

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Vidioscribe* Menggunakan Model *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 060877

Nisa Pratiwi Harahap¹, Apiek Gandamana², Winara³, Waliyul Maulana Siregar⁴, Suyit Ratno⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD, Universitas Negeri Medan
e-mail: nisapratiharahap03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dengan menggunakan model *Case Method* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 060877. Proses pengembangan melibatkan validasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,83%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Ahli materi memberikan nilai 93,33%, ahli media 90,52%, dan guru kelas 91,66%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Sparkol VideoScribe, Model Case Method, Pendidikan Pancasila, Kelayakan Media*

Abstract

This study aims to develop instructional media based on *Sparkol VideoScribe* using the *Case Method* model in Pancasila Education for fourth-grade students at SD Negeri 060877. The development process involved validation by three validators: a subject matter expert, a media expert, and a class teacher. The validation results indicated that the instructional media achieved an average feasibility percentage of 91.83%, categorized as "Highly Feasible." The subject matter expert rated it 93.33%, the media expert 90.52%, and the class teacher 91.66%. These results demonstrate that the *Sparkol VideoScribe*-based instructional media is feasible for use in the learning process to enhance student engagement and learning effectiveness.

Keywords: *Instructional Media, Sparkol VideoScribe, Case Method Model, Pancasila Education, Media Feasibility*

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan semakin kuatnya arus globalisasi, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dalam menghadapi tantangan-tantangan yang ada. Penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, serta keterampilan menjadi elemen penting bagi generasi penerus bangsa agar mampu bersaing di tingkat global. Pendidikan yang berkualitas

menjadi kunci dalam mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing di era globalisasi. Fahrur Rozi, dkk (2019, h. 201) menambahkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih siap menghadapi dinamika global yang terus berkembang. Pendidikan yang bermutu akan memengaruhi peningkatan kualitas sumber daya manusia dan berperan dalam kemajuan bangsa.

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting dalam penyampaian materi. Sesuai dengan pandangan Nurrita (2022, h. 182), media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan membuat materi lebih mudah dipahami dan diakses oleh siswa. Media yang inovatif juga memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan kebijakan pemerintah yang terus mendorong pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna menjawab kebutuhan pendidikan di era digital.

Keinginan belajar siswa, seperti yang kita ketahui, pada era 4.0 ini cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang berhubungan dengan digital atau teknologi. Media pembelajaran yang bersifat digital biasanya akan lebih efektif dan tahan lama. Media pembelajaran seperti inilah yang memberikan kesempatan yang lebih efektif dalam komunikasi guru dan anak didik. Selain itu Mailani dkk. (2019, h. 297) menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya juga dapat dipergunakan dalam jangka waktu yang lama sehingga guru tidak perlu berulang kali dalam hal pembuatannya.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan membentuk generasi muda yang berkarakter dan memiliki rasa cinta terhadap tanah air. Pendidikan ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, yang mencakup ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Sebagai dasar ideologi negara, Pancasila tidak hanya dipelajari sebagai konsep, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilainya.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa di SD Negeri 060877 Medan Perjuangan, pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum berjalan secara efektif. Salah satu permasalahan yang muncul adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang seharusnya mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa saat guru menyampaikan materi, sebagian besar siswa masih kurang fokus dan mudah teralihkan perhatiannya. Guru sering kali menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran yang bervariasi, yang pada akhirnya menyebabkan siswa kehilangan minat. Minimnya literasi teknologi pada siswa dan keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatan media berbasis teknologi

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran digital sangat kurang dimanfaatkan. Padahal, pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih tertarik pada materi yang disampaikan. Kurangnya pemanfaatan

teknologi ini menghambat proses pembelajaran yang seharusnya lebih aktif dan kreatif, terutama dalam mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila, yang memerlukan pendekatan yang bervariasi.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dapat menjadi salah satu faktor utama yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian oleh Audri, A. F dan Gandamana. A (2024, h. 2807) Pemilihan media yang kurang tepat dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran dapat mengganggu proses belajar-mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang berkonsentrasi dan cenderung melamun atau berbincang dengan teman sebangku selama pembelajaran. Kondisi ini semakin parah dengan penggunaan metode pengajaran yang berfokus pada guru (*Teacher Centered Learning*), yang membuat siswa berperan secara pasif.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu diterapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe*. Penggunaan *Sparkol VideoScribe* dapat membantu menyampaikan materi secara visual yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode ceramah, tetapi juga melibatkan teknologi sebagai alat bantu untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Penelitian Ramadhani, S. (2023, h. 50) juga menekankan pentingnya variasi dalam media pembelajaran untuk menghindari kebosanan di kalangan siswa. Dengan memanfaatkan media yang sesuai, seperti animasi dan visual interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Proses pembelajaran yang bersifat monoton serta tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, bahkan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Secara sadar penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat memberikan dampak besar terhadap anak didik. Gandamana dan Marisa (2021, h. 214) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas.

Peserta didik yang tidak berperan aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas ini pastilah disebabkan beberapa hal, salah satunya seperti yang sudah dibahas sebelumnya bahwa media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran hanyalah buku paket dan benda yang ada di sekitar kelas, sedangkan pada dasarnya anak didik menyukai hal-hal yang memiliki visual seperti gambar dan animasi, serta audio seperti masih suara dan musik.

Di SDN 060877 Medan Perjuangan, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan pancasila menunjukkan adanya kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat. Akibatnya, proses belajar di kelas cenderung bersifat pasif. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan tidak tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga cara berpikir mereka masih terjebak pada tingkat pemikiran yang rendah (*Low Order Thinking Skills*). Tingkat pemikiran ini dapat dilihat dari jenis soal dan pertanyaan yang diajukan selama pembelajaran.

Kurangnya penerapan metode pengajaran yang kreatif dan menarik turut memperburuk situasi ini, menjadikan siswa semakin pasif. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Salah satu

model yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah model pembelajaran berbasis studi kasus (*case method*). Model ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta menjadi solusi untuk tantangan yang dihadapi oleh guru dalam proses pengajaran.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar di kelas berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran yang efektif harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 060877 Medan Perjuangan menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih terbatas, guru dan siswa hanya menggunakan satu buku Pendidikan pancasila sebagai media pembelajaran. Selain itu, diperoleh pula data hasil belajar siswa. Berikut adalah perolehan hasil belajar siswa kelas IV SDN 060877 Medan Perjuangan, mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 1. 1 Perolehan Hasil Belajar Ulangan Harian

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentasi
Pendidikan Pancasila	<70	13	25	52%
	70	4		16%
	>70	8		32, %

Sumber: Data Nilai Hasil Belajar Ulangan Harian dari Guru

Berdasarkan data yang diberikan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya variasi yang cukup signifikan dalam pencapaian nilai. Dari total 25 siswa, 52% atau 13 siswa memperoleh nilai di bawah 70, yang mengindikasikan bahwa lebih dari separuh siswa masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, sehingga memerlukan pendekatan yang lebih tepat untuk membantu mereka mencapai kompetensi yang diharapkan.

Sementara itu, hanya 16% atau 4 siswa yang berhasil memperoleh nilai tepat 70, yang menandakan mereka telah memenuhi standar kelulusan minimum. Di sisi lain, 32% atau 8 siswa berhasil meraih nilai di atas 70, menunjukkan bahwa sepertiga siswa telah melampaui standar yang ditetapkan dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Meskipun ada siswa yang menunjukkan hasil yang baik, persentase siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 tetap cukup tinggi. Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi ulang terhadap strategi pembelajaran yang digunakan, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal bagi seluruh siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pengajaran yang variatif dan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan media yang digunakan dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang aktif berpartisipasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang layak dipertimbangkan adalah *Sparkol VideoScribe*. Aplikasi ini memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi melalui video animasi yang menarik, mengintegrasikan elemen visual dan audio guna menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, seperti metode studi kasus, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Menurut Pramono (2023, h. 112), *Sparkol VideoScribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih aktif.

Sparkol VideoScribe merupakan aplikasi yang sangat bermanfaat bagi pendidik, karena dengan aplikasi ini, para pendidik dapat mengekspresikan ide-ide kreatif mereka melalui video yang dihasilkan. Penggunaan media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* secara efektif dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran ini berperan penting dalam meningkatkan antusiasme belajar, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai minat dan kemampuannya, serta memfasilitasi interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan realitas. Media pembelajaran ini juga dapat memberikan rangsangan yang seragam dan menyamakan pengalaman serta persepsi siswa terhadap materi pelajaran. Efektivitas media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* akan semakin meningkat dengan penerapan model studi kasus dalam proses pembelajaran.

Nugroho (2023, h. 75) menjelaskan bahwa model studi kasus diharapkan dapat mengurangi kesenjangan antara teori dan praktik, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang kompleks dan kontekstual. Dalam pembelajaran menggunakan metode studi kasus, artikel atau video kasus akan disajikan untuk membantu siswa mengaitkan fenomena yang terjadi, yang kemudian akan didiskusikan berdasarkan hasil observasi dan perspektif siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya akan menghafal konten, tetapi juga memahami hubungan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata. Melalui penggunaan media pembelajaran *Sparkol VideoScribe* dan penerapan model studi kasus dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengajukan proposal dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Menggunakan Model *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 060877."

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode ini dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* menggunakan model *Case Method* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 060877. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa serta membantu mereka memahami materi Pancasila dengan lebih baik. Metode *Research and Development (R&D)* terdiri dari beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, hingga evaluasi dan revisi produk. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah tersebut untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060877 JL. Ibrahim Umar No.1, Kec Medan Perjuangan, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. Pada pembelajaran semester genap T.A 2024/ 2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-A yang berjumlah 25

peserta didik. Siswa laki-laki berjumlah 16 orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Produk Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe*

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluatin*) Setiap tahapan dalam penelitian pengembangan ini sudah terlaksana secara sistematis sesuai dengan tahap-tahap model ADDIE. Pada tahap analisis (*Analysis*) peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis peserta didik, serta analisis kurikulum dan materi. Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas IV SD Negeri 060877 Medan Perjuangan. Berdasarkan analisis kebutuhan, media yang digunakan sangat terbatas dan belum sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Begitu juga dengan perangkat pembelajaran yang digunakan adalah media visual. Kemudian berdasarkan analisis peserta didik, diketahui bahwa siswa menyukai media yang menarik seperti video animasi yang mengandung unsur gambar dan suara. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* pada Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 060877.

Tahap kedua adalah tahap desain (*design*). Pada tahap ini peneliti menyusun rencana awal pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol videoscribe*. Kegiatan yang dilakukan ialah penyusunan materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka yaitu pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Kemudian penyusunan bahan-bahan pembelajaran dilakukan, yaitu dengan merancang modul ajar, kemudian modul ajar yang telah dibuat divalidasi oleh dosen yang bersangkutan untuk mengetahui ketepatan modul baik atau tidak digunakan dalam pembelajaran. Bahan pembelajaran diambil dari buku siswa, buku guru dan buku Kemendikbud yang berjudul "Pendidikan Pancasila". Setelah itu instrumen penilaian disusun berbentuk kuesioner dan soal untuk mendapatkan penilaian terhadap kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Kemudian dilakukan pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar dan audio. Media pembelajaran didesain sedemikian rupa agar menghasilkan bahan ajar yang layak dan efektif untuk digunakan.

Setelah di desain tahap selanjutnya ialah pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti mulai membuat produk yaitu media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method*. Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat dikatakan layak digunakan setelah melewati uji validasi tim ahli materi, tim ahli media, guru kelas IV dan uji coba produk. Oleh sebab itu setelah media selesai dibuat kemudian produk tersebut divalidasi oleh validator. Validator dalam penelitian dan pengembangan ini ialah 1) Anggili Pratama, M.Pd sebagai ahli materi, 2) Try Wahyu Purnomo S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, 3) Riska Vevianti, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 060877 Medan Perjuangan.

Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk yaitu uji validasi dari ahli desain dan teknologi, ahli materi dan ahli praktisi pendidikan. Pada kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli desain tampilan dan teknologi Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* dan ahli materi, peneliti menggunakan penilaian dengan *skala likert* yang memiliki rentang 1-5, dapat dilihat pada tabel 3.7 yaitu *Kriteria Skala Likert* pada bab 3. Dimana Hasil persentase skor data dikonversikan berdasarkan kriteria hasil perolehan skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
82% - 100%	Sangat Layak
63% - 82%	Layak
44% - 62%	Cukup Layak
25% - 43%	Kurang Layak

(Sumber: Arikunto, 2021 h. 41-50)

Beberapa tahapan validasi produk yang dilakukan Pertama, pada validasi ahli media terdapat 19 butir pernyataan dengan aspek penilaian yaitu aspek desain media, software, dan manfaat tampilan, desain gambar. Sehingga, dari hasil validasi Media Tahap I dengan jumlah skor 50 dan persentase sebesar 67,36%. Setelahnya peneliti melakukan validasi desain dan teknologi kembali sesuai dengan saran dan masukan dari ahli yakni Tahap II dengan jumlah skor 86 dan persentase sebesar 90,52% dengan kategori "sangat layak". Kedua, validasi ahli materi pembelajaran terdapat 15 butir pertanyaan dengan aspek penilaian aspek Kelayakan Isi, Materi, dan Kelayakan Bahasa, dari hasil validasi ahli materi pembelajaran dengan jumlah 70 dan persentase sebesar 93 % dengan kategori "sangat layak".

Dari hasil penilaian pada validator ahli media oleh Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen FIP UNIMED dan validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Anggili Pratama, M.Pd beliau juga selaku dosen di FIP UNIMED. Hasil dari penilaian validasi ahli media dan ahli materi diperoleh 90,52% dan 93% dengan kualifikasi sangat layak digunakan tanpa adanya revisi. Kualifikasi tersebut berdasarkan pada acuan tabel 4.16 tentang kelayakan penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* bahwa pada tabel tersebut diterangkan jika penilaian persentase berada di rentang 83%-100% maka media pembelajaran tersebut dikategorikan dalam kualifikasi sangat layak. Maka dari kualifikasi tersebut Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini sangat layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Praktikalitas Produk Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VedioScribe*

Dalam mengukur kepraktisan dari produk Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VedioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator Ibu Riska Vevianti, S.Pd dan Ibu Kholijah S.Pd pada tanggal 15 Febuari 2025 selaku guru kelas dan guru mata pelajaran di kelas IV. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli kepraktisan media pembelajaran menggunakan penilaian dengan *skala likert* yang memiliki rentang 1-5, dapat dilihat pada tabel 3.7 yaitu Kriteria *Skala Likert* pada bab 3.

Tabel 4. 17 Kriteria Skala *Likert*

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

(Sumber: Widiyoko, 2021)

Dimana peneliti memberikan angket dengan 12 pertanyaan yang berisi dari beberapa aspek yaitu aspek tampilan, materi, bahasa dari angket ahli praktisi pendidikan dengan 1 dengan jumlah skor 55 dan persentase sebesar 96,66% yang termasuk kategori "sangat layak". Setelah didapat penilaian dari ahli praktisi pendidikan lalu media pembelajaran berbasis *Sparkol VedioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* diuji cobakan kepada siswa.

Efektivitas Produk Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VedioScribe*

Pada tahap uji coba kepada siswa dimana peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis *Sparkol VedioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* . Uji coba yang dilakukan adalah uji coba dengan menampilkan dan menayangkan video pembelajaran berbasis *Sparkol VedioScribe* tersebut sebanyak dua kali pertemuan. Untuk pertemuan pertama, peneliti melakukan pengenalan produk media pembelajaran berbasis *Sparkol* kepada siswa tentang menu, tata cara penggunaan dan isi yang ada di dalam media tersebut dan pemberian *pre-test*. Pertemuan kedua, peneliti mulai melakukan pembelajaran dengan memberikan materi melalui media pembelajaran yang ditayangkan di depan kelas dengan bantuan *infocus* secara *full* & latihan selanjutnya peneliti memberikan *post-test* kepada siswa kelas IV SDN 060877 Medan Perjuangan.

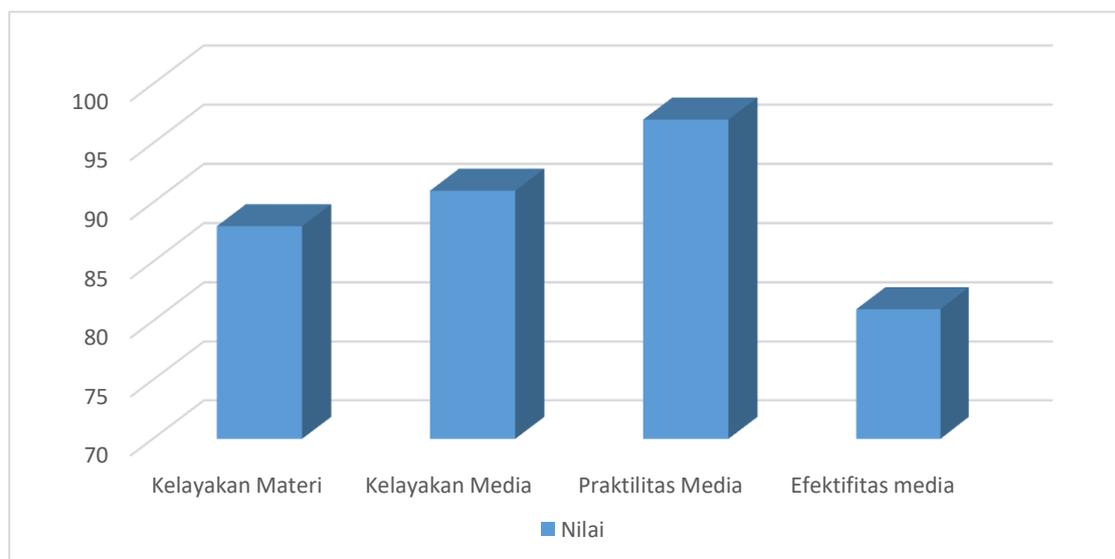
Tahap selanjutnya *disseminate* (implementasi), pada tahap ini peneliti mempersiapkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VedioScribe* dan menunjukkan media pembelajaran tersebut kepada peserta didik, setelah selesai peneliti meminta peserta didik mengulang kembali materi serta soal yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Berdasarkan keterangan dari siswa tersebut mereka mudah

memahami pelajaran atau materi yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* tersebut.

Pada keefektifan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada saat sebelum dan sesudah media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD diterapkan. Dari kegiatan *pre-test* yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 060877 Medan Perjuangan terdapat 20 soal *test* yang dilakukan oleh 25 peserta didik. Dari hasil tersebut banyak terdapat peserta didik yang tidak memahami materi pembelajaran. Dari 20 peserta didik hanya 3 peserta didik yang tuntas dalam hasil *pre-test* yang dilakukan, itu menandakan guru belum berhasil dalam menyampaikan materi membangun keperibadian dalam kebinekaan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Namun sebelum dilakukannya kegiatan *post-test* peneliti memvalidasi soal tes dengan rumus *product moment correlation*, dari 30 soal yang divalidasi terdapat 20 soal yang valid, maka untuk soal *test post-test* peneliti menggunakan 20 soal yang telah valid. Kemudian setelah *post-test* dilakukan maka hasil yang didapatkan ada 23 siswa yang tuntas dan hanya ada 2 siswa yang tidak tuntas. Maka dari kualifikasi tersebut Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, dalam menguji efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini juga menggunakan rumus N. Gain dengan perolehan nilai N-Gain adalah 0,58 termasuk dalam kategori tafsiran Cukup Efektif, dan perolehan skor N-Gain termasuk kategori Sedang.



Gambar 4.6 Diagram Hasil Penilaian Akhir dari Penelitian

Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* Pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD

Berikut beberapa kelebihan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* yang didapat oleh peneliti di SDN 060877 Medan Perjuangan:

1. Menuntut siswa berpikir kritis melalui sebuah permasalahan, mencari informasi, mengamati, dan menemukan gagasan/solusi dari permasalahan yang terdapat di dalam media pembelajaran video yang berbasis *Sparkol VidioScribe*, kemudian kelebihan media *sparkol vidioScribe* berdasarkan penelitian relevan juga membuat pembelajaran lebih dinamis dan fleksibel.
2. Menuntut siswa untuk melek dan tanggap akan teknologi kearah edukasi atau mempermudah proses pembelajaran, serta kelebihan dari media ini berdasarkan penelitian relevan juga bisa menghilangkan kepenatan belajar karna media pembelajarn berbasis *Sparkol VidioScribe* ini dirancang dengan semenarik mungkin.
3. Media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* dinyatakan sangat layak oleh validator dan praktis digunakan oleh guru kelas dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* mempunyai keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 060877 Medan Perjuangan.
5. Kelebihan media ini berdasarkan penelitian peneliti dan berdasarkan penelitian relevan adalah media ini *free*, diakses *online*, dan juga tersedia untuk perangkat *smartphone*.

Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD

Berikut beberapa kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* yang didapat oleh peneliti di SDN 060877 Medan Perjuangan:

1. Memerlukan alat bantu berupa *Handphone/Infocus*, dan *Speaker* untuk menayangkan video di depan kelas Ketika pembelajaran berlangsung, sama halnya dengan kekurangan dari penelitian relevan yaitu membutuhkan alat bantu untuk memutar video pembelajaran di depan kelas.
2. Tidak dapat digunakan secara *full offline* atau membutuhkan jaringan, hal tersebut juga sama dengan kekurangan dari penelitian relevan yakni media ini membutuhkan jaringan karna tidak bisa diakses jika sinyal lemah.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna serta kekurangan dari media ini berdasarkan penelitian relevan adalah materi yang dibahas di dalam media video pembelajaran hanya berfokus pada tema, sub tema, dan pembelajaran tertentu saja.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD kelas IV telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan Model *Case Method* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Bab 3, membangun kepribadian dalam kebinekaan di SD kelas IV.
2. Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* Pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Bab 3, membangun kepribadian dalam kebinekaan di Kelas IV SD dinyatakan yang layak guna, sebab Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli desain dan teknologi Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* yaitu qBapak Tri Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd dan memperoleh persentase akhir 90,52% atau termasuk dalam kategori "sangat layak". Kemudian validasi oleh ahli materi yaitu Bapak Anggili Pratama M.Pd "sangat layak" dengan persentase 93,33% Berdasarkan hasil validasi maka Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case method* dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa dan guru kelas IV dalam pembelajaran. Sementara, uji praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila guru kelas IV SDN 060877 Medan Perjuangan. Berdasarkan hasil analisis data pada angket uji praktikalitas, diperoleh persentase rata-rata sebesar 91,66%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* praktis untuk digunakan pada siswa sekolah dasar.
3. Peneliti melaksanakan uji coba secara klasikal hasil dari perhitungan ketuntasan kelas pada saat pemberian pre-test dan *post-test* diperoleh 83% dengan kualifikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kualifikasi tersebut berdasarkan pada acuan tabel 3.7 tentang kriteria ketuntasan kelas, bahwa pada tabel tersebut diterangkan jika penilaian persentase berada di rentang 81%-100% maka ketuntasan tersebut dikategorikan dalam kualifikasi sangat efektif. Maka dari kualifikasi tersebut Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Audri, A. F., Gandamana, A., Simanjuntak, S., Tarigan, D., & Tambunan, H. P. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. *Jurnal Pendidikan Guru*

Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. Hal 2806-2820 Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian* (h. 100-232). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifannisa. Dkk (2023). (*Sumber Media Pengembangan Pembelajaran Teori dan Penerapan*). PT. Sonpedia Publishing Indonesia ISBN : 9786230927676, 6230927675
- Gandamana, A., & Marisa, M. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(3), 213-221.
- Ginting, S., Harahap, S., & Siregar, T. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, hlm. 118.
- Nurrita. (2022). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar: Teori dan Praktik*. Penerbit Universitas, 182.
- Mailani, E., Simanihuruk, A., & Manurung, I. F. U. (2019). Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (IAI) Bagi Mahasiswa PGSD Unimed. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 9(4), 290-299.
- Rahmawati, S., & Surya, T. (2023). *Pembelajaran Digital: Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Tematik*. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(4), 200-210.
- Ramadhani, S. (2023). *Variasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar*. *Jurnal Edukasi dan Inovasi*, 10(1), 50-60.
- Ratno, S., Amelia, F. R., Siagian, A. N., Dongoran, I. K., Utami, J., Pandiangan, L. L., Nasution, R. K., Simanjuntak, R. P. B., Amelia, V. Q., & Simanjuntak, R. P. B. (2024). *Analisis problematika proses pembelajaran IPA pada siswa kelas VI SDN 060912 Medan Denai*. *Jurnal Pendidikan IPA*, 17(10), 145-159.
- Rozi, F, dkk. *Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Pendidikan Ipa Sd Kelas Tinggi Mahasiswa Prodi Pgsd Fip Unimed*. Volume 9 No. 3 Desember 2019
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. ISBN: 978-602-454-999-1
- Widjaja, S. (2021). *Pembelajaran Berbasis Kasus: Pengalaman dan Manfaat bagi Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 125-135.