

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

Amalya Nur Firmansyah¹, Muhammadi²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning media, Sparkol Videoscribe, ADDIE</i>	This study aims to determine the validity and practicality of the media developed and to produce <i>sparkol videoscribe</i> in integrated thematic learning in grade V elementary schools that are valid and practical. The type of research used is development research with the ADDIE model. This development model has five stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. Given the limited time and cost, this research was only carried out until the implementation stage. Based on the stages in this development model, the results of the material validity were 90.58%, the media validity test results were 91.76%, and the language validity test results were 95%. Whereas in the results of the practicality test the teacher's response obtained a result of 92.85% and the results of the practicality test of the student's response obtained a result of 95%. It can be concluded that <i>sparkol videoscribe</i> in integrated thematic learning in grade V elementary schools is stated to be valid and practical to use in the learning process.
	ABSTRAK

Kata Kunci: Media pembelajaran, Sparkol Videoscribe, ADDIE	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan serta menghasilkan media pembelajaran berbasis <i>sparkol videoscribe</i> pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Model pengembangan ini memiliki lima tahap yaitu: analisis (<i>analysis</i>), desain (<i>design</i>), pengembangan (<i>development</i>), implementasi (<i>implementation</i>) dan evaluasi (<i>evaluation</i>). Mengingat adanya keterbatasan waktu dan biaya, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi (<i>implementation</i>). Berdasarkan tahap – tahap pada model pengembangan ini diperoleh hasil validitas materi sebesar 90,58% hasil uji validitas media sebesar 91,76% dan hasil uji validitas bahasa sebesar 95%. Sedangkan pada hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh hasil sebesar 92,85% dan hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 95%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>sparkol videoscribe</i> pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
Corresponding author : amalyanurfirmanasyah04@gmail.com	JBES 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci keberhasilan bagi suatu bangsa yang ingin maju. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan berfungsi mengembangkan watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-undang Sistem

Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 3).

Salah satu wujud relevansi pendidikan terhadap zaman adalah dikembangkannya kurikulum. Saat ini pemerintah Indonesia memberlakukan Kurikulum 2013 sebagai kurikulum terbaru. Pada tingkat sekolah dasar kurikulum tersebut menerapkan pendekatan tematik terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran (Desyandri, dkk., 2019). Menurut Muhammadi (2020) pembelajaran tematik terpadu dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam belajar, sehingga dapat membantu

peserta didik untuk bisa mendapatkan hasil belajar yang optimal. Selain buku tematik sebagai sumber belajar, guru dituntut untuk mengaplikasikan materi tematik sesuai dengan lingkungan belajar yakni, dengan memanfaatkan penggunaan media yang bervariasi yang ada dikelas sebagai sumber belajar.

Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK mendorong upaya-upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar serta mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. Semakin berkembangnya teknologi maka berkembang pula sistem pendidikan yang mana penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk menjadikan mutu pendidikan yang lebih baik. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan (Rahim, dkk, 2019). Pendidikan dan teknologi harus sejalan karena dunia pendidikan perlu merespon segala kecanggihan teknologi di era 4.0. Dengan kondisi saat sekarang ini dunia pendidikan sangat berhubungan dengan teknologi sebagai media penghubung pembelajaran.

Menurut Sherviyana & Mansurdin (2020) Belajar adalah suatu proses yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh

pemahaman atau pengetahuan baru sehingga terjadinya perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan. Dan menurut Hatmojo dkk (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 faktor penunjang tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Dan pembelajaran yang efektif adalah menghadirkan pembelajaran nyata ke dalam kelas. Salah satu media yang dapat menghadirkan kenyataan di kelas adalah video atau media audio visual. Media video dapat memberikan gambaran nyata. Media video dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif karena akan muncul banyak keingintahuan dari peserta didik (Anitah, 2010). Media video adalah media yang menunjukkan unsur *auditif* (pendengaran) maupun *visual* (penglihatan) jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya (Anitah, 2010). Tujuan penggunaan media ini adalah memberikan penjelasan lebih menarik terkait dengan pengetahuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dan informasi yang ada diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Saat ini banyak berkembang *software-software* yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu *PowerPoint*, *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 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 aplikasi yang menggunakan konsep *whiteboard animation* yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu objek yang ada di layar. Sehingga peserta didik seakan-akan sedang melihat gurunya sedang menjelaskan di depan. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik 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 video. Pembuatan *vedioscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe*. Pengguna hanya perlu *men-download software* dan di *-install* pada PC yang dimiliki.

