

Volume 12, Nomor 2, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i2>

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Software Sparkol VideoScribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

Fadilatul Atika¹⁾, Nelly Astimar²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: fadilatulatika93@gmail.com¹⁾, nelly_astimar@yahoo.co.id²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 01-05-2023

Revised : 15-07-2023

Accepted : 02-10-2023

Published : 16-10-2023

ABSTRACT

The purpose of the study is to determine the validity, practicality, and effectiveness of Sparkol VideoScribe software-based learning media in Theme 7 Thematic Learning at SDN 01 Koto Baru Simalanggang. This type of research is R&D (Research and Development) wearing the ADDIE model of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 3 trial lecturers, 1 class III teacher and 30 class III students at SDN 01 Koto Baru Simalanggang. The results of the research show (1) audio-visual media based on Sparkol VideoScribe Software in integrated thematic learning in class III was stated to be very valid with the acquisition of media expert scores of 92.5%, material experts 88.2%, and language experts 98%, (2) teacher response The students' fan of the media trials achieved a very practical category with an average teacher response value of 92.5% and student responses of 95.83%, (3) the media was declared effective after the effectiveness test was carried out as seen from the N-Gain value, namely 0,74 with high category.

Keywords:

Learning Outcomes

Sparkol Video Scribe

Integrated Thematic

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan guna mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media audio visual berbasis software Sparkol VideoScribe untuk Pembelajaran Tematik Tema 7 di SDN 01 Koto Baru Simalanggang. Jenis penelitian merupakan R&D (Research and Development) memakai model ADDIE yang terdiri atas analis, disain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini yaitu 3 orang dosen uji coba, 1 guru kelas III serta 30 peserta didik kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) media audio visual berbasis Software Sparkol VideoScribe untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III diakui sangat valid dengan nilai akhir ahli media 92,5%, ahli materi 88,2%, dan ahli bahasa 98%, (2) respon guru fan peserta didik terhadap uji coba media memperoleh kategori sangat parktis dengan nilai rata-rata respon guru 92,5% dan respon peserta didik 95,83%, (3) media dinyatakan efektif setelah dilakukan uji efektivitas dilihat dari nilai N-Gain yaitu 0,74 dengan kategori tinggi.

Corresponding Email: fadilatulatika93@gmail.com

727

1. PENDAHULUAN

Media dalam proses pembelajaran merupakan aspek penting untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan guru secara professional. Menurut (Rosadi & Purnomo) “media pembelajaran merupakan sarana penting penunjang dalam pembelajaran, karena dengan majunya teknologi saat ini menawarkan pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran”. Media pembelajaran idealnya setara dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mendukung materi, praktis dan luwes digunakan (Arsyad, Azhar. 2013).

Pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah system yang memiliki tujuan, isi, metode, sarana, penilaian, media, dan evaluasi. (Ahmadi & Supriyono.2011). Sehingga untuk menunjang keberhasilan belajar diperlukan aspek diatas salah satunya ialah media dan pendekatan pembelajaran (Rizqi Ilyasa.2018). Media pembelajaran bersifat fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran, yang digunakan untuk mempermudah guru ketika penyampaian mata pelajaran kepada siswa, yang mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (Daryanti,dkk.2019). Ketersediaan lingkungan belajar memungkinkan siswa berpikir lebih konkret dan dapat mengurangi kosakata siswa, Akibatnya, peserta didik dan guru dapat menggunakan alat pengajaran untuk pembelajarannya. (Fadhilaturahmi,dkk.2021). Aspek lain yang menunjang berhasilnya proses pembelajaran ialah penggunaan pendekatan dalam pembelajaran. Pada peneltiain ini peneliti menggunakan pendekatan Scientific, menurut Inne (2014) pendekatan scientific merupakan pendekatan berdasarkan fakta yang dapat dijelaskan dengan logika, pernyataan, reaksi peserta didik dan interaksi antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas III SD Negeri 01 Koto Baru Simalanggang, Kecamatan Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota pada tanggal 26-30 September 2022. Penulis memperoleh informasi sebagai berikut: (1) Pembelajaran di SDN 01 Koto Baru Simalanggang kelas III sudah menggunakan Kurikulum 2013 (2) Guru menyatakan dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal dan kegiatan pembelajaran yang hanya dengan materi saja yang membuat peserta didik kesulitan mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan nyata peserta didik (3) Peserta didik yang cenderung pasif, kurang perhatian dan kurangnya partisipasi peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru, (4) Penyampaian materi pembelajaran yang masih di dominasi dengan metode dan media konvensional, sehingga kurang menarik, (5) Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, hanya menggunakan media berbentuk gambar pada buku tema, gambar yang diambil di internet dan di tempelkan di depan kelas, (6) rata rata peserta didik mempunyai akses untuk menggunakan android dan mampu mengoperasikan android dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 3 Oktober 2021 di kelas III UPTD SD Negeri 04 Koto Baru Simalanggang, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *Software Sparkol VideoScribe* belum pernah digunakan. Media audio visual berbasis *Software Sparkol VideoScribe* adalah media yang dikembangkan untuk memotivasi peserta didik dan memungkinkan

