Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 4 | No 1

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar

Dyah Ayu Rahmah[1], Arwin[2]

[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Sparkol Videoscribe

Kata Kunci:
Sparkol Videoscribe

ABSTRACT

This study aims to develop animated video learning media based on sparkol videoscribe for grade V elementary school students that are valid and practical. This is also supported by schools that have started facilities and infrastructure so as to facilitate the learning process with developed media. This type of development research is Research and Development (R&D) which refers to the ADDIE development model which has five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of the research on the development of video learning media with sparkol videocsribe which were developed through the stages of validating the material aspects and media aspects obtained a score of 88.99% indicating a very valid category. Whereas from the student response questionnaire obtained an average score of 93.65% in the very practical category and the teacher's response questionnaire with an average score of 89% in the very practical category. Based on the results that have been obtained, it can be concluded that the learning media is feasible to use.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis hal ini juga didukung oleh sekolah yang telah memulai sarana dan prasarana sehingga mempermudah proses pembelajaran dengan media yang dikembngkan. Jenis penelitian pengembngan ini adalah Research and Develpoment (R&D) yang mengacu pada model pengembanagan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu : Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evalusi). Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran video sparkol videocsribe yang dikembangkan melalui tahapan validasi aspek materi dan aspek media memperoleh nilai 88,99% menunjukkan kategori sangat valid. Sedangkan dari angket respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 93,65% berkategori sangat praktis dan angket respon guru dengan skor rata-rata 89% berkategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan.

Corresponding author :
emailpenulis@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

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

Saat ini di dunia dihadapkan oleh wabah penyakit yang disebab kan oleh virus yang bernama Coronavirus Diseases atau dikenal dengan istilah Covid-19 di Indonesia saat ini cukup besar bagi seluruh masyarakat. Dampak Covid-19 di Indonesia saat ini cukup basar bagi seluruh masyrakat. Dengan terus melonjaknya kasus positif virus corona di Indonesia mendesak pemerintahan Indonesia untuk segera menangani pendemi Covid-19 dengan membuat berbagai kebijakan seperti menerapkan phsycal distancing, PSBB (pembatasan sosial berskala besar), dan lockdown. Dengan diterapkan pembatasan sosial berskala besar mendorong pemenerintah untuk mengelurkan kebijakan terhadap pelaksnaan pendidikan di indonesia, karena bagaimana pun pendidikan harus tetap berlangsung agar tujuan dari prosess pembelajaran dapat tercapai secara utuh. Adanya Covid-19 ini menentut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau dalam jaringan (daring).

Perkembangan zaman saat ini ditandai pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK mendorong upaya-upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar serta mempermudah dan mengefensienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. Dengan kondisi saat sekarang ini dunia pendidikan sangat berhubungan dengan teknologi sebagai media penghubung pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki posisi yang cukup penting dalam sistem pembelajaran, dan tanpa media, kominukasi yang baik antara guru dengan siswa tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Sadiman dan Haryono (2012) menyatakan

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

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dititik beratkan pada tujuan dan isi dari media pembelajaran yang hendak digunakan. Namun, faktor-faktor lain yang berperan dalam penggunaan media harus turut dipertimbangkan, dalam hal ini seperti karakteristik siswa, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, dll. Sejalan dengan pernyataan Sadiman (2011:85) bahwa dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan perencanaan atau pengorganisasian yang baik termasuk dalam aspek media pembelajarannya, dimana pemilihan media pembelajaran tidak selalu mengacu pada kecanggihan media pembelajaran itu sendiri namun harus tetap mengedepankan efektifitas dan efesiensi media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan salah satu kurikulum yang telah resmi disahkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di setiap jenjang Pendidikan termasuk di sekolah Dasar, Sebagian mata pelajaran dihubungkan jadi satu dalam satu tema. Sebagian mata pelajaran tidak lagi tersegmentasi atau terpisah-pisah, melainkan saling terpadu. Di dalam pembelajaran tematik, terjadi suatu pengintegrasian kompetensi-kompetensi dari berbagai mata pelajaran menjadi tema tertentu, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik akan semakin banyak dan bermakna, tidak terbatas pada disiplin ilmu tertentu (Wardani & Syofyan, 2018). Hatmojo ddk (2020) proses pembelajaran di sekolah melibatkan guru, peserta didik, serta komponen lain yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu media menjadi salah satu factor penunjang tercapainya tujuan suatu pembelajarn, dan tujuan pemebelajaran yang efektif adalah meghadirkan pelajaraan kenyataan di kelas adalah sebuah video atau media audio visual. Media video dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif karena akan muncul banyak keingintahuan dari peserta didik (Anitah, 2010).

Saat ini banyak berkembang software-software yang bisa digunkan guru unuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu Poer Point, Macromedia Flash, Sparkol Videoscribe dan lain-lain. Setiap software memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Sparkol

videoscribe sebagai salah satu aplikasi untuk pengembangan media dirasa mampu untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang lebih fleksibel dan lebih terbarukan seiring dengan perkembangan zaman.

Sparkol Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteritik yang unik, sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di- import ke dalam software tersebut. Selain itu pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat vedio. Pembuatan vedioscribe juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lenih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe. Pengguna hanya perlu men-download software dan di- install pada PC yang dimiliki.

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

Memperkuat hasil wawancara dengan wali kelas, penulis melakukan pengamatan proses pembelajaran daring di SDN 27 Anak Air dan SDN 53 Kampung Jambak. Hasil pengamatan yang diperoleh adalah kemampuan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran sudah sangat baik, proses perpindahan antara satu materi dengan materi lainnya sudah tidak terlihat. Beberapa siswa terlihat tidak aktif dalam merespon kegitan pembelajaran melalui media whatsapp karena banyak

siswa yang kurang paham dengan materi yang diberikan oleh guru, sehingga sebagian siswa meminta guru untuk mengulangi penjelasan materi yang diberikan. Media yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan media berupa poster sederhana yang dikirim di grup whatsapp. Siswa kurang mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya karena kurang paham dengan materi yang diberikan.

Wawancara penulis dengan beberapa siswa kelas V di SDN 27 Anak Air dan SDN 53 Kampung Jambak juga dilakukan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran belum menarik menurut siswa secara keseluruhan. Pembelajaran didominasi oleh penyaji materi dan terkadang menggunakan media konvensional dan seleksi, pernah menggunakan media berbasis teknologi seperti penayangan video melalui grup whatsapp. Penyajian materi menggunakan video yang langsung dijelaskan oleh guru menggunakan suara/audio tersebut lebih disukai siswa dan membuat siswa sangat antusias karena dapat melihat peristiwa sebenarnya melalui video atau gambar yang dita yangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Siswa Kelas Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan merupakan motode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu prodeuk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester II di SD Negeri Negeri 50 Padang Tongga Kabupaten Agam , pada tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilakukan dengan dua kali pertemuan dan siklus dua dengan satu kali pertemuan.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah guru kelas V dan peserta didik kelas V SD Negeri 27 Anak Air daan SD Negeri 53 Kampung Jambak.. Dimana jumlah pesera didiknya adalah 40 orang.

Prosedur

Prosedur penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan

(development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation) (Sugiyono,2015).

Intrumen Penelitian

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritikan, tanggapan dan saran dari ahli materi, dan ahli media terhadap kualitas media pembelajaran vidio animasi yang terdapa dalam kolom komentar pada angket. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil media pembelajaran, ahli materi, dan pesrta didik melalui angket penilaian praktikalitas media pada saaat uji coba. Penilaian dari validator yaitu berupa lembar penilaian angket media, sedangkan penilaian peserta didik berupa angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran vidio animasi yang diuji cobakan. Dengan kata lain data yang diambil adalah dari hasil validasi media yang dilakukan oleh validator dan data hasil ujicoba praktikalitas didapatkan pada saat media pembelajaran diimplementasikan kepada subjek yakni peserta didik kelas V SD Negeri 27 Anak Air Kota Padang dan SDN 53 Kampung Jambak.

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan produk yang dihasilkan. Validitas yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual ini dimaksud untuk menguji kesesuaian media dengan materi yang dikembangkan dan apakah media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik atau tidak. Media pembelajaran yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

2. Sedangkan data kualitatif berupa:

a. Informasi mengenai pembelajaran tematik terpadu yang diperoleh melalaui wawancara dengan guru wali kelas kelas V SD Negeri 27 Anak Air Padang dan SDN 53 Kampung Jambak
b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasi penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli media dan ahli materi .

Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert. Berdasarkan lembar validasi, penskroran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2.	Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ Memotivasi
3.	Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/cukup memot ivasi
4.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat

Dimodifikasi oleh *Sugiyono (2013: 94)*

Selanjutnya, uji validasi ahli media dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (∑) dengan jumlah skor ideal (N) yang telah didapat dengan skala Likert tersebut diukur nilai persentase skor yang diperoleh dari ahli menggunakan rumus Arifin (dalam Endang,2003), yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} X\ 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor (dibulatkan)

∑R = Jumlah skor yang diberikan validator

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100 = Bilangan tetap

Dari nilai persentase skor yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif dengan kriteria interprestasi dari Riduwan (2012), dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel , Kriteria Interpretasi Skor

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu di revisi
2.	61 – 80 %	Baik	La yak/ valid/ tidak perlu di revisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak laya k/ tidak valid/ perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Dimodifikasi dan Arikunto (2010: 224)

3. Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas kegunaannya yaitu untuk analisis data hasil pengamatan ke terlaksanaan angket respon peserta didik dan respon guru. Data tetang respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran audio visual yang di analisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel berikut modifikasi dari Purwanto oleh Gustinasari (2017).

Tabel Kategori Skala Penilaian Angket Respon Peserta Didik dan Guru

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu di revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu di revisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Dimodifikasi dan Arikunto(2010: 224)

Selanjutnya, uji ahli media dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (∑) dengan jumlah skor ideal (N) yang telah didapat dengan skala Likert tersebut diukur nilai persentase skor yang diperoleh dari ahli menggunakan

rumus Arifin (dalam Endang,2003), yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} X\ 100\%$$

Keterangan :
P = Persentase skor (dibulatkan)
∑R = Jumlah skor yang diberikan validator
N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalm satu item
100 = Bilangan tetap

Setelah nilai persentase skor diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari Purwanto (2012) dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel Kriteria Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu di revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu di revisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Dimodifikasi Arikunto (2010: 22

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validitas Ahli Media

Pengembilan data uji validitas oleh Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku ahli media dilaksankan pada tanggal 21 Maret 2021 untuk validasi pertama dan validasi kedua langsung dilaksanakan setelah produk direvisi.

Berdasarkan hasil perhitungan yang terdapat pada lampiran 9, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari ahli media untuk validasi pertama antara 3 s/d 5 dengan jumlah 83,30 dengan kategori "valid" dengan sedikit revisi. Kemudian pada validasi kedua setelah revisi nilai dari validator berkisar antara 4 s/d 5 dengan jumlah 96,40% memiliki kategori "sangat valid". Dimana validasi kedua menunjukkan hasil media sudah valid dan dapat digunakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

2. Validitas Ahli Materi

Pengembilan data uji validitas ahli materi oleh Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd dilaksankan pada tanggal 1 April 2021 untuk validasi pertama dan validasi kedua langsung dilaksanakan setelah produk direvisi yaitu tanggal 4 April2021.

Berdasarkan hasil perhitungan yang terdapat pada lampiran 8, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari ahli media untuk validasi pertama antara 3 s/d 5 dengan jumlah 78,20% dengan kategori "cukup valid" dengan banyak revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan. Kemudian pada validasi kedua setelah revisi nilai dari validator berkisar antara 4 s/d 5 dengan jumlah 84,60% memiliki kategori "valid". Dimana validasi kedua menunjukkan hasil media sudah valid dan materi ini layak digunakan pada tahap kegiatan penelitian.

3. Hasil Analisis Validasi Keseluruhan

Tabel di bawah ini menunjukkan hasil validasi media pembelajaran *sparkol videoscribe* dari ahli media dan ahli materi

yang valid dengan presentase 90,5% yang berarti media pembelajaran oleh *sparkol videoscribe* dapat digunakan di Sekolah Dasar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

No	Aspek yang Divalidasi	%	keterangan
1	Aspek Media	96,40%	Sangat Valid
2	Aspek Materi	84,63%	Sangat Valid
	Rata-Rata	90,5%	Sangat Valid

Tabel Hasil Analisis Validasi Media

4. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

a. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Peserta Didik)

Pengambilan hasil uji praktikalitas pada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN 53 Kampung Jambak dengan jumlah peserta didik 22 orang sedangkan di SDN 27 Anak Air berjumlah 21 orang. Dimana memiliki tingkat kepraktiisan yang berbeda di anatara kedua sekolah tersebut.

Dapat dilihat pada tabel pada lampiran 12 perhitungan praktikalitas yang mana di SDN 53 Kampung Jambak menunjukkan nilai kepraktisan yaitu 92,90% kategori "sangat praktis" dan SDN 27 Anak Air dengan nilai keperaktisan adalah 94,20% berkategori "sangat praktis". Berdasarkan penjelasan dapat disimpulkan secara umum peserta didik terbantu dengan menggunakan media pembelajaran video *sparkol videoscribe*.

b. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Respon Guru)

Pengambilan data angket respon guru tehadap praktikalitas media pembelajaran dilakukan oleh Ibu Putri Tresna Dewi, S.Pd wali kelas V di SDN 27Anak Air dan Ibu Nur'abi Aisyah, SP.d wali kelas V SDN 53 Kampung Jambak.

Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas dapat dilihat pada lampiran 14 didapatkan nilai kepraktisan dari angket respon guru SDN 53 Kampung Jambak dengan rentang nilai 4 s/d 5 dengan jumlah 81,60% termasuk dalam kategori praktis dan nilai kepraktisan di SDN 27 Anak Air dengan rentang nilai 3 s/d 4 yang berjumlah 96,50% memiliki kategori "sangat praktis". Jadi bisa disimpulkan bahwa guru menilai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

1. Penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Sudah dikembangkan menggunakan model ADDIE memperoleh hasil rata-rata dari dua dosen validator ahli sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid dan media

pembelajaran *saprkol videoscribe* layak digunakan di lapangan.

2. Media pembelajaran video sparkol videoscribe yang dikembangkan pada Kelas V Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang sangat praktis digunakan di Sekolah Dasar. Berdasarkan uji coba yang dilakukan di SDN 53 Kampung Jambak tingkat keperaktisan media pembelajaran yaitu 92.90% berkategori sangat praktis sedangkan di SDN 27 Anak Air didaptakan sebesar 94,20% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari angket respon guru di SDN 53 Kampung Jambak ialah 81,60% dengan kategori praktis dan angket respon guru di SDN 27 Anak air adalah 96,50% memiliki kategori sangat praktis. Dengan itu membuat media pembelajaran video sparkol videoscribe sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

Airtanah, A. (2014). Bab ii kajian teori. Bab II Kajian Teori, 1, 9–34.

Algensindo.Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Anitah. (2010). Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum2013 di Sekolah Dasar. 8(1). https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233

Ahmadi, L. K. & Amri, S. 2014. Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik

Integratif. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.

Arikunto, S. 2010. Prosedur Peneliti an Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.Asyha.

Ayu Diaras bati, Putu. dkk. 2017.“Penerapan Model Open Ended Berbantuan Media Visual Dapat Meningkatkan Keaktifan Dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika”. Jurnal: PGSD. Vol. 4. No. 1.

Basri, Syamsuriana. Husnul Khatimah. “ Efektivitas Penggunaan MediaPembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto”. Jurnal: Pendidikan Fisika dan Terapannya. Vol. 2. No. 2.

Daryanto. 2015.Media Pembelajaran.Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani

Dwiyogo, W. D. 2013. Media Pembelajaran. Malang: Wineka Media.

Fransisca, Indyra & Mintohari. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video

Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi TataSurya Kelas VI SD. JPGSD. Vol: 06 1916-1927. http://bit.ly/2IHzhot. [Diakses pada 19 Mei 2019]

Jihad, A. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Majid,A. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Masyhud, M. S. 2015. Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan. Jember:Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

Masyhud,M.S.2016.Metode Penelitian Pendidikan. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

Miarso,Yusufhadi. 2013. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Pernada Media Grup

Mutrofin. 2018. Hasil Pembelajaran: Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.

Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 8(1), 19–35. https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706

Nusa,Putra.2012. Research and Development. Depok: Rajagrafindo Persada.

Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 pada Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di KELAS v Sekolah Dasar.

Prastowo, Andi. 2012. Panduan Kreatif Mambuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Purwanto, Ngalim. (2013). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Riduwan. 2010. Dasar-dasar Statistika. Bandung: ALFABETA.

Riyana, C. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.

Safitri,Devi.2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Lampung Kelas III. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.http://bit.ly/31GhkTi. [Diakses pada 08 Mei 2019]

Silmi, Munida Q. & Rachmadyanti P.. 2018.Pengembangan Media Pembelajaran

Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. JPGSD. Vol: 06 486-495. http://bit.ly/31sFsFj. [Diakses pada 19 Mei 2019]

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

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

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

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

Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(3).

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

Sumantri, M. S. (2016). Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar. Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 9(1), 11–12. https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059

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

Wahyuni, S., Rahmadhani, E., Mandasari, L., & Matematika, J. T. (2020). Pelatihan Pembuatan Media

Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. Jurnal Abdidas, 1(6), 597–602.

Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. 2(4), 371–381.

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

Wirasamita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. 1, 35–43.

Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2), 91–100.