Tujuan penting penggunaan media pembelajaran adalah agar setiap keinginan dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar dapat membangkitkan motivasi serta rangsangan saat belajar yang membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik. (Azhar Irsyad, 2010). Selain itu, media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Hasil wawancara dan observasi penulis dengan wali kelas V SDN 24 Parupuk Tabing dan SDN 09 Air Tawar Barat diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan belum terlalu menarik minat peserta didik secara keseluruhan. Sekolah tersebut sudah tersedia sarana dan

prasarana yang memadai berupa buku, papan tulis, gambar pajangan, poster, *infocus*, speaker, alat-alat peraga. Akan tetapi persoalan yang muncul yaitu guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Masih banyak guru dan wali kelas yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan belum menarik peserta didik untuk memperoleh informasi. Dengan adanya media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dapat membuat peserta didik antusias dan bersemangat karena dapat melihat peristiwa sebenarnya dengan tampilan yang menarik dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengangkat skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”**.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (dalam Desyandri & Dori

Vernanda, 2017), metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan memiliki tujuan dalam penerapannya yang mana telah dikemukakan oleh Setyasari (2010), tujuan penerapan penelitian pengembangan adalah untuk mengevaluasi revolusi-revolusi industri yang terjadi dalam kurun waktu dengan menggunakan metode tertentu serta mengamati sekumpulan subjek selama beberapa waktu. Dalam hal ini penulis mengembangkan produk berupa sebuah media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*.

Dapat disimpulkan bahwasannya penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dimana menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*. Prosedur penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015).

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ini ada lima tahap yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*),

penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Namun karena keterbatasan penulis dalam berbagai segi, baik dari segi waktu, tenaga dan biaya, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap penerapan (*implementation*).

Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk penelitian ini adalah 20 orang peserta didik kelas V SD dan 1 orang wali kelas SDN 24 Parupuk Tabing. Produk ini divalidasi oleh 3 orang validator yang terdiri dari dosen FIP jurusan PGSD sebagai validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran perbaikan yang ditulis ahli (validator) pada instrumen pengumpulan data. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket.

Instrumen Pengumpulan Data

1) Instrumen validasi

Instrumen validasi merupakan lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan yaitu angket. Instrumen validasi

media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari media, materi dan bahasa.

2) Instrumen Praktikalitas

Instrumen ini berbentuk uji aspek kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan

Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* oleh para ahli serta data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa kepraktisan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dengan menggunakan skala *likert*.

1) Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada table berikut ini:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju/ Sangat Puas/ Sangat Tinggi/ Sangat Penting/ Sangat Benar/ Selalu/ Sangat Positif/ Sangat Layak/ Sangat Baik/ Sangat Bermanfaat
4	Setuju/ Puas/ Tinggi/ Penting/ Benar/ Baik/ Sering/ Positif/ Sesuai/ Mudah/ Layak/ Bermanfaat
3	Netral/ Cukup Puas/ Cukup Tinggi/ Cukup Penting/ Cukup Benar/

	Sedang/ Ragu-Ragu/ Kadang-Kadang/ Cukup Setuju/ Cukup Baik/ Cukup Sesuai/ Cukup Mudah/ Cukup Menarik/ Cukup Layak/ Cukup Bermanfaat
2	Tidak Setuju/ Kurang Puas/ Rendah/ Kurang Penting/ Salah/ Buruk/ Tidak Setuju/ Hampir Tidak Pernah/ Negatif/ Kurang Setuju/ Kurang Baik/ Kurang Sesuai/ Kurang Menarik/ Kurang Paham/ Kurang Layak/ Kurang/ Kurang Bermanfaat
1	Sangat Tidak Setuju/ Tidak puas/ Rendah Sekali/ Tidak Penting/ Sangat Salah/ Buruk Sekali/ Sangat Kurang Baik/ Sangat Kurang Sesuai/ Sangat Kurang Menarik/ Sangat Kurang Paham/ Sangat Kurang Layak/ Sangat Kurang Bermanfaat

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2012)

Selanjutnya, jumlah skor yang diperoleh dari pengisian angket validitas akan diukur nilai persentase skornya dengan menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto (2012:23) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai persentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal (skor tertinggi)

Kategori validasi media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai dari Riduwan dan Sunarto (2012).

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

0 – 20 %	Tidak Valid
----------	-------------

2) Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Kategori penilaian angket peserta didik dan guru

Skor	Kategori Kelayakan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Kurang Setuju

Modifikasi Purwanto (2012)

Setelah mendapatkan skor yang diperoleh, lalu diukur nilai persentase skornya menggunakan rumus dari Purwanto (2012:102) yaitu sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase skor

R = Jumlah skor yang diberikan responden

SM = Jumlah skor maksimum

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	
Rentang	Kategori
86-100 %	Sangat Praktis
76-85 %	Praktis
60-75 %	Cukup Praktis
55-59 %	Tidak Praktis
≤ 54 %	Sangat Tidak Praktis

Modifikasi dari Purwanto (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kelayakan Analisis Data Ahli Media

Pembelajaran Tematik Terpadu

Uji validitas media pembelajaran tematik terpadu dilakukan oleh 3 validator dengan

memperhatikan tiga aspek yaitu, materi, media, dan bahasa.

Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran dari ahli materi

N o	Pernyataan	Penilaian I
1.	Ketepatan materi dengan silabus	5
2.	Kesesuaian dengan KD	4
3.	Kesesuaian topik dengan materi	5
4.	Ketepatan penggunaan bahasa	4
5.	Ketepatan urutan penyajian materi	4
6.	Penjelasan materi disertai tulisan	5
7.	Pemberian contoh disertai gambar	5
8.	Penjelasan materi disertai narasi	5
9.	Menarik minat dan perhatian peserta didik	5
10.	Sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
11.	Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik	3
12.	Membantu peserta didik belajar	5
13.	Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik	4
14.	Fleksibilitas pembelajaran	4
15.	Memberikan dampak baik bagi peserta didik	5
16.	Memudahkan guru dalam Pembelajaran	5
17.	Membantu proses Pembelajaran	5
	Jumlah skor yang diperoleh	77
	Jumlah skor ideal/tertinggi	85

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{77}{85} \times 100\%$$

$$= 90,58\%$$

Hasil validasi materi dari validator bapak Drs. Arwin, M.Pd dinyatakan **Sangat Valid** dengan persentase **90,58%** yang berarti media media pembelajaran layak digunakan.

Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran dari ahli media

N o	Pernyataan	Penilaian I
1.	Kebergunaan media untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran	4
2.	Kebergunaan media untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran	5
3.	Kebergunaan media untuk mempermudah proses pembelajaran	5
4.	Media tersebut memiliki fleksibilitas penggunaan	4
5.	Huruf dapat dibaca dengan jelas	5
6.	Kesesuaian ukuran huruf	4
7.	Komposisi warna huruf	4
8.	Daya Tarik pembuka (<i>Opening</i>)	5
9.	Kesesuaian latar belakang (<i>background</i>)	5
10.	Kesesuaian gambar dengan materi	5
11.	Pemilihan warna latar belakang (<i>background</i>)	5
12.	Kesesuaian tata letak (<i>Setting</i>)	5
13.	Daya tarik program	4
14.	Penggunaan musik dan efek suara	5
15.	Kualitas narasi	5

16.	Kejelasan narasi (intonasi dan pengucapan)	4
17.	Durasi media menunjukkan durasi video yang efektif	4
	Jumlah skor yang diperoleh	78
	Jumlah skor ideal/tertinggi	85

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{78}{85} \times 100\%$$

$$= 91,76\%$$

Hasil validasi media dari validator bapak Atri Walidi, M.Pd dinyatakan **Sangat Valid** dengan persentase **91,76%** yang berarti media pembelajaran layak digunakan.

Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran dari ahli bahasa (setelah revisi)

No	Pernyataan	Penilaian II
1.	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD	5
2.	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	5
3.	Penggunaan bahasa yang santun	5
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4
	Jumlah skor yang diperoleh	19
	Jumlah skor ideal/tertinggi	20

Keterangan :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

Hasil validasi bahasa dari validator ibu Ari Suariani, M.Pd dinyatakan **Sangat Valid** dengan persentase **95%** yang berarti media pembelajaran layak digunakan.

Analisis Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu

Respon Guru

N o	Indikator	Penilaian
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan EBI	3
2.	Materi yang disajikan dalam aplikasi sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik	4
3.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengajarkan materi kepada peserta didik	4
4.	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi	4
5.	Penyajian materi dalam aplikasi pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi	3
6.	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
7.	Visualisasi dalam aplikasi menarik	4
	Jumlah skor yang diberikan Responden (R)	26
	Jumlah skor maksimum (SM)	28

Jumlah skor maksimum (SM):

$$SM = \text{Jumlah indikator} \times \text{skor tertinggi}$$

$$SM = 7 \times 4$$

$$SM = 28$$

Nilai analisis data praktikalitas guru kelas V SDN 24 Parupuk Tabin dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{26}{28} \times 100\%$$

$$= \frac{2.600}{28}$$

$$= 92,85\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Respon Peserta Didik

No	Responden	Perolehan Skor Pertanyaan						Jml Skor
		1	2	3	4	5	6	
1.	KR	4	4	4	4	4	4	24
2.	NP	4	4	3	4	4	4	23
3.	TR	4	4	4	4	4	3	23
4.	ROZ	4	4	4	4	4	4	24
5.	NAP	3	4	4	4	4	4	23
6.	QN	3	4	4	4	4	4	23
7.	BAL	4	3	3	3	4	4	21
8.	DHH	3	4	3	3	4	4	21
9.	SZM	2	4	3	3	4	3	19
10.	ZHN	3	4	4	4	4	4	23
11.	SK	4	4	4	4	4	4	24
12.	NDR	4	4	4	4	4	4	24
13.	AM	4	4	4	4	4	4	24
14.	M	4	4	4	4	4	4	24
15.	AN	4	4	4	4	4	4	24
16.	MRR	4	4	4	4	3	3	22
17.	QTR	4	4	4	4	3	4	23
18.	MZS	4	4	4	4	3	4	23
19.	MR	3	4	4	4	3	4	22
20.	GNA	3	4	3	4	4	4	22
Jumlah skor semua responden (R)								456

Jumlah maksimum (SM)	480
-----------------------------	-----

Jumlah skor maksimum (SM):

SM = Jumlah Responden x Jumlah Pernyataan x Skor Tertinggi

$$SM = 20 \times 6 \times 4$$

$$SM = 480$$

Nilai analisis data praktikalitas dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{456}{480} \times 100\%$$

$$= \frac{45.600}{480}$$

$$= 95\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar”.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap namun peneliti memodifikasi menjadi 4 tahap yaitu *analysis, design, development and implementation*. Validitas media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNP didapatkan hasil validitas 90,58% oleh ahli materi, 91,76% oleh ahli media dan 95% oleh ahli bahasa dengan kategori ketiganya tergolong sangat valid dan media pembelajaran layak digunakan di lapangan.

2. Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan uji coba yang dilakukan hasil dari angket respon guru sebesar 92,85% dalam kategori sangat praktis dan angket respon peserta didik 95% dalam kategori sangat praktis. Artinya peserta didik kelas V SD yang menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sangat terbantu dalam memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arwin., Yunisrul, & Zuardi. (2019). Learning Make A Match Using Prezi in

Elementary School in Industry 4.0. *Proceedings of 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. 426-429. Atlantis Press.

Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 10(2), 119–124.

Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, dan Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 16 22.

Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen Komponennya. *Journal Unnes*, 2(2), 1–8.

Maulana, Ibnu & Zuryanty. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 8, Nomor 9, 2020*

- Miaz, Y., Helsa, Y., Zuardi, Yunisrul, Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3).
- Muhammadi. (2017). *Penggunaan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar*. Prosiding seminar nasional HDPGSDI wilayah IV tahun 2017 ISBN : 978-602-51434-0-3
- Murti. (2009). Meningkatkan Kemampuan Matematika Di Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Sosiol Kultur. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Vol.2 No.2. FIP UNY*.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah Darussalamkota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education(IJSSE)*, 1(1), 49-55.
- Sherviyana, & Mansuridin. (2020). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2083–2096.
- Sukma, E., Indrawati, T., & Suriani, A. (2020). Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 103 111.