mereka berpikir kritis. Guru dapat merancang sendiri media pembelajaran dan menyesuaikannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Salah satu solusi yang peneliti tawarkan ialah menerapkan media audio visual *Sparkol VideoScribe*. Menurut Lindsay (2015:83), *videoscribe* merupakan perangkat lunak untuk membuat animasi papan tulis. Perangkat lunak ini dikembangkan sejak tahun 2012 oleh Sparkol (perusahaan Inggris). Menurut (Sri,Sunarni. 2016) *videoscribe* mempunyai banyak animasi yang luar biasa adalah kemampuan untuk menulis apa pun yang kita inginkan agar terlihat seperti kita menulis dengan tangan sendiri. Keunggulan dari software ini adalah tampilan yang menarik dapat membuat guru terlihat seperti sedang menggambar dan menulis pesan pada video, yang dapat meningkatkan siswa untuk aktif dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran (Imamah & Maaruf.2018).

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dilapangan dan solusi yang peneliti rancang, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *Softwrae Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan *Scientific*.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut pendapat Sutarti dan Irawan (2017) penelitian R&D adalah proses mengembangkan dan memvalidasi hasil produk. Pengembangan berarti memperdalam, memperluas, ataupun melengkapi produk yang telah ada (Sugiyono,2017). Dalam hal ini akan dikembangkan produk dalam bentuk media audio visual berbasis *Software Sparkol VideoScribe*.

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah semester dua (II) tahun ajaran 2022/2023 di kelas III UPTD SDN 01 Koto Baru Simalanggang dan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Diawali dengan pertemuan 1 yang diselenggarakan pada hari Selasa,14 Maret 2023 dan pertemuan kedua hari Kamis, 16 Maret 2023 pukul 07.15-11.30 WIB.

2.3. Target/Subjek Penelitian

Subjek uji coba produk ini terdiri dari satu orang guru, dan peserta didik kelas III SD Negeri 01 Koto Baru Simalanggang. Dosen selaku validator akan memvalidasi produk pembelajaran yang dikembangkan. Validator terdiri dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Setelah diberikan saran dan masukan dari validator, produk akan direvisi dan hasilnya digunakan pada uji coba praktikalitas. Berikutnya subjek uji coba guru dan peserta didik kelas III akan memberikan jawaban terhadap praktikalitas produk yang dikembangkan.

2.4. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dipenelitian ini berdasarkan langkah dan skema pengembangan model ADDIE. Menurut Azwar,S dalam (Andi,R.2021) Langkah-langkah model ADDIE terdiri atas:

2.4.1. Analysis

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik serta menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis *Software Sparkol VideoScribe*. Dalam tahap ini mengumpulkan dan mengidentifikasi data untuk menyusun produk sesuai kebutuhan yang dikembangkan setelah observasi dan wawancara, termasuk analisis kurikulum UPTD SD Negeri 01 Koto Baru Simalnggang, prasyarat kegiatan pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran untuk memberikan gambaran pengembangan pembelajaran video animasi sesuai dengan keadaan dan kebutuhan.

2.4.2. Design

Tahap design atau perencanaan dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran dan mengembangkan skenario kegiatan pembelajaran, mendesain alat peraga, desain bahan ajar dan alat penilaian hasil belajar.

2.4.3. Developmment

Pada fase ini mencakup fungsi aplikasi desain produk. Pada tahap perencanaan, dibuat kerangka acuan konseptual untuk pengenalan model/metode pembelajaran baru. Kerangka acuan konseptual diwujudkan dalam produk video edukasi yang siap digunakan dalam pembelajaran

2.4.4. Implementasion

Pada tahap ini diimplementasikan media pembelajaran yang dinyatakan sudah layak oleh para ahli dan uji coba terhadap guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, selanjutnya peserta didik menilai produk yang diimplementasikan dapat menentukan kegunaan pengguna dan reaksi pengguna setelah menggunakan produk selama proses pembelajaran.

2.4.5. Evaluation

Tahap evaluasi ini didapatkan berdasar pada hasil penilaian dari angket praktikalitas respon guru dan peserta didik dari produk yang dikembangkan. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

2.5. Data dan Sumber Data

2.5.1. Data Penelitian

Data untuk penelitian ini didapatkan dari hasil observasi dan wawancara serta studi dokumentasi terhadap RPP atau perancangan model pembelajaran. Data penelitian tersebut berdasarkan pada pelaksanaan pembelajaran, yaitu: (1) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan yaitu media berbasis software Sparkol VideoScribe pada pembelajaran tematik kelas III

di SDN 01 Koto Baru Simalanggang; (2) Pelaksanaan pembelajaran dengan media yang sudah dikembangkan menggunakan pendekatan *Scientific*.

2.5.2. Sumber Data

Sumber data untuk penelitian ini berasal dari wawancara, hasil observasi, serta hasil studi dokumentasi saat mengembangkan media audio visual berbantuan *Software Sparkol VideoScribe* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang menggunakan pendekatan *Scientific*. Sumber data penelitian ini diperoleh dari guru dan peserta didik Kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang.

2.6. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

2.6.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh hasil dari pengembangan produk dan kesimpulan dari penelitian. Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang valid terkait penelitian di kelas III SD N 01 Koto Baru Simalanggang adalah: (1) Non Tes; studi observasi dan studi dokumentasi yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengamati apa saja permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Teknik non tes juga digunakan dalam rangka mengukur dan mendapatkan data terkait keterampilan peserta didik pada pembelajaran tema 7 menggunakan pendekatan *Scientific*. (2) Tes; Teknik tes digunakan untuk menguatkan data observasi terutama penguasaan materi pembelajaran yang dimiliki peserta didik.

2.6.2. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian pengembangan ini terdiri atas : (1) Lembar angket wawancara kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru terhadap kebergunaannya media dalam proses pembelajaran agar dapat digunakan untuk menganalisis permasalahan terhadap penggunaan media pembelajaran serta menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik; (2) Instrumen Validasi, Intrumen validasi dibutuhkan untuk mengumpulkan data dan mengukur tingkat validitas produksi yang dikembangkan. Instrumen validasi produksi yang dikembangkan terdiri atas: (2.1) Angket validasi ahli media yang diarahkan guna mengetahui kelayakan produksi yang dikembangkan (2.2) Angket validasi ahli materi yang ditujukan guna mengetahui kelayakan materi pada media yang dikembangkan, (2.3) Angket validasi ahli kebahasaan yang ditujukan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian Bahasa pada produksi yang dikembangkan. (3) Instrumen praktikalitas bertujuan untuk memperoleh data kepraktisan produksi yang dikembangkan terdiri atas angket respon guru dan respon peserta didik terhadap praktikalitas media yang dikembangkan, (4) Instrumen efektivitas dimaksudkan untuk menguji keefektifitasan produksi yang dikembangkan dan dilihat dari tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan diperoleh dari nilai evaluasi berupa pretes dan postes.

2.7. Teknik Analisis Data

Setiap data yang didapatkan pada penelitian ini akan dianalisis menggunakan; (1) Analisis data kualitatif yang digunakan untuk mengolah data yaitu komentar dan saran yang diberikan validator pada angket validasi. Berdasarkan komentar dan saran perbaikan tersebut dijadikan acuan untuk memperbaiki dan merevisi media yang dikembangkan. (2) Analisis Data Kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor yang diperoleh. Data tersebut dianalisis untuk memperoleh tingkat validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini diselenggarakan di kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang Kecamatan Payakumbuh pada tema 7 Perkembangan Teknologi Subtema 1 Perkembangan Teknologi Pangan semester II tahun ajaran 2022/2023. Pelaksanaan penelitian disesuaikan menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE menurut Syadida & Erita (2022) yang meliputi lima proses yaitu : 1) *Analysis*. Pada tahap ini terdiri dari dua bagian yaiti *Need Assessment* dan *Front end Analysis*. *Need Assessment* merupakan analisis kebutuhan, sedangkan *Front-end Analysis* merupakan analisis keadaan di lapangan seperti analisis kurikulum dan analisis materi. 2) Tahap Design (Perancangan), dalam tahap ini dilaksanakan rancangan produk pembelajaran untuk pembelajaran tematik terpadu kelas III Sekolah Dasar. Produk ini dirancang menggunakan Software Sparkol VideoScribe. 3) Tahap *Development* (pengembangan) merupakan proses untuk mengembangkan produk yang sebelumnya sudah dirancang, kemudian dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Proses ini juga meliputi validasi terhadap produk oleh para ahli, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan ahli bahasa. Setelah itu dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar dari hasil validasi. Revisi media pembelajaran dilakukan guna memperbaiki media pembelajaran yang belum sesuai berdasarkan saran telah diisi oleh para ahli untuk kesempurnaan produk pembelajaran sebelum dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu uji coba praktikalitas dan efektivitas. 4) Tahap *Implementation*. Uji coba produk dilaksanakan pada kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang dan uji coba produk untuk perbandingan, dilaksanakan di kelas III SDN 04 Koto Baru Simalanggang yang jumlah peserta didik 30 orang. Penelitian dilakukan pada hari Selasa, 14 Maret 2023 dan hari Kamis, 16 Maret 2023 pukul 07.15-11.30 WIB. 5) Tahap *Evaluation* (evaluasi) pada proses ini, penilaian diperoleh dari hasil angket praktikalitas respon guru dan peserta didik terhadap produk peneliti kembangkan. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai atau tidak.

Hasil analisis data penelitian pengembangan ini berupa: (1) Analisis Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi. Penilaian dilakukan oleh Bapak Drs. Yunisrul,M.Pd pada tanggal 3 Maret 2023 sebagai validasi pertama dan tanggal 10 Maret 2023 sebagai validasi kedua. Hasil perhitungan validasi pertama diperoleh penilaian dengan sedikit saran perbaikan yaitu tujuan pembelajaran pada RPP disesuaikan dengan Indikator yang sudah ditetapkan, untuk soal evaluasi sebaiknya objektinya terdiri dari 4 (a,b,c,d). Setelah



produk direvisi berdasarkan masukan tersebut, diteruskan dengan validasi kedua. Nilai yang diperoleh yaitu persentase sebesar 88,2% dengan kategori sangat valid. Analisis data aspek media pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Aspek Media Pembelajaran

No.	Butir Penilaian	Penilaian	
		Penilaian I	Penilaian II
1.	Ketepatan materi dengan silabus	4	5
2.	Ketepatan dengan KD	4	5
3.	Ketepatan topik dengan materi	4	4
4.	Ketepatan penggunaan bahasa	3	4
5.	Ketepatan urutan penyajian materi	4	5
6.	Penjelasan materi disertai tulisan	4	5
7.	Pemberian contoh disertai gambar	5	5
8.	Penjelasan materi disertai narasi	4	5
9.	Menarik minat dan perhatian peserta didik	4	4
10.	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4
11.	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik	4	4
12.	Membantu peserta didik belajar	4	4
13.	Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik	3	4
14.	Fleksibilitas pembelajaran	4	4
15.	Memberikan dampak baik bagi peserta didik	4	5
16.	Memudahkan guru dalam pembelajaran	4	4
17.	Membantu proses pembelajaran	4	4
Jumlah Skor Maksimum		85	85
Jumlah Skor Perolehan		67	75

Sumber: Modifikasi Purwanto (2012)

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan sebanyak dua kali: (1) jumlah skor pada validasi kedua lebih tinggi dibandingkan dengan validasi pertama. Penilaian umum pada validasi kedua adalah dapat digunakan tanpa revisi; (2) Analisis Hasil Uji Kebahasaan oleh Ibu Dr. Nur Azmi Alwi,S.S.,M.Pd. hasil perhitungan validasi kebahasaan, diperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid; (3) Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Media Penilaian dilakukan oleh Bapak Atri Waldi,S.Pd.,M.Pd sebagai ahli media pada tanggal 27 Februari 2023 untuk validasi pertama dan tanggal 6 Maret 2023 untuk validasi kedua. Setelah media direvisi berdasarkan saran tersebut, diperoleh nilai yaitu persentase 92,5% dengan kategori sangat valid; dan (4) Analisis Hasil Uji Praktikalitas dari aspek Guru dilakukan pada guru kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang Ibu Anenen,S.Pd pada 16 Maret 2023. Berikut hasil perhitungan pada tabel berikut:

Tabel 2. Aspek Media Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Butir Penilaian	Penilaian	
		Penilaian I	Penilaian II
1.	Kebergunaan media tersebut untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran.	5	5
2.	Kebergunaan media tersebut untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran	4	4
3.	Kebergunaan media tersebut untuk mempermudah proses pembelajaran	5	5
4.	Media tersebut memiliki fleksibilitas penggunaan	4	4
5.	Huruf dapat dibaca dengan jelas	4	5
6.	Kesesuaian ukuran huruf	4	5
7.	Komposisi warna huruf	4	5
8.	Daya tarik pembuka (<i>opening</i>)	4	4
9.	Kesesuaian latar belakang (<i>background</i>)	3	4
10.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
11.	Pemilihan warna latar belakang (<i>background</i>)	5	5
12.	Kesesuaian tata letak (<i>setting</i>)	5	5
13.	Daya tarik dari video pembelajaran	4	4
14.	Penggunaan musik dan efek suara	5	5
15.	Kejelasan narasi (intonasi dan pengucapan)	5	5
16.	Durasi media menunjukkan durasi video yang Efektif	5	5
Jumlah Skor Maksimum		80	80
Jumlah skor perolehan		70	74

Tabel 3. Praktikalitas dari Aspek Guru

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Skor
		4	3	2	1	
1.	Materi sesuai dengan silabus dan kurikulum	✓				
2.	Materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
3.	Kesesuaian runtutan penyajian materi		✓			
4.	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓				
5.	Contoh sesuai materi		✓			
6.	Membangkitkan minat dan perhatian peserta didik	✓				
7.	Media pembelajaran mudah untuk didemonstrasikan		✓			
8.	Penggunaan media fleksibel		✓			
9.	Memfasilitasi kemudahan pembelajaran	✓				
10.	Media menarik untuk digunakan	✓				
Jumlah Skor yang Diberikan Responden (Guru)						36
Skor Maksimum						40
Presentase						90%
Kategori						Sangat Praktis

Dari hasil perhitungan di atas didapatkan persentase sebesar 90% dengan kelayakan kategori sangat praktis, dengan demikian produk yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. (5) Analisis Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2023 di kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang sebanyak 30 orang terdiri atas 11 orang peserta didik laki-laki dan 19 orang peserta didik perempuan.

Tabel berikut menunjukkan rekapitulasi respon praktikalitas peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Praktikalitas Peserta Didik

No	Nama Siswa	Praktikalitas Pembelajaran										Skor Maksimal	Skor Perolehan		
		Media													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	AA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
2	AN	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	40	39		
3	AZI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
4	AS	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	40	37		
5	A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
6	AA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
7	DAA	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	40	38		
8	DA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40	39		
9	FSP	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	40	38		
10	FA	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	40	38		
11	FJ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
12	FKH	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	40	35		
13	H	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	40	38		
14	HM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
15	LH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
16	MF	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	40	37		
17	M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
18	MDP	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	40	38		
19	MR	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	40	38		
20	MAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40		
21	NS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	40	39		
22	NR	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	40	38		
23	RN	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	40	37		

24	RF	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	40	36
25	RAZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
26	SAR	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	40	34
27	SM	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	40	36
28	ZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40
29	ZR	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	40	37
30	ZAA	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	40	38
Jumlah											1200		1150

Diperoleh skor 1.150 dari 1.200 skor maksimum kemudian dianalisis menggunakan rumus dari Purwanto (2012) dan diperoleh skor denfan persentase 95,83% dengan kriteria interpretasi Sangat Praktis. Dari nilai akhir praktikalitas reaksi peserta didik yaitu 95,83% dapat dikatakan “sangat praktis” pada kategori penilaian yaitu kategori pertama dengan persentase 81-100% untuk hasil praktikalitas media pembelajaran berbasis Software Sparkol Video Scribe dinyatakan praktis dan bermanfaat untuk digunakan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian R&D yang telah dilakukan oleh Ahmad Fadhilah dan Westi Bilda (2019) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkol VideoScribe”. Dari penelitian ini diperoleh hasil validasi ahli, diperoleh kriteria sesuai untuk setiap kriteria yaitu 78% 78,7% dari hasil percobaan skala kecil diperoleh jawaban positif dan kriteria sesuai yaitu 75,5%.

Selanjutnya ada pula penelitian yang dilakukan oleh Ita Nuriah (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol VideoScribe* Pada Tema 3 Kelas III. Hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan ahli materi sangat baik (3,727) dan nilai kelayakan ahli media sangat baik (3,6105). Jawaban siswa sangat menarik (3,4733 pada tes kelompok dan 3,5692 pada tes lapangan), jawaban guru sangat menarik (3,7855). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif yang dihasilkan oleh aplikasi *Sparkol Videoscribe* dinilai sesuai untuk mata pelajaran 3 kurikulum sekolah dasar kelas III.



Gambar 1. Produk Bahan Ajar yang Telah Dikembangkan

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan media audio visual berbasis *Software Sparkol VideoScribe* pada materi Tema 7 Subtema 1 tentang perkembangan teknologi pangan kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang dinyatakan valid dengan nilai akhir kevalidan dari ahli materi sebesar 88,2%, nilai akhir kevalidan ahli bahasa sebesar 98%, nilai akhir kevalidan ahli media sebesar 92,5%. (2) Pengembangan media audio visual berbasis *Sparkol VideoScribe* dinyatakan praktis dengan nilai akhir dari respon guru sebesar 90% dan respon peserta didik untuk kepraktisan produk sebesar 95,83%. (3) Pengembangan media pembelajaran dinyatakan efektif dengan nilai akhir sebesar Dari pengolahan skor N-Gain diperoleh skor tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis software *Sparkol VideoScribe* yaitu 0,74, Skor diatas dapat dikategorikan “Tinggi” pada kategori intprestasi modifikasi dari Susanto (2012) yaitu kategori pertama dengan rentangan skor $N\text{-Gain} > 0,70$ untuk itu hasil efektivitas media pembelajaran berbasis software *Sparkol VideoScribe* dinyatakan efektif digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih untuk dosen pembimbing yaitu Ibu Dra. Nelly Astimar,M.Pd yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi serta menasehati peneliti selama proses penelitian. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada dosen validator Bapak Drs.Yunisrul,M.Pd, Bapak Atri Wali,M.Pd,dan Ibu Dr. Nur Azmi Alwi,S.S.,M.Pd. yang sudah membantu saya untuk menyelesaikan penelitian ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah, kepala sekolah, guru kelas beserta seluruh peserta didik di kelas III SDN 01 Koto Baru Simalanggang yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A & Supriyono, W. (2011). *Psokologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad, F & Westi, B. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkol Videoscribe . *Jurnal Gantang IV* (2): 177-182
- Andi,R dan Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom* Vol.11 No.2: 57-60
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Daryanti, Desyandri, dan Y.F. (2019). Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya*.1(3):215-221
- Fadhilaturahmi. Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). *Jurnal basicedu*, 5(3), 1683-1688
- Ita, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol VideoScribe Pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan*
- Ine, M. E. (2015). Penerapan Pendekatan Scientific Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Pasar. *Seminar Nasional 9 Mei* (p.268).NTT: Prosiding
- Imamah, N dan Maaruf, A. (2018). Pengaruh Penerapan Media VideoScribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak di MTS Darul Ulum Purwodadi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.Vol 4 No (1)
- Kemendikbud . (2014). Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014 SD Kelas I. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Lindsay, F & Daniel,M. (2015). *How to Nail Your Next Presentation*. Bristol.UK: Sparkol Books
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Riduwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rizqi, I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntasi *Jurnal Pendidikan Akuntasi*. Indonesia. Vol.XVI.No.1
- Rosadi, M. E & Purnamo, I. I. (2018). Ancang Bangun Media Pembelajaran Seni dan Budaya Suku Banjar Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 3(2): 53-58 <https://doi.org/10.20527/jtium.v3i2.28>
- Sunarni, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Sparkol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mate Pelajaran PKN. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 10 No.3
- Sutarti, T dan Irawan,E. (2017). *Kiat Sukses Melakukan Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta

Syadida, Q & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal of Practice Learning and Education Development*. 2(1): 25- 39

Available online at:

