aplikasi di laman *websitee google* dan lain sebagainya, kemudian melakukan registrasi secara *online* setelah itu aplikasi dapat dipakai. Seperti halnya dengan aplikasi-aplikasi lain, dalam sparkol vidioscribe memiliki segudang yang ada di dalamnya Pratyana

(2014).

Berapa kelebihan aplikasi sparkol vidioscribe menurut (Air, jon dkk, (2014) sebagai berikut:

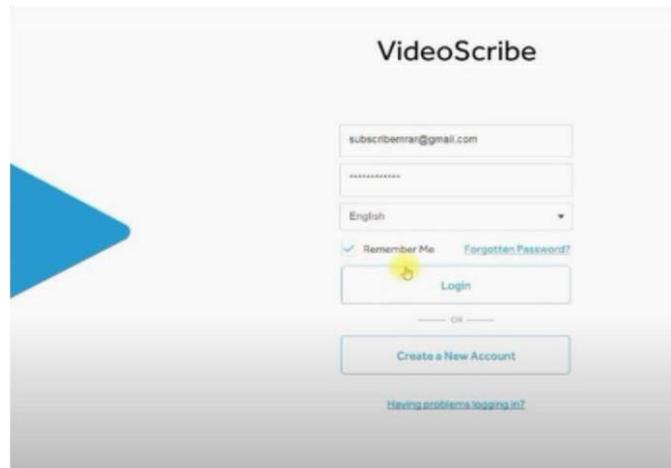
- 1) Media disajikan dalam bentuk digital dalam efek animasi yang menarik, singkat dan jelas.
- 2) Media dapat digunakan secara mudah dan praktis karena dapat diputar dengan *software* pemutar video apapun yang ada pada perangkat komputer.
- 3) Media pembelajaran dapat dengan mudah disebarluaskan, karena berbentuk file dan dapat digandakan serta dibagikan melalui media sosial seperti *whatsaap* , *facebook* dan *youtube*.
- 4) *delay* waktu bisa diatur sesuai keinginan dan *dubbing* bisa dilakukan dengan sangat mudah.

- 5) Mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa
- 6) Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara *online*.
- 7) Mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif.
- 8) Aplikasi sangat mudah digunakan dengan symbol yang jumlahnya sedikit dan mudah dimengerti.

#### **b. Langkah-langkah cara untuk mengoperasikan Sparkol Videoscribe**

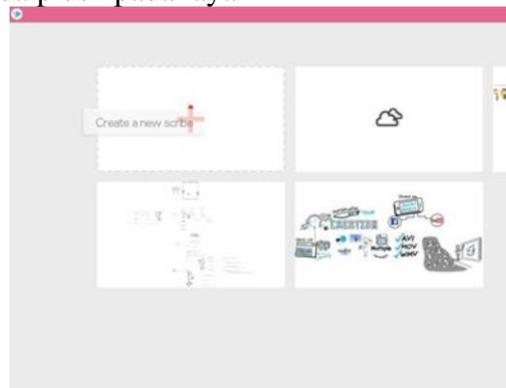
Aplikasi ini dijalankan secara *online* dan juga *offline*, jika dijalankan secara *online*, maka fitur *image* yang muncul akan semakin beragam dibanding pada saat *offline* maka fitur music atau suara yang bisa digunakan sebagai instrumen video tidak tersedia. Akan tetapi bisa di ambil pada file yang ada dalam komputer. Dimana langkah - langkah dalam penggunaan *software* parkol *videoscribe* sebagai berikut :

- a. Instal aplikasi sparkol videoscribe terlebih dahulu, Jika penginstalan sudah selesai, klik ikon sparkol vidioscribe selanjutnya akan ada petunjuk penggunaanya



