Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 4 | No 1

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Sparkol VideoScribe* Di Kelas V Sekolah Dasar

Sherly Altissa Putri[1], Risda Amini[2]

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

ARTICLE INFO

Keywords:
Integrated Thematic Learning Media, Sparkol VideoScribe, ADDIE Model

Kata Kunci:
Media Pembelajaran Tematik Terpadu, Sparkol VideoScribe, Model ADDIE

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and practicality of the thematic integrated learning media based on Sparkol VideoScribe in the fifth grade of SDN 27 Kampung Jua. This type of research is R&D (Research and Development), using the ADDIE model. Which consists of the Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Application), and Evaluation (Evaluation). The subjects of this study were 3 experts, a fifth grade teacher and 22 fifth grade students at SDN 27 Kampung Jua. The instruments used include expert validation sheets, teacher and student response questionnaires. The results obtained from the results of the validity level of integrated thematic learning media with a total validation value of 90% in the very valid category. Furthermore, from the results of the application of seeing the practicality of learning media, it is stated that it is very practical. This can be seen from the results of the teacher's response and the results of student responses. Where the teacher response questionnaire scored 87.5% in the very practical category and the response questionnaire from 22 students scored 91.28%, in the very practical category.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V SDN 27 Kampung Jua. Jenis penelitian ini adalah R&D *(Research and Development)*, dengan menggunakan model ADDIE. Yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dari penelitian ini yaitu 3 orang ahli, seorang guru kelas V serta 22 siswa kelas V SDN 27 Kampung Jua. Instrument yang digunakan antara lain lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian diperoleh dari hasil tingkat validitas media pembelajaran tematik terpadu dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 90% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya dari hasil penerapan melihat pratikalitas media pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil respon guru dan hasil respon peserta didik. Dimana angket respon guru mendapat nilai 87,5% dengan kategori sangat praktis dan angket respon dari 22 peserta didik mendapat nilai 91,28%, dengan kategori sangat praktis.

Corresponding author
:sherlyaltissap@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan menjadi alasan utama untuk melaksanakan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya *(effort)* dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan (Abdul, 2013). Dalam pelaksanaannya berarti pembelajaran haruslah terarah dan mengandung unsur-unsur yang mampu mendukung pembelajaraan tersebut kearah tujuan Nasional. Penerapan pembelajaran terarah tidak hanya terbatas dalam lingkup sekolah saja namun juga terdapat dalam keseharian seseorang.

Pada lingkup sekolah pembelajaran yang dilakukan haruslah mengandung pembelajaran yang mampu membentuk akhlak dan budi pekerti khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Pembelajaran tersebut juga dapat disebut sebagai pendidikan karakter, seperti halnya pada pendidikan yang terdapat pada kurikulum 2013. Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan standart kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Mulyasa, 2013). Realisasi kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pembelajaran berupa pembelajaran yang bersifat tematik terpadu yang berarti pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Zuryanty, 2020)

Menurut Amini (2020) pelaksanaan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 diarahkan untuk memberdayakan potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat memiliki kompetensi yang diharapkan, melalui upaya peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Daryanto (2014) menyatakan pembelajaran tematik yaitu suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dari kurikulum atau standar isi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan penguasaan konsep dengan dipadukannya antar mata pelajaran, dapat berpikir secara menyeluruh, dan mampu menghubungkan pengalaman yang dialami dengan konsep yang dimilikinya. Pelaksanaan pembelajaran saat ini lebih banyak dilakukan secara klasikal dimana semua peserta didik dianggap sama dalam segala hal baik kemampuan, gaya belajar, kecepatan pemahaman, motivasi belajar dan sebagainya, padahal karakteristik peserta didik berbeda antara peserta didik yang satu dengan yang lain (Amini, 2021). Pada implementasi kurikulum 2013 pembelajaran tematik ini, perlu sekali paradigma pengajaran yang berbeda dan lebih kreatif agar mampu

mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran tersebut seperti halnya penggunaan media pembelajaran.

Menurut Istiqlal (2011) media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang tepat maka motivasi belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan, selain itu konsentrasi peserta didik juga lebih terfokuskan pada apa yang diberikan guru berupa materi melalui media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2013) juga mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Menurut Amini (2021) dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik di kelas tidak sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik, kegiatan tersebut tentunya tidak terlepas dari peran pendidik yang harus memiliki perencanaan, penggunaan media, dan model pembelajaran yang inovatif. Menurut Masniladevi (2020) media pembelajaran yang memiliki keunggulan adalah video pembelajaran karena video pembelajaran mengandung unsur audio dan visual, melalui video pembelajaran materi yang disampaikan berbentuk sebuah cerita yang utuh. Jadi media sangatlah berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang memiliki keunggulan yang mengandung unsur audio dan visual. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran tematik terpadu yaitu dengan pemanfaatan aplikasi *Sparkol videoscribe.*

Dengan penggunaan *Sparkol videoscribe* materi pembelajaran di sampaikan dengan gabungan teks, gambar, animasi, dan disertakan suara yang akan membuat peserta didik mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan (Masniladevi, 2020). Sullivan (dalam Fransisca dan mintohari, 2011) menyatakan bahwa media *videoscribe* merupakan media yang unik, menarik dan membuat anak dapat berpikir kritis. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan (Wulandari, 2016). *Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang berlatar papan putih dengan gerakan tangan atau *whiteboard animation* (Pamungkas, et all, 2011). Keunggulan dari *videoscribe* sebagai media pembelajaran adalah materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga motivasi peserta didik akan lebih dapat ditingkatkan dalam mempelajari materi yang diberikan guru. Keunggulan lain dari media *videoscribe* adalah, video ini dapat diulang kembali untuk memperjelas pemahaman peserta didik. Disamping itu *videoscribe* dapat digunakan guru disaat masa pandemi seperti sekarang ini, media *videoscribe* dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka maupun saat pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di kelas V pada tiga SD yang berbeda tepatnya pada tanggal 10 Desember 2020 di SDN 27 Kampung Jua, pada tanggal 05 April 2021 di SDN 11 Kampung Jua dan pada tanggal 07 April 2021 di SDN 38 Kampung Baru. Dari ketiga sekolah tersebut terlihat metode pembelajaran masih didominasi dengan metode yang berpusat dari guru, sehingga peserta didik terlihat merasa kesulitan dalam mengingat dan memusatkan perhatian dalam pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran, dan belum adanya pengembangan media pembelajaran yang menampilkan video pembelajaran dari aplikasi *Sparkol videoscribe*. Peneliti juga mengemukakan bahwa ketiga SD ini memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai salah satunya adalah komputer dan LCD proyektor. Namun alat tersebut jarang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran secara langsung pembelajaran menggunakan metode ceramah atau metode yang berpusat dari guru dan menggunakan media gambar untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dan saat pembelajaran dilakukan secara daring atau *online* pembelajaran dilakukan melalui pesan suara dan media berupa video dari kertas atau dari papan tulis kelas, lalu dikirimkan kepada peserta didik melalui *WhatsApp* Grup dan dilanjuti dengan diberikan tugas kepada peserta didik. Peserta didik merespon dengan antusias dalam mengamati video tersebut, tetapi ada beberapa peserta didik yang terlihat tidak aktif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui *WhatsApp* Grup dan juga materi pada video yang dikirimkan sulit untuk dipahami karena kualitas video tidak bagus dan video tidak menarik karena hanya terlihat papan tulis kelas dan tidak adanya gambar. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak efektif dan efisien.

Maka perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran agar konteks materi dalam video sesuai dengan proses pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan menggunakan *sparkol videoscribe* yang merupakan sebuah aplikasi video animasi yang berlatar papan putih dengan gerakan tangan atau *whiteboard animation,* seakan-akan guru menuliskan pembelajaran secara langsung pada papan tulis dan dapat ditambahkan dengan gambar agar lebih menarik. Hal ini dapat membuat peserta didik lebih fokus mengamati video yang ditampilkan oleh guru saat pembelajaran secara langsung di depan kelas, maupun saat pembelajaran secara daring atau *online*. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi media *sparkol videoscribe* yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Selain itu juga dapat meningkatkan inovasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video sendiri yang sesuai dengan konteks materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti memunculkan ide atau gagasan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang dikemas dalam sebuah media pembelajaran yang memuat pembelajaran Tematik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Sparkol videoscribe* di Kelas V Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (Research and Development). Dimana penelitian pengembangan ini berfungsi untuk mengembangkan sebuah produk dan memvalidasi produk (Sugiono, 2017). Penelitian pengembangan ini mengacu mengembangkan produk dengan model ADDIE analisis *(analysis)*, perancangan (design), pengembangan *(development)*, penerapan *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)*. Karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik dari segi tenaga, biaya, dan waktu, maka pada langkah penerapan *(implementation)* peneliti melakukan dalam skala terbatas pada satu kelas saja.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 Agustus 2021 dan tanggal 10 Agustus 2021 di SDN 27 Kampung Jua.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 3 orang ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli kegrafikan, 2 orang guru kelas V SDN 27 Kampung Jua dan 22 siswa kelas V SDN 27 Kampung Jua.

Prosedur

Tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Analisis *(analysis)*, perancangan *(design)*, pengembangan *(development)*, penerapan *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)*. Karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik dari segi tenaga, biaya, dan waktu, maka pada langkah penerapan *(implementation)* peneliti melakukan dalam skala terbatas pada satu kelas saja.

Tahap analisis *(analysis)* meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi dan peserta didik. Peneliti mengidentifikasi bahwa penggunaan media dalam pembelajaran tematik terpadu belum terlaksana dengan baik.

Tahap Perancangan *(design)* adalah merancang RPP tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2, dan juga merancang kerangka media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe*. Berdasarkan analisis yang ada pada tahap analisis.

Tahap pengembangan (*Development*) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis

Sparkol VideoScribe di Kelas V Sekolah Dasar yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu: melakukan validasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan, apabila media pembelajaran yang dikembangkan belum valid, maka dilakukan revisi. Akan tetapi jika media pembelajaran sudah valid, maka media tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran.

Tahap penerapan *(implementation)* meliputi penggunaan produk yang dikembangkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, karena keterbatasan peneliti dalam berbagai hal, baik segi tenaga, biaya, dan waktu, maka pada tahap ini peneliti melakukannya dalam skala kecil, yaitu satu kelas saja. Setelah penerapan media pembelajaran kepada peserta didik, maka dapat dilakukan uji praktikalitas dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Tahap evaluasi *(evaluation).* ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE ini. Evaluasi dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V SD Negeri 27 Kampung Jua. Hasil belajar peserta didik di ambil pada pertemuan terakhir dalam penelitian.

Intrumen Penelitian

Instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi serta angket respon guru dan respon peserta didik.

Teknik Analisis Data

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data dari hasil validasi media pembelajaran tematik terpadu oleh para ahli**.**

Analisis data validitas media pembelajaran dianilis keseluruh aspeknya dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert**.**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat baik
2	Skor 4	Baik
3	Skor 3	Sedang
4	Skor 2	Kurang baik
5	Skor 1	Sangat kurang baik

Riduwan dan Sunarto (2012:23)

Presentase validasi dihitung menggunakan rumus Purwanto (2012:102) :

$$NP = \frac{R}{SM} \; x \; 100\%$$

Keterangan :

NP = Perolehan persen yang dicari

R = Perolehan Skor

SM = Skor maksimum

Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
00-20%	Tidak valid

Riduwan dan Sunarto (2012:23)

Selanjutnya, Analisis data praktikalitas kegunaanya untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan siswa. Data respon guru dan respon siswa dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubric

Tabel Skala Format Penilaian

Rentang	Konversi
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Arikunto (2014:285)

Kategori kepraktisan media pembelajaran.

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
00-20%	Tidak Praktis

Riduwan dan Sunarto (2012:23)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk peserta didik kelas V SDN 27 Kampung Jua dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu tahap Analisis *(analysis)*, tahap perancangan *(design)*, tahap pengembangan *(development)*, tahap penerapan *(implementation)*, dan tahap evaluasi *(evaluation)*.

Tahap Analisis *(analysis)*

Tahap analisis yang dilakukan yaitu: (1) analisis kebutuhan, ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang belum digunakan di kelas. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi ke SDN 27 Kampung Jua, yang mana pada masa pandemic covid19 ini peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. (2) analisis kurikulum, ini bertujuan untuk mengetahui gambaran yang cocok tentang rancangan yang akan di kembangkan sesuai dengan kurikulum 2013. (3) analisis materi, analisis materi pembelajaran yang peneliti lakukan berpedoman pada kompetensi dasar pembelajaran tematik tema 1 Subtema 2 kelas V semester I kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Dalam pengembangan media pembelajaran ini penliti memfokuskan pada pembelajaran 1 dan 2, yang dimana muatan pembelajarannya meliputi mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, SBdP. (4) analisis peserta didik, dilakukan bertujuan untuk mengamati karakteristik siswa sekolah dasar serta proses perkembangannya. Proses perkembangan yang dimiliki

peserta didik tentu berbeda sesuai dengan rentang usia yang mereka miliki.

Tahap Perancangan (*design*)

Perancangan adalah tahap dalam merancang media pembelajaran tematik terpadu berbasis*Sparkol VideoScribe* di kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dirancang meliputi: (1) Menyiapkan RPP tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2. (2) Menyiapkan evaluasi berupa soal dan kunci jawaban. (3) Menyiapkan laptop dan jaringan internet yang dibutuhkan. (4) mendownload aplikasi *Sparkol VideoScribe* melalui sistus resmi. (5) Membuat media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe*.

Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap Pengembangan (development) media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* meliputi validasi media pembelajaran yang sudah dirancang, kemudian melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran perbaikan yang disampaikan validator.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan, media pembelajaran yang dinyatakan sudah valid kemudian diterapkan untuk melihat tingkat kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat melalui pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Praktikalitas ini juga berguna untuk melihat keterpakaian media pembelajaran oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Media pembelajaran tematik terpadu yang sudah dikembangkan diterapkan kepada 22 peserta didik kelas V SD Negeri 27 Kampung Jua dan 2 orang guru kelas V SD Negeri 27 Kampung Jua. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang dibuat praktis digunakan di kelas V SD dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE ini. Evaluasi dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V SD Negeri 27 Kampung Jua. Hasil belajar peserta didik di ambil pada pertemuan terakhir dalam penelitian.

Validasi Media Pembelajaran

Uji kevalidan media pembelajaran yang peneliti kembangkan divalidasi oleh

dosen Universitas Negeri Padang yang dilibatkan dalam proses validasi media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V Sekolah Dasar adalah bapak Dr. Desyandri,S.Pd,M.Pd sebagai validator media, Ibu Mai Sri Lena,S.Pd.,M.Pd sebagai validator kegrafikan, dan ibu Dea Stivani Suherman, M.Pd sebagai validator materi. Ketiga validator tersebut merupakan Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Uji validasi dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap uji validasi awal dan tahap uji validasi akhir.

Nilai rata-rata keseluruhan validitas media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* pada pembelajaran tematik terpadu yang di ujicobakan di kelas V adalah dengan persentase skor 90% dalam kategori sangat valid. Uji validias aspek media memperoleh persentase skor 88%, uji validitas aspek materi memperoleh persentase skor 88,5% dan uji validitas aspek bahasa memperoleh persentase skor 93,5% pada kategori sangat valid.

Praktikalitas Media Pembelajaran

Untuk melihat kepraktisan media dapat dilihat melalui pengisian angket respon guru dan siswa. Uji coba dilakukan dalam skala terbatas di SDN 27 Kampung Jua pada peserta didik kelas V tanggal 09 Agustus 2021. Uji coba ini dilakukan secara daring melalui aplikasi via *zoom meeting* sebanyak 22 siswa. Nilai akhir analisis data praktikalitas respon peserta didik dapat dianalisis menggunakan rumus Purwanto (2012:102):

$$NP = PS/SM \times 100\%$$

$$= 80{,}33/88 \times 100\%$$

$$= 91{,}28\%$$

Dari nilai perhitungan di atas menunjukkan presentase praktikalitas respon peserta didik adalah 91,28% dan masuk pada kategori “sangat praktis” menurut penilaian Riduwan dan Sunarto (2012). untuk itu hasil praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* dinyatakan praktis digunakan.

Hasil praktikalitas dilakukan pada seorang guru memperoleh presentase 87,5% dikatakan “sangat praktis” pada kategori penilaian menurut (Riduwan dan Sunarto, 2012:23) yaitu kategori pertama dengan presentase 86-100%.

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa praktikalitas respon guru memperoleh 87,5% dikatakan “sangat praktis”. untuk itu hasil praktikalitas media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* sudah praktis digunakan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran

tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V SDN 27 Kampung Jua yang Valid dan Praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu: Analisis *(analysis)*, perancangan *(design)*, pengembangan *(development)*, penerapan *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)*. Pengembangan Instrumen yang digunakan yaitu angket lembar validasi, serta lembar praktikalitas. Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V Sekolah Dasar telah diujikan kelayakannnya oleh para ahli dengan nilai persentase 90% dengan kategori sangat valid.

Praktikalitas respon guru dari media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Sparkol VideoScribe* di kelas V SD Negeri 27 Kampung Jua memperoleh nilai persentase 87,5% dengan kategori sangat praktis.

Praktikalitas respon peserta didik dari media pembelajaran tematik terpadu berbasis Smart Apps Creator di kelas V SD Negeri 27 Kampung Jua memperoleh nilai persentase 91,28% dengan kategori sangat praktis.

REFERENSI

Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rhineka Cipta

Fajar, D. T. P., & Amini, R. (2020). Penerapan Pendekatan Scientific Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. Journal of Basic Education Studies, 3(2), 1007-1033.

Amin, A. K., & Mayasari, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android berbasis weblog untuk meningkatkan hasil belajar mahapeserta didik pendidikan matematika IKIP PGRI Bojonegoro. *Journal Magistra*, 27(94), 12–23.

Amini,R., & Elva,N (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Active Learning Tipe Turnamen Di Sekolah Dasar. *Vol.4 Nomor 3 Tahun 2020. Hal 3125-3131*

Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu* 05 : 1–13.

Aryuntini N, Astuti I, & Yuliana YGS. (2018). Development of Learning Media Based on VideoScribe to Improve Writing Skill for Descriptive Text of English Language Study. *JETL (Journal Of*

Education, Teaching and Learning). 3(2): 187-19

Devi,Safitri.2018."Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe* Materi Aksara Lampung Kelas III. Lampung". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung

Fransisca, Indyra & Mintohari (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol videoscribe Pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *JPGSD Vol. 06 Nomor 11*, hal. 1916-1927

Minarni. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video menggunakan Aplikasi Videoscribe untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, Vol. 5.

Mutiaramres, Zuryanty (2020). Peningkatan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di Sekolah Dasar. *E-Journal UNP Inovasi Pembelajaran SD, Volume 8, Nomor 3, 2020*

Pamungkas, Aan Subhan, Ihsanudin Ihsanudin, Novaliyosi Novaliyosi, Dan Indhira Asih Vivi Yandari. "Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol videoscribe*: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika." *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, No. 2 (2018): 127–135.

Purwanti, Sri.(2015) Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Kritis Matematis Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Model Missouri Mathematics Project (Mmp). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. TERAMPIL, Vol.2, No.2, (Desember: 2015), p-ISSN: 2355-1925*

Pratiwi, Dwi, Erlia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi*. Skripsi Fisika UIN Raden Intan Lampung.

Rahayu,M, & Masniladevi (2020) Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol videoscribe* terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 4 Nomor 3 Tahun 2020. Hal.2239-2249.*

Sari, Melda. 2019." Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol videoscribe* pada Pokok Pembahasan Himpunan Matematika Dasar". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Silmi, Munida Qonita & Rachmadyanti,Putri (2018).

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V SD. *JPGSD. Vol. 06 Nomor 04, hal. 486-495*

Yuliana. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Sparkol videoscribe* Kelas V di MI Al-Hikmah Bandar Lampung". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung