Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 4 | No 1

Pengembangan Media Video *Berbasis Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 41 Lubuklinggau

Fritia Chairani Putri[1], Yeni Erita[2]

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

ARTICLE INFO

Keywords:
Media Development, Sparkol Videoscribe, Integrated Thematic

Kata Kunci:
Pengembangan Media, Sparkol Videoscribe, Tematik Terpadu

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of availability of instructional media that is less varied and not IT-based, which causes conventional learning patterns in which learning is centered on teachers and students only receive information. This study aims to describe the development of video media based on Sparkol Videoscribe in integrated thematic learning in class IV SDN 41 Lubuklingau. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model.
The results of this study indicate that the video media produced reaches a validity level of 84% with the valid category, the level of practicality by the teacher is 95.83% with the practical category and the level of practicality by the students is 94% with the practical category. The level of effectiveness by students is 81% and completeness 88.23%. Thus it can be concluded that the video media based on Sparkol Videoscribe has been declared valid, practical and effective for use in learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak berbasis IT sehingga menyebabkan pola pembelajaran yang konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media video berbasis Sparkol Videoscribe pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 41 Lubuklingau. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan media video yang dihasilkan mencapai tingkat validitas 84% dengan kategori valid, tingkat praktikalitas oleh guru 95,83% dengan kategori praktis dan tingkat kepraktisan oleh siswa 94% dengan kategori praktis. Tingkat efektivitas oleh siswa 81 % dan ketuntasan 88,23%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video berbasis Sparkol Videoscribe telah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Corresponding author :
yenierita@fip.unp.ac.id

JBES 2021

PENDAHULUAN

Pendidikan dan teknologi harus sejalan karena dunia pendidikan perlu merespon segala kecanggihan teknologi di era 4.0. Semakin berkembangnya teknologi maka berkembang pula sistem pendidikan yang mana penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk imenjadikan mutu pendidikan yang lebih baik. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Ragim, dkk, 2019).

Pembelajaran pada kurikulum 2013 dapat dikaitkan dengan pengembangan teknologi di era 4.0 dimana guru harus mengajar peserta didik pada zamannya, yakni kita sedang berada di zaman yang penuh dengan teknologi. Pembelajaran tematik terpadu harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat menggunakan kemampuan berfikir kritisnya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 41 Lubuklinggau, pada hari Rabu 02 Desember 2020, penulis menemukan bahwa SD tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, pembelajaran di SD ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Namun hal ini tidak diimbangi dengan pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Kendala guru tidak dapat membuat media pembelajaran yakni guru tidak mendapatkan cukup waktu serta guru belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berbasis IT.

Hal ini sangat disayangkan dikarenakan sekarang serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Adapun media pembelajaran yang menggunakan teknologi salah satunya adalah aplikasi *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan konsep whiteboard animation, yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu sesuai objek yang ada di layar. Animasi tangan ini dapat seirama dengan objek berupa teks atau gambar yang ditampilkan pada layar, sehingga bila dilihat seperti tangan sipembuat sendiri yang melakukannya. Keunikan dari *Sparkol Videoscribe* terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulisan yang ditulis atau digambar *Sparkol Videoscribe* dapat diaplikasikan guru secara gratis melalui web resmi *Sparkol Videoscribe* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media

video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelaaran tematik terpadu di kelas IV SDN 41 Lubuklinggau.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video berbasis *Sparkol videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 41 Lubuklinggau.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang mana tahap pengembangannya meliputi 5 tahap, yaitu:

1. Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat - syarat pengembangan model atau metode pembelajaran baru. pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model atau metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model atau metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya

2. Design

Dalam perancangan model atau metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model atau metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Development

Pada tahap ini kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Perencanaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* untuk membahas pokok materi tema 8 Daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 3. Konsep awal akan dievaluasi sendiri oleh penulis. Selanjutnya dilakukan validasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa dan satu orang ahli media dari kalangan dosen PGSD FIP UNP yang berkompeten, setelah dikatakan valid maka dilakukan evaluasi untuk uji coba yang bertujuan mencari kelemahan media untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model atau metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model atau metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model atau metode berikutnya (Lee & Owen, 2004:235).

5. Evaluation

Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model atau metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model atau metode baru tersebut.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan media video sparkol videoscribe pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV SDN 41 Lubuklinggau, yaitu:

Analysis (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan masalah-masalah mendasar yang dihadapi oleh guru kelas dalam pembelajaran. Setelah melakukan observasi di SDN 41 Lubuklinggau, masalah yang peneliti temukan adalah guru memerlukan media pembelajaran berbasis IT untuk mempermudah proses pembelajaran berlangsung Media yang tidak terbatas ruang dan waktu.

2) Analisis Kurikulum

Tujuan dilakukannya analisis kurikulum yaitu untuk menentukan kurikulum dari materi pembelajaran di kelas IV SD khususnya materi pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3. Untuk mendukung analisis kurikulum ini, peneliti melakukan analisis Kurikulum yang dibantu dengan buku guru dan buku siswa. Hal ini bertujuan agar media video yang dihasilkan tepat serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang aplikasi yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun yang peneliti lakukan untuk perancangan media video yakni:

1. Menetapkan tujuan belajar
2. Membuat desain media yang menarik
3. Mendesain materi

***Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan media video meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang, kemudian dilakukan revisi terhadap media video sesuai dengan komentar dan saran perbaikan yang disampaikan validator setelah itu dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas IV SD 41 Lubuklinggau untuk melihat praktikalitas dan efektifitas media video berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1) Validasi Media Video berbasis *Sparkol Videoscribe.*

Tahap validasi dilakukan setelah peneliti merancang dan mengembangkan media video *Sparkol Videoscribe*. Validasi dilakukan oleh 3 orang validator ahli yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media atau desain. Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, media video berbasis *Sparkol Videoscribe* direvisi, dan hasil revisi akan digunakan untuk uji coba.

Validator I

Tabel 1. Tabel Hasil Uji Validitas Aspek Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Awal	Ket	Skor Akhir	Ket
I. Kelayakan isi (Ahli Materi)					
Kesesuaian dengan ki					
1.	KI.1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	4	B	4	B
2.	KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.	4	B	4	B
3.	KI.3 Memahami pengetahun faktual konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya	4	B	4	B
4.	KI.4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis,	4	B	4	B

	logis dan kritis dalam karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.				
Perumusan indikator pembelajaran					
5.	Perumusan indikator sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	3	CB	4	B
6.	Perumusan indikator mengandung kata kerja operasional (KKO)	4	B	4	B
7.	Perumusan indikator mencakup aspek pengetahuan.	3	CB	4	B
8.	Perumusan indikator mencakup aspek keterampilan	3	CB	4	B
9.	**Kejelasan tujuan yang dicapai** Perumusan tujuan menggunakan kalimat yang simpel dan mudah dipahami.	3	CB	3	CB
10.	Menggunakan kata operasional yang dapat diukur	3	CB	3	CB
11.	Rumusan tujuan tidak bermakna ganda	3	CB	3	CB
12.	Terdapat *audence, behavior, deege, condition* dalam tujuan pembelajaran	3	CB	3	CB
Kebenaran subtansi materi pembelajaran Tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 3:					
13.	Mengidentifikasi jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal	3	CB	4	B
14.	Mengidentifikasi pengertian dan peranan tokoh dengan jelas	3	CB	4	B
15.	Mengidentifikasi karakteristik individu dalam keluarga sesuai gambar	3	CB	4	B

Kesesuaian media animasi *sparkol videoscribe* sebagai sumber belajar :					
16.	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran	3	CB	4	B
17.	Susunan materi didalam media terstruktur	3	CB	4	B
18.	Media menarik sebagai sumber belajar	3	CB	4	B
19.	Media dapat memotivasi minat peserta didik belajar	3	CB	4	B
Jumlah		62		72	
Skor maksimal		76		76	
Presentase		80%		90%	
Tingkat kevalidan		Cukup Valid		Valid	

Berdasarkan hasil dari validator I, maka media video *Sparkol* sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan hasil sebagai berikut :

Sebelum revisi $\frac{62}{76}$ x 100 % = 80%

Sesudah revisi $\frac{72}{76}$ x 100 % = 90%

$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} = \frac{80+90}{2}$ = 85%

Berdasarkan hasil akhir nilai validasi pada aspek materi di atas dapat dilihat bahwa media video *Sparkol videoscribe* yang dikembangkan dalam kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil nilai validasi yang diperoleh yaitu 85%. Dengan demikian media video yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan siswa kelas IV SD dari aspek materi.

Validator II

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Validitas Aspek Kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	Skor awal	Ket	Skor awal	Ket
II. Kebahasaan (Ahli Bahasa)					
1.	Kemenarikan teks sehingga peserta didik berminat membaca	3	CB	4	B
2.	Kemudahan bahasa	3	CB	4	B
3.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar	4	B	4	B
4.	Kesesuaian dengan menggunaan kata kalimat dan susunan paragraf.	3	CB	3	CB
5.	Penggunaan bahasa komunikatif	3	CB	3	CB
6.	Kesesuaian struktur kata dan kalimat	3	CB	3	CB

7.	Kata yang dipilih merupakan kata yang singkat dan lugas	4	B	4	B
8.	Penggunaan PUEBI baik dan benar	3	CB	3	CB
Jumlah		26		28	
Skor maksimal		32		32	
Presentase		80%		87%	
Tingkat kevalidan		Cukup Valid		Valid	

Berdasarkan hasil dari validator II, maka media video *Sparkol* sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan hasil sebagai berikut :

Sebelum revisi $\frac{26}{32}$ x 100 % = 80%

Sesudah revisi $\frac{28}{32}$ x 100 % = 87%

$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} = \frac{80+87}{2}$ = 84%

Berdasarkan hasil akhir nilai validasi pada aspek kebahasaan di atas dapat dilihat bahwa media video *Sparkol videoscribe* yang dikembangkan dalam kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil nilai validasi yang diperoleh yaitu 84%. Dengan demikian media video yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan siswa kelas IV SD dari aspek materi.

Validator III

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Validitas Aspek Media

No	Aspek yang dinilai	Skor awal	Ket	Skor akhir	Ket
Penyajian (Ahli Media)					
Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan daya Tarik					
1.	Mengajak peserta didik untuk belajar	4	B	4	B
2.	Kemampuan media dapat menciptakan rasa senang peserta didik.	4	B	4	B
3.	Tampilan gambar membuat peserta didik semangat untuk belajar.	3	CB	4	B
4.	Gaya tulisan komunikatif	3	CB	3	CB
Media memberikan interaksi (pemberian respon)					
5.	Mendorong peserta didik untuk membaca.	3	CB	3	CB
6.	Menyampaikan maksud dan tujuan yang jelas.	3	CB	3	CB
7.	Terjadinya komunikasi antara peserta didik dan media pembelajaran.	4	B	4	B
8.	Menimbulkan rasa senang untuk belajar.	4	B	4	B
Komunikasi visual					
9.	Tampilan yang digunakan menarik.	3	CB	4	B
10.	Tulisan dapat dibaca dengan baik.	3	CB	3	CB

11.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	3	CB	3	CB
12.	Animasi yang digunakan menarik.	3	CB	3	CB
Urutan sajian sistematis					
13.	Sajian KI	2	KB	2	KB
14.	Sajian KD dan indicator	2	KB	3	CB
15.	Sajian tujuan pembelajaran	4	B	4	B
16.	Sajian materi pembelajaran	4	B	4	B
IV. Kegrafikan ***Lay out* atau tata letak baik**					
17.	Penempatan gambar dan keterangan tidak menganggu pemahaman	3	CB	3	CB
18.	Penempatan kegiatan sebagai background tidak menganggu judul, dan teks.	3	CB	3	CB
19.	Penempatan animasi tidak menganggu pemahaman.	3	CB	4	B
20.	Penempatan *icon-icon* tidak menganggu pemahaman.	3	CB	3	CB
Gambar dan foto jelas					
21.	Gambar tidak menganggu pemahaman.	4	B	4	B
22.	Gambar sesuai teks	4	B	4	B
23.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	3	CB	3	CB
24.	Gambar jelas	4	B	4	B
Desain Tampilan Menarik					
25.	Kemenarikan media.	4	B	4	B
26.	Kesesuaian pemilihan *background.*	2	KB	3	CB
27.	Kesesuaian proporsi warna.	3	CB	3	CB
28.	Ketajaman gambar dan animasi.	3	CB	3	CB
Jumlah		91		96	
Skor maksimal		112		112	
Presentase		81%		85%	
Tingkat kevalidan		Cukup Valid		Valid	

Berdasarkan hasil dari validator III, maka media video *Sparkol* sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan hasil sebagai berikut :

Sebelum revisi $\frac{91}{112}$ x 100%= 81%

Sesudah revisi $\frac{96}{112}$ x 100% = 85%

$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} = \frac{81+85}{2}$ = 83%

Berdasarkan hasil akhir nilai validasi pada aspek materi di atas dapat dilihat bahwa media video *Sparkol videoscribe*

yang dikembangkan dalam kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil nilai validasi yang diperoleh yaitu 83%. Dengan demikian media video yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan siswa kelas IV SD dari aspek materi.