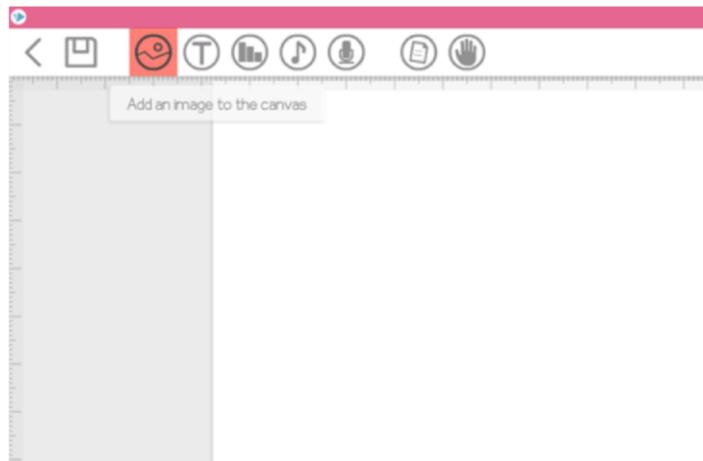
Gambar 1. login *Sparkol*

- b. Sebelum membuat lembar kerja baru, agar video yang akan dibuat memiliki alur cerita yang terstruktur, menarik, dan mudah dipahami isi dari video tersebut oleh peserta didik, langkah pertama sebelum membuat video adalah membuat skrip atau materi yang akan disajikan.
- c. Membuat lembar kerja baru dengan cara klik pada create new atau tanda plus pada layar

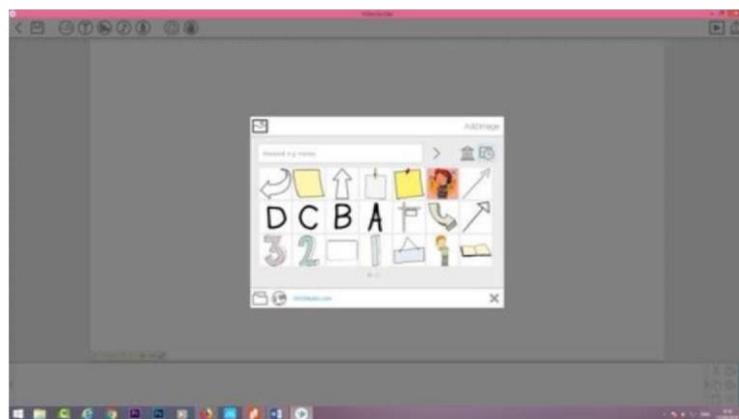


Gambar 2. Membuat lembar videoscribe

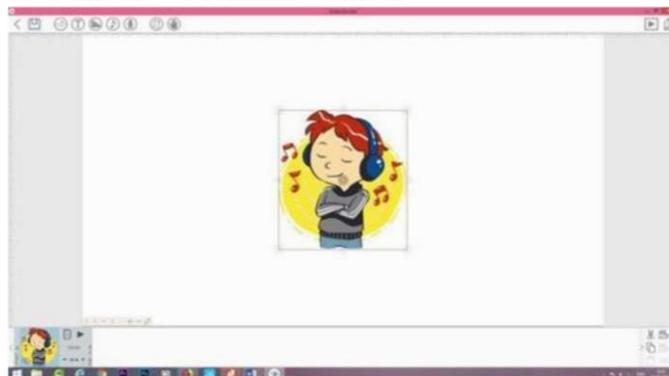
- d. Masukkan tulisan atau gambar yang ingin anda buat, pilihlah karakter sesuai materi yang akan dibuat.



Gambar 3. Memilih menu dibagian atas

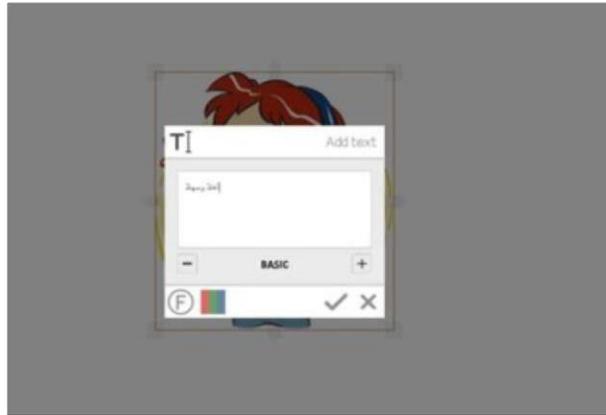


Gambar 4. Memilih Gambar



Gambar 5. Gambar yang dipilih

- 1) Memasukkan tulisan sebagai judul video. Caranya klik menu T Ketik tulisan dan atur sesuai keinginan.



Gamabr 6.Teks judul

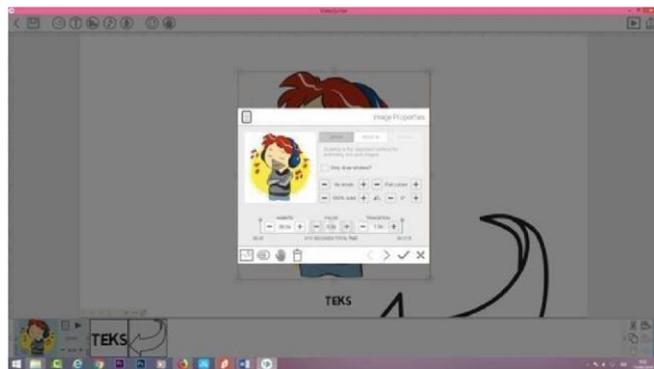


Gambar 7. Menu sparkol

Keterangan:

- 1) Menu T, untuk memasukkan tulisan
- 2) Tempat menulis kalimat yang akan dimasukkan ke dalam Video.
- 3) Jenis font atau tulisan, tanda plush minus untuk mencari jenis tulisn lainnya.
- 4) Untuk memamsukkan jenis font aatau tulusan model baru,secara default jenis font yang tersedia hanya satu yaitu basic, untuk memilih jenis tulisan yang model lain kita harus masuk pada + 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) Langkah selanjutnya pilih menu gambar yang tersedia, klik menu bagian kanan untuk mengimput gambar, dan pilih dari kompter sesuai keinginan anda.
- 8) langkah di atas sesuai alur cerita, jika semuagambar sudah anda masukkan sekarang saatnya ntuk mengatur waktu slide pada item gambar atau tulisan.



Gambar 8. Layar Penuh

Animate: Untuk mengatur waktu tampilan animasi gambar atau tulisan.

Pause: Untuk mengatur waktu berhenti pada tampilan setiap Schene.

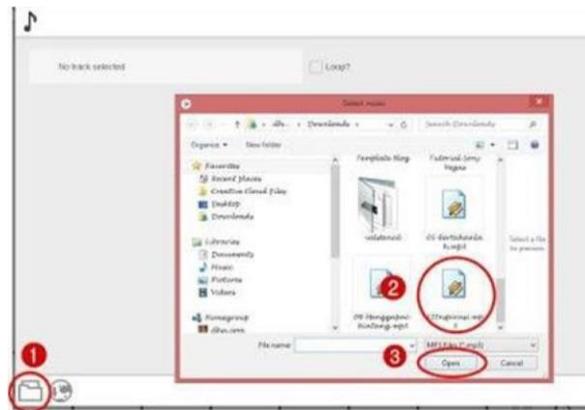
Transilation: Untuk mengatur waktu transisi tiap slide. Jika semaunya sesuai klik tada centang.



Gambar 9. Pengaturan scene

- 9) Jika ingin menambahkan background musik agar vidio leebih menarik,silahkan pilih ikon berlambar nada pada menu bagian kiri atas, kemudian pilih menu folder seperti pad ggambar dibawah yang

ditunjukkan pada nomor 1 kemudian pilih musik yang akan digunakan dan klik “Open”.



Gambar 10. Menambahkan audio

10) Langkah selanjutnya jika sudah selesai publikasikan dan format video dan kualitas yang diinginkan. Kemudian klik tanda centang, dan menunggu hasil rendernya selesai.

### 3. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar

Peserta didik sekolah dasar umumnya berumur 7 tahun sampai 12 tahun, mereka pada fase oprasional konkret (Heruman, 2013). Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Objek konkret tersebut yang ditangkap oleh panca indra.

Piaget dalam Susanto (2015) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak, mempunyai karakteristik yang berbeda secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu:

- 1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki uisa sekolah.
- 2) Tahap Pra-oprasional (2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang laian (khususnya orang tua dan guru) yang pernah ia lihat dan anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalaimat pendek secara efektif.
- 3) Tahap operasional konkret (uisa 7-11 tahun), pada tahap ini sudah mulai memahami aspek-aspek komulatif materi, mempunyai kemampuan memahami dan anak sudah mampu

berpikir berpikir sistematis mengenal benda-benda dan peristiwa yang konkret.

- 4) Tahap oprasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara sumultan (serentak) maupun berurutan.

Piaget dalam Susanto (2015:77) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak, mempunyai karakteristik yang berbeda secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu:

- 1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki uisa sekolah.
- 2) Tahap Pra-oprasional (2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang laian (khususnya orang tua dan guru) yang pernah ia lihat dan anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalaimat pendek secara efektif.
- 3) Tahap operasional konkret (uisa 7-11 tahun), pada tahap ini sudah mulai memahami aspek-aspek komulatif materi, mempunyai kemampuan memahami dan anak sudah mampu berpikir berpikir sistematis mengenal benda-benda dan peristiwa yang konkret.
- 4) Tahap oprasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara sumultan (serentak) maupun berurutan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya berusia 7-12 tahun yaitu mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya, serta peserta didik sudah mampu berpikir sistematis mengenai bendabenda dan peristiwa yang konkret.

### C. Penelitian yang Relevan

Sebagai acuan dalam dalam penelitian ini, berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan. Penelitian Fransischa dan Mintohari (2018) merupakan salah satu penelitian yang relevan dan terbaru. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk pengembangan yang layak . Hasil ini dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,38%, persentase validasi media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skla kecil dari skala besar mencapai 93,16% dan 95,41%. Dalam penelitian ini terlihat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan hasil *post-test dan pre-test*, pada skala kecil kecil peningkatan nilai nilai dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam ujicoba skala besar peningkatan nilai dari 68,8 menjadi 80,8. Hasil dari ujicoba formalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal serta memiliki varian yang sama atau bersifat homogeny. Hasil uji hipotesis dengan uji *t-test* menggunakan SPSS versi 25 diperoleh Sig (2 tailed) 0,019 < 0,05 menyimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan menunjukkan bahwa media memengaruhi hasil belajar siswa dan dinyatakan dalam kategori efektif.

Safitri (2018), dalam penelitiannya dihasilkan sebuah produk pengembangan yang sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian ahli media, ahli materi dan pendidik diperoleh persentase nilai rata-rata penilaian 90% pada ahli media, 96% untuk ahli materi dan 87,5% penilaian dari pendidik. Berdasarkan penilain tersebut, produk pengembangan dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran. Ditambah penilaian kemenarikan dari siswa dalam ujicoba penggunaan yang mencapai 3,70 menunjukkan kategori media pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa.

Penelitian lainnya yang cukup relevan adalah penelitian Silmi dan Rachmadyanti tahun 2018. Hasil penelitian ini 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 ANVIS layak untuk digunakan.

Perbedaan pengembangan yang penulis lakukan dengan penelitian Franssischa dan Mintohari 2018 yaitu mengembangkan salah satu materi IPA yang ada dikelas IV, perbedaannya dengan penulis lakukan terletak pada materi pembelajaran tema kelas V yang mencakup mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, serta SBDP.

Dari penelitian-penelitian diatas terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar sesuai dengan materi yang diteliti. Sehingga dalam penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi yang sama berupa *sparkol videoscribe* dengan materi yang berbeda yaitu pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan kelas V SD.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi sehingga peserta didik diharapkan memiliki kemampuan dalam melakukan inovasi untuk proses pembelajaran sehingga dapat membantu pendidik untuk membuat peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol vidioscribe* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami isi materi dan

lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tidak ada lagi kesulitan-kesulitan yang terlalu membebani peserta didik dalam proses belajar.

Penulis menemukan potensi dan masalah pada kelas V SD Negeri 27 Anak air dan SDN 53 Kampung Jambak. Pertama, guru masih mengajar dengan cara konvensional yakni dengan metode ceramah lalu memanfaatkan papan tulis. Guru kurang menghadirkan inovasi dan variasi dalam pembelajaran. Kurangnya kesediaan media pembelajaran media pembelajaran yang menunjang efektivitas penyampaian pesan. Pembelajaran media yang sering ditampilkan guru hanya berupa gambar yang ada pada buku tema ataupun digambar di papan tulis. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam mencari sumber sumber lain bahkan memanfaatkan teknologi.

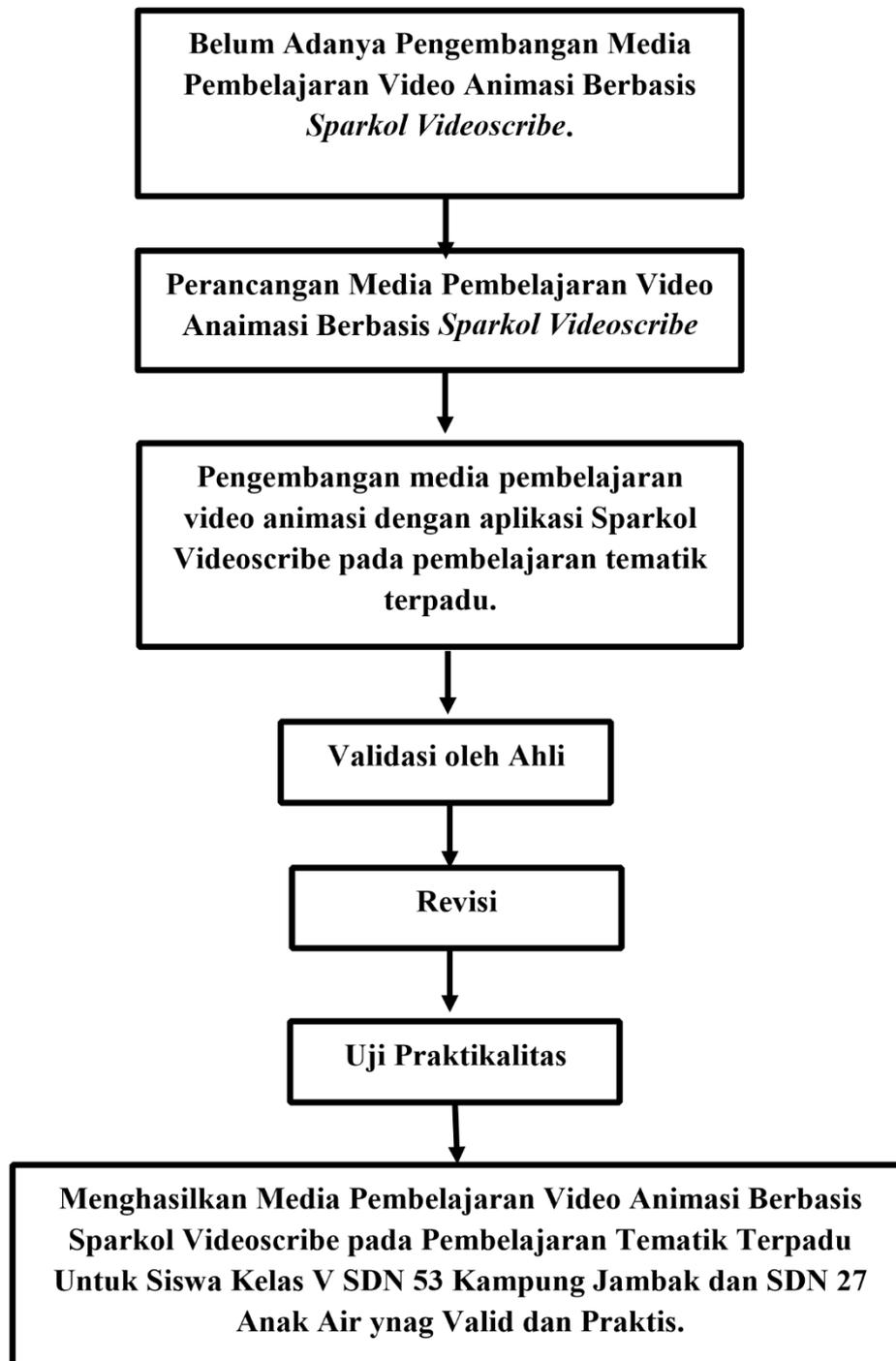
Kedua, ketersediaan fasilitas sekolah yang mampu untuk menyajikan media pembelajaran audio visual, baik dalam bentuk video, film, bahkan akses internet. Media audio visual sangat diperlukan terutama terhadap pembelajaran yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu, memperoleh tingkat penerimaan yang tinggi dari peserta didik, serta dapat menarik perhatian.

Media akan lebih baik jika dirancang oleh guru itu sendiri atau disebut *by design* dan juga diartikan sebagai media yang dirancang dan dibuat untuk tujuan pembelajaran tertentu. Kala ini, melakukan hal tersebut bukan hal yang teramat sulit, karena adanya teknologi, internet, dan sebagainya. *Smartphone* selain untuk komunikasi bisa dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran, termasuk mengembangkan media pembelajaran audio visual. Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan adalah Sparkol Videoscribe. Aplikasi tersebut selain gratis, juga mudah digunakan dan tidak memberatkan kinerja *smartphone*.

Penelitian yang peneliti lakukan adalah dengan metode *reasearch and development* untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual khususnya dipembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar. Nantinya media yang dikembangkan diaplikasikan melalui PC (*personal computer*) yang disambungkan kelayar penghubung dengan proyektor. Media pembelajaran audio visual ini nantinya akan di validasi oleh 2 ahli validator, yang mana validator pertama melihat kelayakan madia, validator kedua melihat kelayakan materi. Media pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe* pada siswa kelas V SDN 53 Kampung Jambak dan SDN 27 Anak Air akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli dalam bidangnya untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid. Setelah itu akan di uji cobakan pada sekolah dasar untuk mengetahui praktikalitasnya. Kerangka berpikir

penelitian ini yaitu sebagai berikut.

**Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Siswa Kelas V SDN 53 Kampung Jambak dan SDN 27 Anak Air Dengan Model ADDIE**



**Gamabar 10. Kerangka Berpikir**

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Adapun kesimpulan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Sudah dikembangkan menggunakan model ADDIE memperoleh hasil rata-rata dari dua dosen validator ahli sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid dan media pembelajaran *saprkol videoscribe* layak digunakan di lapangan.
  
2. Media pembelajaran video *sparkol videoscribe* yang dikembangkan pada Kelas V Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang sangat praktis digunakan di Sekolah Dasar. Berdasarkan uji coba yang dilakukan di SDN 53 Kampung Jambak tingkat kepraktisan media pembelajaran yaitu 92,90% berkategori sangat praktis sedangkan di SDN 27 Anak Air didapatkan sebesar 94,20% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari angket respon guru di SDN 53 Kampung Jambak ialah 81,60% dengan kategori praktis dan angket respon guru di SDN 27 Anak air adalah 96,50% memiliki kategori sangat praktis. Dengan itu membuat media pembelajaran video *sparkol videoscribe* sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

#### **A. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Bagi guru, memberikan masukan sebagai upaya pemanfaatan media pembelajaran video *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran serta sebagai acuan/referensi untuk mengembangkan sebuah media yang membuat proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.
2. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan media pembelajaran video menggunakan *sparkol videoscribe* dengan situasi dan kondisi yang berbeda.
3. Bagi Peneliti lain, dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian berikutnya menggunakan media pembelajaran video *sparkol videoscribe*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Airtanah, A. (2014). Bab ii kajian teori. *Bab II Kajian Teori, 1*, 9–34.
- Algensindo.Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Anitah. (2010). *Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum2013diSekolahDasar*.8(1).<https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.233>
- Ahmadi, L. K. & Amri, S. 2014. *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Peneliti an Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.Asyha.
- Ayu Diaras bati, Putu. dkk. 2017.“*Penerapan Model Open Ended Berbantuan Media Visual Dapat Meningkatkan Keaktifan Dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika*”. Jurnal: PGSD. Vol. 4. No. 1.
- Basri, Syamsuriana. Husnul Khatimah. “ *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto* ”. Jurnal: Pendidikan Fisika dan Terapannya. Vol. 2. No. 2.
- Daryanto. 2015.*Media Pembelajaran*.Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani
- Dwiyogo, W. D. 2013. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Fransisca, Indyra & Mintohari. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi TataSurya Kelas VI SD*. JPGSD. Vol: 06 1916-1927. <http://bit.ly/2IHzhot>. [Diakses pada 19 Mei 2019]
- Jihad, A. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Majid,A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Masyhud, M. S. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember:Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud,M.S.2016.*MetodePenelitianPendidikan*.Jember:Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Miarso,Yusufhadi. 2013. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Purnada Media Grup
- Mutrofin. 2018. Hasil Pembelajaran: Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nusa,Putra.2012. *Research and Development*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Prasetyo, F. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 pada Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di KELAS v Sekolah Dasar*.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Mambuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto, Ngalim. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2010. Dasar-dasar Statistika. Bandung: ALFABETA.
- Riyana, C. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.
- Safitri,Devi.2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Lampung Kelas III*. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.<http://bit.ly/31GhkTi>. [Diakses pada 08 Mei 2019]
- Silmi, Munida Q. & Rachmadyanti P.. 2018.*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan*

*RI SD Kelas V. JPGSD.* Vol: 06 486-495.  
<http://bit.ly/31sFsFj>. [Diakses pada 19 Mei 2019]

S, M. B., & Ardianto, D. T. (2019). *Jurnal Teknologi Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan*. 21(2), 119–134.

Sudjana, N. & Rivai. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru

Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sherviyana, & Mansurdin. (2020). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2083–2096.

Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika

Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3).

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sumantri, M. S. (2016). Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar. *Premiere*

*Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 11–12.  
<https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>

Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana, 2009.

Wahyuni, S., Rahmadhani, E., Mandasari, L., & Matematika, J. T. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602.

Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*.

2(4), 371–381.

Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia