



---

## PENGEMBANGAN MEDIA SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING KELAS 2 DI SD NEGERI TENGGONG

Oleh

Any Krisnawati<sup>1)</sup>, Tomi Listiawan<sup>2)</sup> & Nanis Hairunisya<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Magister Pendidikan IPS. Pasca Sarjana, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

Email: [1anyc93@gmail.com](mailto:1anyc93@gmail.com)

### Abstract

Sparkol Videoscribe salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pemenuhan hak belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran dan kelayakan penggunaan media pembelajaran Sparkol Videoscribe di kelas 2 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development). Tahapan – tahapannya adalah potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa 96% media pembelajaran Sparkol Videoscribe sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 2 sekolah dasar.

**Keywords:** Pembelajaran Temati, Media Pembelajaran, Rencana Pembelajaran, Masa Pandemic

### PENDAHULUAN

Dapat dilihat bahwa penggunaan teknologi informasi dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu tuntutan sekaligus kebutuhan di modernisasi saat ini. Untuk peningkatan keefektifitasan dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan dalam berbagai model pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran terlihat menarik, menyenangkan dan mudah dipahami agar terhindar dari kesan yang kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat penyampaian informasi kepada siswa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media sangat berperan dalam proses pembelajaran karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi, menyenangkan dan tidak membosankan serta penyampaian informasi dapat diterima secara optimal. Contoh media pembelajaran yang memiliki keunggulan dalam aspek visual dan audio adalah video pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang berbentuk audio visual ini, materi yang disampaikan berbentuk satu cerita yang utuh.

Fungsi media pembelajaran sebagai wahana atau penyalur pesan, sehingga harus dirancang

dengan baik agar dapat membantu siswa dalam menerima, mencerna serta memahami materi yang disampaikan secara optimal. Pada masa saat ini dimana globalisasi teknologi informasi semakin maju dan berkembang, pemanfaatan teknologi informasi sebagai media menjadi sebuah tuntutan bagi guru dalam menyampaikan materi. Mengintegrasikan teknologi dalam sebuah pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan, sehingga guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Maksud dari pernyataan di atas adalah inovasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan bagi seorang guru termasuk pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran. Pendapat di atas sejalan dengan Bingimlas, K.A (2009) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi informatika di kelas sangat penting untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar memanfaatkan teknologi di era informasi. Sejalan dengan pendapat tersebut Lefebvre, Deaudelin & Leiselle, 2006; Dawes, 2001) yang menyatakan bahwa perubahan pada proses pembelajaran yang memanfaatkan



tehnologi modern mempunyai potensi dalam mendukung pendidikan lintas kurikulum dan dapat meningkatkan keefektifan interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa.

Dari beberapa pendapat yang dijelaskan di atas dapat dikatakan bahwa video pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan konsep dan juga sebagai materi forum diskusi antar siswa. sehingga ketika suatu pembelajaran memanfaatkan sebuah media video akan menumbuhkan interaksi antar siswa, siswa dengan guru bahkan dapat melibatkan antara siswa dan sumber belajar. Selain itu menurut Deakin Learning Futures Teaching Development Team (2014) Video juga merupakan alat populer yang digunakan untuk melibatkan peserta didik dan meningkatkan pengalaman belajar. Siapa pun yang menggunakan kamera digital, webcam, tablet atau smartphone sekarang dapat membuat dan mengedit film. Statistik YouTube menyoroti meluasnya penggunaan video online, dengan lebih dari 4 miliar jam video ditonton setiap bulan dan 72 jam video diunggah setiap menit (YouTube 2013, statistik). Video adalah cara yang sangat baik untuk menyajikan dan menguraikan konsep, mendemonstrasikan suatu prosedur atau mendapatkan salah satu jenis sumber belajar yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran adalah media teknologi. Menurut (Reeves, Thomas C, 1998; Omodara & Adu, 2014), media didefinisikan sebagai "semua alat komunikasi, apa pun bentuknya." Dalam pengertian ini, media menyertakan sistem simbol yang beragam seperti cetak, grafik, animasi, audio, dan gambar bergerak. Definisi dari tehnologi adalah sebagai "segala objek atau proses yang berasal dari manusia yang dapat digunakan untuk menyampaikan media." Dalam pengertian ini, teknologi mencakup fenomena yang beragam seperti buku, film, televisi, dan Internet. Sementara menurut (Nas Ahsan Akhtar & Akbar Rifaqat Ali) Media adalah sarana untuk mentransmisikan atau

menyampaikan pesan dan dalam mengajarkan perspektif pembelajaran menyampaikan konten kepada peserta didik, untuk mencapai instruksi yang efektif.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang diterapkan pada kelas 2 Sekolah Dasar Negeri di Desa Tenggong. Berdasarkan konteks penelitian tersebut maka diperoleh rumusan masalahnya sebagai berikut :

Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang sesuai untuk siswa kelas 2 sekolah dasar?

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa dibutuhkan suatu visualisasi materi yang dapat diterima oleh siswa. Sehingga untuk memvisualisasikannya dibuatkan sebuah video pembelajaran pada penyampaian materinya. Sehingga guru dituntut untuk membuat aset digital untuk mempermudah guru mengajar pada masa pandemi.

Dan kenapa harus melalui metode *Problem Based Learning*? Karena materi yang dipelajari atau yang diangkat adalah materi yang *membutuhkan* banyak masalah yang terjadi di kehidupan sehari – hari. Materi yang dipelajari merupakan hal otentik yang terjadi di sekitar.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menemukan media yang sesuai dan mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* agar layak digunakan untuk media pembelajaran pada masa pandemi di sekolah dasar.

Sehingga media *Sparkol Videoscribe* yang berbasis *Problem Based Learning* merupakan salah satu solusi untuk memvisualisasikan materi yang dipelajari siswa yang otentik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menemukan bahwa penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* masih jarang digunakan di kelas rendah SD, khususnya di kelas II SD. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* serta menguji



kelayakannya untuk siswa kelas 2 sekolah dasar pada saat pandemi. Harapan peneliti adalah media *Sparkol Videoscribe* yang berbasis *Problem Based learning* dapat digunakan dan dikembangkan dengan baik dalam pembelajaran daring khususnya pada masa pandemi saat ini.

## KAJIAN LITERATUR

*Problem Based Learning (PBL)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan di dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan sebuah masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari suatu materi pelajaran. Landasan teori *Problem Based Learning* adalah kolaborativisme, suatu pandangan yang berpendapat bahwa siswa akan dapat menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Hal tersebut juga menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator mahasiswa ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya social dan individual. Menurut paham konstruktivisme, manusia hanya dapat memahami melalui segala sesuatu yang dikonstruksinya sendiri. *Problem Based Learning* memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Cara tersebut bertujuan agar siswa memiliki pengalaman sebagaimana nantinya yang akan mereka hadapi di kehidupan social nyatanya. Pengalaman tersebut sangat penting karena pembelajaran yang efektif dimulai dari pengalaman konkrit. Pertanyaan, pengalaman, formulasi, serta penyusunan konsep tentang permasalahan yang mereka ciptakan sendiri merupakan dasar untuk pembelajaran. Kondisi saat ini yang tidak mendukung untuk

melakukan pembelajaran tatap muka, guru atau pendidik dituntut untuk sekreatif mungkin membuat pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan baik. Begitupun dengan metodenya, pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu metode yang sesuai dengan kurikulum yang sekarang ini sedang digunakan yaitu Kurikulum 2013. Terlebih untuk siswa sekolah dasar yang dituntut dalam porsi pembentukan karakternya lebih besar. Akan tetapi metode tersebut dapat digunakan dengan baik jika sarana prasarana menunjang kegiatan pembelajaran dengan baik. Namun pada kenyataannya pada pembelajaran daring yang dilakukan saat ini Ketika pandemi masih berlangsung, metode tersebut tidak dapat dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow, Min Liu (2005) menjelaskan karakteristik dari *Problem Based Learning*, yaitu :

### 1. *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam *Problem Based Learning* lebih menitik beratkan kepada siswa sebagai orang yang sedang belajar. Oleh karena itu, *Problem Based Learning* didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

### 1. *Authentic problems form the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

### 2. *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

### 3. *Learning occurs in small groups*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun



pengetahuan secara kolaborative, maka *Problem Based Learning* dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

#### 4. *Teachers act as facilitators.*

Pada pelaksanaan *Problem Based Learning*, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong siswa agar mencapai target yang hendak dicapai.

Adapun faktor – factor yang mempengaruhi ketidak lancaran metode tersebut dilakukan saat ini pada siswa sekolah dasar kelas 2 adalah :

1. Yang paling utama adalah kendala jaringan, dimana lokasi yang sulit jaringan internet tidak dapat melaksanakan pembelajaran daring dengan metode *Problem Based Learning* yang salah satu langkah pembelajarannya adalah melakukan diskusi. Diskusi tidak dapat dilakukan meskipun melalui aplikasi lain untuk melakukan diskusi online. Karena dalam pembelajaran daring kebutuhan utama yang harus dipenuhi adalah jaringan internet yang lancar.
2. Siswa tidak fokus pada materi yang dibahas, siswa cenderung fokus pada lingkungan sekitarnya. Misalkan ketika siswa sedang membahas materi secara daring, siswa tiba – tiba tidak fokus pada materi karena ada salah satu keluarganya lewat atau saudaranya sedang bermain.

Adapun langkah – langkah yang dilakukan pada pembelajaran *Problem Based Learning* di kelas 2 sekolah dasar pada pembelajaran daring adalah sebagai berikut :

#### 1. Penyampaian materi

Materi disampaikan secara tersirat, yang berisikan tentang rambu – rambu materi yang dipelajari. Contohnya : materi yang dipelajari tentang sikap yang baik, maka yang dijelaskan adalah manfaat sikap tersebut.

#### 2. Pemberian masalah

Pemberian masalah diberikan sesuai dengan materi yang dipelajari. Adapun materi yang dipelajari di kelas 2 sekolah dasar adalah masih dengan seputar pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari – hari. Jadi permasalahan yang diberikan tidak terlalu rumit, tetapi dapat mempengaruhi cara berfikirnya terhadap penyelesaian sebuah masalah yang dihadapi.

#### 3. Melakukan diskusi

Pada situasi sekarang ini, untuk melakukan diskusi kelompok tidak dapat dilaksanakan karena adanya kebijakan dari sekolah bahwa seluruh pembelajaran atau penyampaian materi dilaksanakan secara daring. Sehingga diskusi dilakukan hanya dilakukan dengan orang tua. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk melakukan temuan masalah, mendefinisikan permasalahan, melakukan tukar pikiran berdasarkan pengalaman, menetapkan hal – hal untuk penyelesaian masalah.

#### 4. Mencari sumber kajian

Siswa kelas 2 sekolah dasar belum dapat secara mandiri mencari sumber kajian, sehingga membutuhkan bantuan orang lain dalam mencari sumber kajian. Sumber kajian dalam hal ini tidak selalu berupa buku atau berita online. Tetapi sumber kajian bisa didapat dari orang – orang terdekat yang berpengalaman pada materi yang sedang dibahas.

#### 5. Siswa menyajikan solusi tertulis

Solusi disajikan berupa tulisan pengalaman atau sebuah cerita tertulis. Selain dapat menyajikan solusi, tujuannya adalah melatih siswa dalam merangkai beberapa kalimat menjadi sebuah cerita tertulis. Sehingga siswa menjadi lebih terampil dalam menulis cerita.

#### 6. Evaluasi

Evaluasi dilakukan sebagai penilaian ketuntasan siswa dalam pemahaman materi. Evaluasi ini dilakukan dengan pemberian soal – soal yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

*Sparkol Videoscribe* adalah software yang bisa digunakan dalam membuat gambar animasi berlatar putih dengan sangat mudah.



Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. Menurut Sparkol VideoScribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Pengguna diberdayakan untuk membawa dampak pesan yang disampaikan tanpa pengetahuan, teknis, atau desain (Air, 2014: 3). Menurut Sutrisno (2016: 2) *Sparkol Videoscribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah. Whiteboard animation video dikenal dengan banyak nama lain, seperti 'sketch videos', 'doodle videos', 'video scribing' atau 'explainer videos', meskipun begitu, orang lebih nyaman menyebutnya whiteboard animation (animasi papan tulis).

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut pada penelitian.

Adapun *langkah* - langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

### 1. Potensi dan Masalah

SDN 2 Tenggong terletak di desa Tenggong yang berdekatan dengan perbukitan di sebelah selatan. Karena letaknya berada di bawah perbukitan kadangkala jaringan internet susah didapatkan. Dengan kondisi seperti itu untuk melakukan pembelajaran daring yang mempergunakan aplikasi yang bersifat tele conference tidak dapat dilaksanakan dengan lancar. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan sebuah media yang dapat menunjang pembelajaran daring yang disesuaikan dengan keadaan di lapangan.

### 2. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk

tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan masalah yang dipaparkan, peneliti berfikir untuk menggunakan media pembelajaran berupa *software* yang dapat membuat peserta didik memiliki daya tarik dalam belajar dan dapat memahami materi dengan mudah meskipun pembelajarannya melalui daring.

Setelah masalah ditemukan peneliti mendapatkan informasi dalam pra penelitian untuk penyelesaian masalah peneliti mencari tahu menggunakan internet dan informasi di lapangan, sehingga peneliti mendapatkan media pembelajaran baru berupa *Sparkol Videoscribe* yang berbasis metode *Problem Based Learning*.

### 3. Desain Produk

Peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*, yang berupa video yang tersusun dari potongan – potongan animasi atau gambar. Pada desain awal peneliti melakukan langkah pertama terkait produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berupa *video* pada pembelajaran tematik khususnya pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 2 Merawat Tumbuhan di Sekitarku pembelajaran 6, yaitu berisi muatan PPKn, Bahasa Indonesia dan Matematika. Dimana tiap mata pelajaran memiliki kompetensi dasar sendiri, namun tetap dapat diintegrasikan menjadi satu kesatuan pembelajaran, yaitu :

PPKn : mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila – sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”

Bahasa Indonesia : menemukan kosakata dan konsep lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, social dan budaya di lingkungan sekitar dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan atau eksplorasi lingkungan

### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena



validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

#### 5. Revisi Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi maka akan dapat diketahui kekurangannya kemudian diperbaiki lagi agar desain produk dapat diproduksi dan diharapkan dapat diperoleh produk yang baik.

#### 6. Ujicoba Produk

Setelah desain produk direvisi dan dibuat menjadi sebuah produk, maka produk tersebut harus dilakukan uji coba produk terlebih dahulu.

#### 7. Revisi Produk

Setelah produk diuji cobakan, kemudian direvisi kembali berdasarkan hasil uji coba produk sehingga menghasilkan produk yang sudah layak untuk digunakan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan *Sparkol Vidoscribe* yang telah selesai didesain, selanjutnya divalidasi oleh 2 validator ahli media dan 4 validator ahli konten atau ahli materi. Untuk ahli media sebagai validatornya adalah Ibu Anjar Teguh Yuwana, S.Pd yang memiliki sertifikat Instruktur Nasional dan Ibu Wiwin Ida Dwiani, S.Pd. untuk ahli konten atau materi sebagai validatornya adalah Ibu Anjar Teguh, S.Pd, Ibu Wiwin Ida Dwianai, S.Pd, Ibu Evi Tafrika, S.Pd dan Ibu Umi Hanifah, M.Pd.

Adapun hasil validasi ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek sajian berupa, perangkat software dan aspek komunikasi audio dan visual. Angket ahli media terdiri dari 13 pertanyaan, yang berupa skor penilaian dengan skala 1 sampai 4.

Pada penelitian ini, peneliti menentukan ahli media yang memiliki latar belakang tentang media pembelajaran. Beliau adalah Ibu Anjar Teguh Yuwana yang memiliki latar belakang Pendidikan S1 dan telah memiliki

sertifikat Instruktur Nasional. Menurut beliau berdasarkan desain awal produk, produk yang telah disusun tersebut masih memiliki banyak kekurangan, contohnya adalah audio yang kurang jelas jadi masih kurang menarik perhatian siswa. Gambar visual sudah cukup menarik dan perlu ditambahkan lagi potongan gambarnya sehingga dapat mewakili materi yang sedang dipelajari. Tidak berbeda jauh dengan Ahli Media I, ahli media yang kedua yaitu Ibu Wiwin Ida yang memiliki latar belakang Pendidikan S1 dan jam terbang mengajar yang cukup lama. Menurut beliau audio masih kurang jelas, agar rekaman audio bisa diperjelas lagi, sebaiknya diberikan tambahan gambar animasi agar lebih menarik lagi.

Secara keseluruhan menurut ahli media menyatakan bahwa media pada produk awal media cukup layak, namun perlu diperbaiki pada bagian audio agar lebih jelas lagi, perlu ditambahkan gambar animasi lagi.

Hasil uji coba dari validator ahli media terhadap desain produk awal. Pada aspek perangkat *software* mendapat skor 21 dari skor maksimal 24, dengan presentase 88% dan masuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek komunikasi audio dan visual mendapatkan skor 41 dari skor maksimal 56, dengan presentase 73%, dengan kriteria layak. Pada aspek audio mendapat skor 18 dari skor maksimal 24, mendapat presentase 75% dengan kriteria layak. Jadi kesimpulannya adalah media tersebut layak digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan.

Kemudian setelah melakukan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media. Hasil validasinya adalah sebagai berikut Pada validasi kedua ini terjadi peningkatan skor di tiap aspek. Pada aspek perangkat *software*, pada revisi produk terjadi kenaikan skor dari skor 21 menjadi 24, dari presentase 88% menjadi 100%, untuk kategori dari awal produk sudah masuk kriteria "Sangat Layak". Aspek komunikasi audio dan visual juga mengalami peningkatan skor, pada produk awal mendapatkan skor 41 setelah revisi



mendapat skor 45, dari presentase 73% menjadi 88%, dan peningkatan kategori dari “Layak” menjadi “Sangat Layak”. Tidak berbeda dengan kedua aspek tersebut, aspek audio juga mengalami peningkatan skor, dari 18 menjadi 23, dengan presentase dari 75% menjadi 96%, dari kriteria “Layak” menjadi “Sangat Layak”.

Dengan demikian, menurut validator ahli media mengartikan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran tematik di masa pandemi.

#### **b. Validasi Ahli Materi atau Konten**

Validator ahli materi adalah guru yang berjumlah 4 orang dari berbagai macam latar belakang pendidikan yang berbeda. 2 validator dengan latar belakang pendidikan sarjana, 1 validator berlatar belakang pendidikan magister dan 1 validator berpendidikan sarjana dan memiliki sertifikat Instruktur Nasional. Validasi dilakukan dengan cara memberi angket untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

Menurut Ahli konten yang pertama yaitu Ibu Anjar, materi yang disampaikan masih perlu ditambahkan lagi agar siswa lebih paham apa yang sedang dipelajari, gambar animasi perlu ditambahkan khususnya pada pernyataan menyerobot antrian hendaknya ditambah gambar orang sedang menyerobot antrian.

Ahli konten II yaitu Ibu Wiwin memberikan komentarnya agar perlu ditambahkan lagu atau musik agar lebih menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, agar diberikan perintah tambahan untuk mempersiapkan alat tulis untuk menulis pertanyaan yang diajukan pada media.

Ahli konten III yaitu Ibu Evi Tafrika berpendapat bahwa perlu adanya tambahan tentang isi pada media, jika pada materi tentang budaya mengantri maka bisa dijelaskan manfaat dari budaya tertib mengantri. Ahli konten IV yaitu Ibu Umi Hanifah pendapatnya tidak berbeda jauh dengan Ibu Wiwin, yaitu

perlu ditambahkan slide gambar tentang orang menyerobot antrian serta tambahan musik pengiring yang ceria agar siswa tetap tertarik pada media.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator baik dari ahli media maupun dari ahli materi atau konten, produk ini memperoleh kriteria “Sangat Layak”. Hal ini ditunjukkan dengan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan pendidik diperoleh dengan persentase rata-rata penilaian 89% pada ahli media dan 92% ahli materi.

Selain itu peneliti juga menemukan kelebihan serta kekurangan pada media yang dikembangkan *Sparkol Videoscribe*. Kelebihannya antara lain : lebih menarik, lebih mudah dalam penyimpanannya, mudah dalam mengaplikasikannya, kekurangannya antara lain : manual dalam menyisipkan audionya, membutuhkan ketelatenan, berbayar jika ingin bebas *watermark*.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan media yang telah dilakukan oleh peneliti. Peneliti memiliki beberapa saran, antara lain :

- Kepada Guru atau Pendidik

Media *Sparkol Videoscribe* diharapkan dapat menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, khususnya ketika pembelajaran dilakukan secara daring.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Askar, A. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Kelas XI MM 1 Materi Teks Prosedur SMK Negeri 7 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2017. *Perspekt. Pendidik. dan Kegur.* (2020) doi:10.25299/perspektif.2020.vol11(1).48-52.
- [2] Akram, T. O. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Trigonometri. J.



- Math. Educ. Sci. (2019)  
doi:10.32665/james.v2i2.117.
- [3] Athena, T. Pemanfaatan Media Sparkol Video Scribe Di Sekolah Dasar. *Elpeduaem* (2018)  
doi:10.32492/lppm.v4i4.649.
- [4] Haryadi, S., Djatmiko, E. T. & Setyosari, P. Pembelajaran Tematik dalam Menumbuhkan Sikap Ilmiah dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *J. Pascasarj. Univ. Negeri Malang* (2013).
- [5] Hairunisyah, N. (2018). Analysis of Lesson Plan, Learning Process, Teacher Competence Based on The Indonesian Economics. *Dinamika Pendidikan*, 13(1), 54–71.  
<https://doi.org/10.15294/dp.v13i1.13617>
- [6] Hairunisyah, N., & Sunaryanto. (2020). Curriculum analysis based on indonesia's economic behavior in the covid-19 period. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 6351–6360.  
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082274>
- [7] Karli, H. Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia. *EduHumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru* (2016)  
doi:10.17509/eh.v2i1.2752.
- [8] Kholidin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Institusi*.
- [9] Laila, Q. N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Al, N. & Mojokerto, H. Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Jenjang Sd/Mi. *Model. J. Progr. Stud. PGMI* (2016).
- [10] Lili Kasmini, Haris Munandar & Herda Linda. Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Pendekatan Kontekstual Di Kelas VI B SD Negeri 16 Banda Aceh. *J. Tunas Bangsa* (2020)  
doi:10.46244/tunasbangsa.v7i1.974.
- [11] Nafiah, Y. N. & Suyanto, W. Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan the Application of the Problem-Based Learning Model To Improve the Students Critical Thinking. *J. Pendidik. Vokasi* (2014).
- [12] Muhson, A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *J. Pendidik. Akunt. Indones.* (2010) doi:10.21831/jpai.v8i2.949.
- [13] Rahmatika, D. F. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*.
- [14] Riyanto, R. (2017). Penerapan Media Karikatur Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Matakuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kalas-A Angkatan 2014-Ibu. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*.
- [15] Shofiyah, N. & Wulandari, F. E. Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *J. Penelit. Pendidik. Ipa* (2018)  
Doi:10.26740/Jppipa.V3n1.P33-38.