Implementasi

Pada tahap ini produk akhir yang telah di validasi dan revisi, kemudian dilakukan uji coba. Uji coba tersebut dilakukan di kelas IV SDN 41 Kota Lubuklinggau. Subjek penelitian sebanyak 17 peserta didik yang terdiri dari 8 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian dilakukan pada Selasa, 06 April 2021 pada pukul 07.30 WIB sampai pukul 10.20 WIB. Kemudian, dilanjutkan pada hari Rabu 07 Maret 2021 pada jam yang sama. Tujuan dilakukannya implementasi ini adalah untuk mengetahui kepraktisan produk.

1) Praktikalitas Media *Sparkol*

Respon Guru Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar yang dikembangkan

Hasil dari pengisian angket respon guru terhadap praktikalitas bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Analisis Penilaian Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media video berbasis *Sparkol videoscribe*

No	Indikator	Skor Penilaian
1	Media memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik.	4
2	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan EYD.	4
3	Penyajian kalimat mudah dipahami oleh guru.	3
4	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru membantu peserta didik memahami materi.	4
5	Penempatan tata letak gambar atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan uraian media.	4
6	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.	4
Skor yang diperoleh		23
Skor Maksimal		24
Presentase		96%
Tingkat kepraktisan		Sangat Praktis

Hasil analisis di atas merupakan hasil respon guru kelas IV SDN 41 Lubuklinggau yang telah menggunakan media video *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan. Dari hasil analisis respon guru terhadap praktikalitas pembelajaran

dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Bahan Ajar yang dikembangkan

Dari hasil ujicoba praktikalitas bahan ajar pada siswa kelas IV SDN 41 Lubuklinggau diperoleh hasil dari pengisian angket respon siswa yang dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Analisis Penilaian Respon Sswa Terhadap Praktikalitas Media video berbasis *Sparkol videoscribe*

No.	Nama	Skor Respon Terhadap Pertanyaan				
		1	2	3	4	5
1.	AF	3	4	4	4	4
2.	AZA	4	3	4	4	4
3.	AC	4	4	4	3	4
4.	BI	3	4	4	4	3
5.	BO	4	4	3	4	4
6.	CDP	4	3	4	4	4
7.	DF	4	4	3	4	3
8.	J	4	4	4	3	4
9.	KSA	3	4	4	4	4
10.	KM	4	4	3	4	4
11.	MF	4	3	4	4	4
12.	NIR	4	4	4	3	4
13.	NN	4	4	4	4	4
14.	RY	4	3	4	3	4
15.	RK	4	3	4	4	4
16.	RZ	4	4	3	4	4
17.	TP	4	4	4	4	4
Jumlah		65	63	64	64	66
Jumlah Skor					332	
Skor maksimal					340	
Presentase					94%	
Tingkat kevalidan					Sangat praktis	

Tabel 5 di atas merupakan hasil analisis respon siswa kelas IV SDN 41 Lubuklinggau yang berjumlah 17 orang siswa. Secara umum siswa merasa terbantu dengan adanya media video berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan ini.

2) Efektivitas Media Sparkol

Hasil uji efektivitas media pembelajaran dilihat dari hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan pada tanggal 06 dan 07 April 2021 di kelas IV SDN 41 Lubuklinggau diikuti oleh 17 orang peserta didik. Berdasarkan perhitungan lembar efektivitas, didapatkan hasil presentase belajar peserta didik sebanyak 81% meningkat. Sebanyak 14 dari 17 peserta didik mengalami peningkatan, sedangkan 3 orang lagi tetap. Sedangkan, dilihat dari ketuntasan mencapai presentase sebanyak 88,23%, artinya 15 dari 17 orang tuntas, sedangkan 2 orang lagi tidak tuntas. Berdasarkan uraian data yang mencapai peningkatan ≥75 % Trianto (2010;261).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik.

SIMPULAN

Media video berbasis Sparkol Videoscribe telah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

A Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer.

Fuada, Syifaul. (2015). "Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop." In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.

Rahim, Fanny Rahmatina,dkk. (2019). "Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4 . 0." 3 November 2019.

Trianto. (2010). Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta : Prestasi Pustaka

Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.