

Pengembangan Media Video Berbasis Separkol *Videoscribe* pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SDN Mrican 1 Kota Kediri

Kelola Puji Prihatini¹, Novi Nitya Santi², Abdul Aziz Hunaifi³.

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: @lolafuji72gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran sistem tata surya kelas VI SDN MRICAN 1 Kota Kediri yang ditemukan fakta yaitu belum adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran guru cenderung mengajarkan pembelajaran secara teoritis dan Konsep-konsep yang abstrak. Sehingga siswa mudah bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan guru saata proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *sparkol video scribe* ini diharapkan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pada materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi, ahli media, angket kepraktisan guru, angket keefektifan siswa dan tes tulis /soal evaluasi. Data hasil validasi angket dan tes tulis/soal evaluasi menggunakan skala likert. Hasil dari penelitian pengembangan media sparkol video scribe adalah (1) media sparkol video scribe dikatakan valid dengan memperoleh presentase dari ahli materi 87%. Sedangkan hasil dari ahli media 88%. (2) media video scribe dikatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket guru sebesar 95% dan angket respon siswa sebesar 91%. (3) media video scribe dikatakan efektif untuk uji coba terbatas dengan memberikan soal post-test memperoleh hasil 63,2 % dengan kategori TT (tidak tuntas) setelah itu dilakukan uji coba luas dengan memberikan media sparkol video scribe soal post-test memperoleh hasil 91% dengan kategori T (tuntas) sehingga media video scribe tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Kata kunci : Media, Sparkol Video Scribe, Sistem Tata Surya.

Abstrack

This research is motivated by the results of research conducted in class VI at SDN MRICAN 1 Kediri City, and the absence of learning media that can increase student motivation, because in the learning process teachers tend to teach learning theoretically and abstract concepts. So that students get bored easily and find it difficult to understand the material conveyed by the teacher during the learning process. With the Sparkol video scribe learning media, it is hoped that teachers will be able to increase the learning motivation of elementary school students. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of using sparkol video scribe media on solar system material for class VI students. This research is a development study using the ADDIE model. The ADDIE model consists of 5 stages, namely the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data collection instruments used were material expert validation sheets, media experts, teacher practicality questionnaires, student effectiveness questionnaires and written tests/evaluation questions. Data validation results of questionnaires and written tests/evaluation questions using a Likert scale. The results of the research on the development of video scribe sparkol media are (1) the sparkol video scribe media is said to be valid by obtaining a percentage of 87% from material experts. While the results of media experts 88%. (2) video scribe media is said to be

practical by obtaining results from teacher questionnaires of 95% and student response questionnaires of 91%. (3) the video scribe media is said to be effective for the top trial by giving post-test questions obtaining 63.2% results in the TT category (incomplete) after that an extensive trial is carried out by providing sparkol video scribe media post-test questions obtaining 91% results with the category T (complete) so that the video scribe media can be said to be effective for use.

Keywords: Media, Sparkol Video Scribe, Solar System.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling mendasar dalam kehidupan, pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan manusia Indonesia sepenuhnya agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, mandiri, dan bertanggung jawab. Sebagaimana menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu menggunakan media belajar yang menarik hal itu sesuai dengan (Rahmawati, 2020) mengemukakan bahwa "media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu". Salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar adalah media video scribe sesuai dengan pendapat (Pamungkas et al., 2018) "Separkol Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang tersiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan mei 2023 yang dilakukan peneliti di SDN MRICAN 1 Kota Kediri diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung mengajarkan pembelajaran secara teoritis dan konsepnya saja. Konsep-konsep yang abstrak. Permasalahannya adalah guru belum memiliki kapasitas untuk merancang media pembelajaran, guru hanya meminta siswa untuk mempelajari materi yang diberikan tanpa menggunakan sumber lain sehingga membuat proses pembelajaran tidak maksimal. Dalam mata pelajaran IPA materi sistem tata surya guru hanya menjelaskan teori-teorinya saja sehingga saat pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung mengobrol dan bermain sendiri dengan peserta didik lain, sehingga peserta didik mudah lupa dengan apa yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka media pembelajaran yang menarik dapat mendukung proses pembelajaran berlangsung yaitu media sparkol video scribe. Media Sparkol Videoscribe dinilai sebagai aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan video yang menarik dan berkesan. Sparkol Videoscribe juga salah satu terobosan di dunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. Sparkol Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi. Media sparkol video scribe yang akan dikembangkan nantinya dapat memenuhi kebutuhan siswa seperti media video yang sebelumnya hanya terdapat tulisan, maka nantinya peneliti membuat dengan desain yang lebih menarik, tulisan yang menarik, memberi gambar yang jelas dan sesuai, memberikan suara serta menambahkan animasi-animasi menarik untuk ditonton dan dipelajari hal itu dapat mendorong siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Penambahan kontekstual sebagai basis dalam pembuatan media sparkol video scribe diharapkan mampu memotivasi siswa untuk memahami materi yang tidak menjelaskan teori saja namun juga ada beberapa

quis yang bisa mengetes kemampuan siswa. Sistem Tata Surya adalah materi kelas VI SDN MRICAN 1 Kota Kediri yang dipelajari siswa pada semester genap/II. Membahas tentang sistem tata surya, jarak planet yang dekat dengan matahari dan lain sebagainya. Materi sistem tata surya dalam sparkol video scribe ini banyak menampilkan gambar animasi pendukung materi.

Dari pemaparan penjelasan diatas, bahwa media sparkol video scribe diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan siswa untuk memahami materi sistem tata surya yang diberikan saat proses pembelajaran, serta diharapkan dengan adanya media sparkol video scribe ini siswa mampu meningkatkan hasil belajar. Atas dasar permasalahan yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Video Berbasis Sparkol Videocribe Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SDN MRICAN 1 Kota Kediri"

METODE

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut (Amile, 2022) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil produk agar dapat digunakan sesuai kebutuhan maka penelitian ini bersifat analisis kebutuhan, hasil dari produk dapat diuji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media visual adalah model ADDIE. Menurut (Sugiyono, 2017) model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).

Pada tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut; (b) melakukan analisis karakteristik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang dimiliki serta aspek lain yang dimiliki; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Pada tahap desain media yang dikembangkan digambarkan dalam tahap-tahap berikut : (a) Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangkaan pembuatan media video yaitu VideoScribe. Acuan dalam penyusunan media VideoScribe adalah menyiapkan background-background yang menarik untuk dijadikan template video. (b) Langkah kedua menyusun materi, karakteristik, tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan, bentuk, serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan aplikasi Sparkol Videos Scribe.

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi belajar. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kualitas pembelajaran secara luas.

Subyek dalam penelitian ini adalah subyek yang dijadikan sebagai percobaan dalam proses penelitian. Adapun subyek yang digunakan oleh peneliti adalah 21 siswa kelas VI MRICAN 1 kota Kediri.

Pengembangan instrumen membahas mengenai alat yang digunakan untuk pengambilan data yang terkait pengembangan media pembelajaran. Data yang dihasilkan akan lebih akurat apabila instrumen yang digunakan juga valid. Instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan media videos scribe dalam pembelajaran mengenai sistem tata surya

antara lain lembar validasi, dan angket.

Pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif serta teknik analisis kuantitatif. Pada data kualitatif berupa komentar serta saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran sebelum di uji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan bahan media pembelajaran video scribe yaitu dengan menggunakan angket untuk mengetahui kelayakan media sparkol video scribe yang telah dikembangkan. Menurut (Sugiyono, 2017) instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dengan bentuk checklist pada kolom angket. Dengan kriteria nilai sangat baik = 5 (86% - 100%), baik = 4 (71% - 85%), cukup = 3 (56% - 70%), kurang = 2 (41% - 55%), sangat kurang = 1 (25% - 40%), sesuai dengan butir-butir pertanyaan.

Data kepraktisan dapat diperoleh dari hasil tes yaitu post-test pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran sparkol video scribe. Jika hasil post-test lebih tinggi maka media pembelajaran sparkol video scribe tersebut dikatakan efektif. Instrumen tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Jika soal benar pada pilihan ganda akan mendapatkan 1 poin dan jika pada 5 soal ujian 1 soal mendapat 3 poin, maka diperoleh 25 poin skor maksimal, nilai maksimal 100. Media pembelajaran sparkol video scribe dikatakan efektif, jika persentase siswa yang menyelesaikan ketuntasan belajar mencapai klasifikasi minimal baik ($60\% < p < 80\%$), serta memperoleh skor minimal dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas IV diatas KKM yaitu > 75 . dalam rumus widoyoko (2013:242) yaitu Sangat Baik ($p > 80\%$), Baik ($60\% \leq p < 80\%$), Cukup ($40\% \leq p < 60\%$), Kurang ($20\% \leq p < 40\%$), Sangat Kurang ($p \leq 20\%$).

HASIL DAN PEMBAHSAN

Media pembelakaran sparkol video scribe yang dikembangkan sudah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli bahan media, dan ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwavideo scribe ini bisa dikatakan valid. Hasil data validasi media memperoleh skor 88% dan berada pada rentang 71%-85% dapat dikategorikan valid. Dan validasi ahli materi memperoleh skor 90%. Menurut (Akbar, 2019) jika presentase berada pada rentang 86%-100% dapat dikategorikan sangat valid. Serta dapat digunakan tanpa revisi. Hasil kevalidan tersaji dalam tabel sebagai berikut.

Table 1 repapitulasi table media video scribe

No	Validator	Presentase perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Ahli Media	88%	Valid
2.	Ahli Materi	97%	Sangat Valid
	Rata-rata	90,7%	

Setelah melalui validasi oleh ahli maka selanjutnya media pembelajaran diuji cobakan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas dengan memberikan angket kepraktisan guru dengan 8 pertanyaan yang memiliki rentang nilai 1-5 angket kepraktisan guru Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media sparkol video scribe. Dengan dilaksanakannya uji coba terbatas dan uji coba luas ini maka akan diketahui kepraktisan sparkol videos scribe yang telah dikembangkan.

Hasil persentase nilai dari angket kepraktisan yang diberikan ke guru adalah 95%. sehingga, dapat disimpulkan bahwa Menurut (Akbar, 2019) jika presentase menunjukkan rentang 86%-100% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Dan berdasarkan hasil penyebaran angket respon siswa diperoleh skor 93% dapat dikategorikan sangat praktis, Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video scribe sangat valid digunakan kepada siswa. Hasil kepraktisan tersaji dalam tabel sebagai berikut.

Table 2 Rekapitulasi Kepraktisan Media Video scribe

No	Validator	Presentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Guru	95 %	Sangat Praktis

Pengembangan media sparkol video scribe ini dikatakan efektif jika sudah di uji cobakan pada subyek uji coba luas kelas VI SDN MRICAN 1 kota Kediri yang dilaksanakan pada 17 Mei 2023. Siswa diminta untuk mengerjakan kuis dengan jumlah 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal pilihan uraian, kuis tersebut sebagai soal post test. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media video scribe. Dengan dilaksanakannya uji coba luas ini maka akan diketahui keefektifan media sparkol videos scribe yang telah dikembangkan.

Table 2 Rekapitulasi Kepraktisan Media Video scribe

No	Validator	Presentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	siswa	91 %	Sangat Praktis

Dari data hasil belajar 21 siswa, pada soal pilihan ganda mendapatkan rata-rata nilai dengan presentase 96%, dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan $P > 80\%$ dengan kategori sangat baik/efektif. sehingga media video scribe tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan. sehingga MEDIA SPARKOL VIDEO SCRIBE tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Menurut (Yuliyanto et al., 2018). "Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang tersiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Berdasarkan data hasil penelitian diatas, pengembangan media video scribe dapat membantu siswa menjelaskan materi dasar rantai makana, yang dapat meningkatkan kreativitas, dan keaktifan siswa dalam mempelajari rantai makanani. serta sebagai sumber belajar yang membantu siswa denga mudah memahami materi yang disampaikan guru, siswa dapat berpikir logis serta memahami materi secara spesifik dan sistematis. Stuktur media sparkol video scribe meliputi cover judul materi dan penjelasan materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian kevalidan ahli media dan hasil dari ahli materi dapat dibuktikan dengan memperoleh nilai dengan persentase sangat valid yang berarti media video scribe yang dikembangkan dapat digunakan.

Berdasarkan hasil angket kepraktisan guru dan hasil mengerjakanpost test siswa memperoleh nilai diatas rata-rata dengan kategori T (tuntas) persentase, yang berarti media video scribe yang dikembangkan dapat digunakan, dan media sparkol video scribe yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kepraktisan, dan dapat digunakan oleh siswa.

Berdasarkan hasil keefektifan siswa dengan uji coba melalui pemberian soal evaluasi kepada siswa memperoleh skor diatas rata-rata dari ketuntasan belajar klasikal post-test siswa mencapai klasifikasi sangat baik, yang berarti media video scribe sangat efektif digunakan saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Batukliang Utara. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1386>
- Aqib, Zaenal. 2015. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya
- Arsyad. Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)
- Ayu. Dyah Wulandari, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu materi cahaya Kelas VII di SMPN 1 Kerjo TA 2015/2016, (Skripsi Program Teknologi

- pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2016).
- Depdiknas. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Depdiknas.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Rahmawati, D. R. (2020). *Media Pembelajaran Multimedia dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. May, 8–11.
- Sugiyono. (2017). *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (26th ed.)*. CV Alfabeta.
- Volume, J. S. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pq4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Dan Review) Pada Materi Perjuangan Kerajaan Banten Melawan Penjajahan Belanda*. 4, 27–28.
- Yuliyanto, A., Fadriyah, A., Yeli, K. P., & Wulandari, H. (2018). Pendekatan Saintifik Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *Methodik Didaktik*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.9307> Iita. "Konsep Belajar Menggunakan Media Audio." : 25–45.
- Siqueira, Armando José Barros et al. 2019. "Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran, Bab II." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Sugiyono. 2017. "Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (26th Ed.)". CV Alfabeta."
- Syahir, Ahmad Jainuri, M. (2016). 2017. "Pengertian IPA Di Sekolah Dasar." *Convention Center Di Kota Tegal* 4(80): 4.
- Sanjaya. Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Prenadamedia Group, Jakarta: 2012).