



Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Kelas 5 Pada Tema 5 Subtema 1 di Sekolah Dasar

Fersha Maydilla^{1*}, Nurlaili² Siti Fatimah³ Aquami⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Email: fershamaydilla22@gmail.com, nurlaili_uin@radenfatah.ac.id,
sitifatimah_uin@radenfatah.ac.id, aquami_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasarkan oleh kemajuan teknologi yang semakin modern dalam dunia pendidikan, namun di beberapa sekolah pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan belum digunakan secara maksimal. Masih ada beberapa sekolah yang menggunakan pola pembelajaran yang konvensional, sehingga proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang bukan berbasis teknologi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar validasi yang menggunakan skala likert untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Rambang dengan jumlah siswa 22 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan dari media pembelajaran adalah sebesar 94,3 dengan kategori sangat valid. Untuk tingkat kepraktisan dari media pembelajaran ini dilihat dari angket respon siswa, yang memperoleh hasil sebesar 90 dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Videoscribe, Pengembangan Media*

Abstrack

This research is based on increasingly modern technological advances in the world of education, but in some schools the use of technology in education has not been used optimally. There are still some schools that use conventional learning patterns, so the learning process still uses non-technology-based learning media. This study aims to: (1) develop 5th grade videoscribe learning media on theme 5 sub-theme 1, (2) find out the design planning for videoscribe learning media development, (3) find out the validity and practicality of 5th grade videoscribe learning media theme 5 sub-theme 1. Research and this development uses the ADDIE development model, the steps used are: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. (evaluation). The instruments used in this research are questionnaires and validation sheets that use a Likert scale to determine the validity and practicality of the products developed. The research subjects in this study were grade 5 students at SD Negeri 2 Rambang with a total of 22 students. The results showed that the level of validity of the learning media was 94.3 with a very valid category. For the level of practicality of this learning media, it can be seen from the student response questionnaire, which obtained a result of 90 in the very practical category.

Keywords: *Learning Media, Videoscribe, Media Development*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang pendidikan nasional yaitu bahwa pendidikan nasional itu berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa Indonesia yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi seorang warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab. Untuk bisa mewujudkan tujuan dan fungsi dari pendidikan nasional itu maka perlunya merealisasikan definisi pendidikan tersebut dalam sebuah proses pembelajaran.

Beberapa kebijakan dan peraturan pun dikeluarkan guna memperlancar proses pembelajaran, tak heran jika hampir setiap tahun kurikulum dan kebijakan yang berlaku sering

berubah-ubah. Saat ini semua jenjang pendidikan sudah menggunakan kurikulum 2013, kurikulum 2013 ini adalah penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan.

Untuk jenjang Sekolah Dasar (SD) penerapan kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu didalam sebuah tema. Pembelajaran tematik terpadu ini digunakan untuk tingkatan sekolah dasar (SD) karena memiliki karakteristik yang menarik untuk pengembangan peserta didik.

Pembelajaran tematik lebih menekankan siswa sebagai pusat dari aktifitas, artinya disini siswa belajar mandiri, aktif dan kreatif karena siswa tidak hanya mempelajari tetapi juga langsung menerapkan bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Pada pembelajaran tematik ini guru sebagai pendidik harus bisa membangun dan menciptakan pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran dikelas.

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh seorang guru agar bisa menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

menyampaikan pesan dari suatu pembelajaran melalui berbagai saluran dapat berupa rangsangan pemikiran, perasaan maupun kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang baik dan menarik.

Mustaqqim menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menjadi perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Hamalik juga mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan lebih mudah dan siswa juga lebih mudah memahaminya. Tidak hanya itu penggunaan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Omar Hamalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada prinsipnya, perkembangan tidak hanya terbatas pada event-event yang dilakukan oleh seorang guru, tetapi juga mencakup semua event yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar yang meliputi kejadian-kejadian yang

diturunkan dari bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut. Proses interaksi guru dan siswa tidak hanya terjadi melalui kegiatan tatap muka saja, tetapi bisa juga dengan media-media tersebut.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat ditinjau dari proses pembelajaran yang dirancang dan dijalankan secara profesional oleh guru. Maka seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju ini, untuk media pembelajaran guru dituntut sudah harus menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*information and communication technology*). Ada banyak sekali jenis media berbasis ICT yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media ICT sendiri ada yang berbasis komputer, berbasis televisi, berbasis telfon, dan ada juga yang berbasis audio atau radio.

Videoscribe merupakan salah satu jenis ICT berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, *videoscribe* merupakan perangkat lunak atau software yang berguna untuk mendesain presentasi berupa animasi. *Videoscribe* ini merupakan media audiovisual, karena menyajikan beberapa aspek menjadi satu dalam sebuah konten pembelajaran. Aspek-aspek yang dipadukan dalam *videoscribe* ini seperti

gambar, suara dan berbagai desain- desain menarik. *Videoscribe* bisa diakses secara offline sehingga tidak perlu bergantung pada layanan internet, sehingga dapat mempermudah para guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *videoscribe*.

Salah satu karakteristik dari pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar (SD), pembelajaran tematik itu berpusat pada siswa artinya siswa berperan sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih kepada fasilitator yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Artinya siswa harus lebih aktif daripada guru selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan berbasis ICT akan membangkitkan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 2 Rambang, Desa Kencana Mulia, Kecamatan Rambang, Kabupaten Muara Enim pada hari senin tanggal 29 maret 2021 saat peneliti sedang melakukan KKN di Desa tersebut, peneliti menemukan bahwa untuk SD Negeri 2 Rambang ini untuk fasilitas dan sarana prasarana yang ada di sekolah cukup memadai. Sekolah ini sudah memiliki LCD Proyektor, kemudian sudah memiliki beberapa laptop sekolah, hanya saja hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai sehingga sangat disayangkan sekali.

Hasil wawancara dengan bapak kepala sekolah SD Negeri 2 Rambang yaitu bapak Muhammad Jura, S.Pd, beliau menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih pola konvensional. Guru masih menggunakan buku teks pelajaran dan dibantu dengan media pembelajaran berbasis ICT ataupun bukan berbasis ICT bahkan tanpa media pembelajaran. Hal ini karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran, dan juga keterbatasan guru dalam pengenalan media-media pembelajaran ICT.

Hasil wawancara dengan wali kelas 5 yaitu bapak Akhmad Sutaryono, S.Pd, beliau mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video sudah di gunakan di SD Negeri 2 Rambang hanya saja aplikasi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis video susah dipahami dan sulit untuk diakses oleh para guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu penelitian pengembangan sebagai solusi untuk memecahkan masalah melalui penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Kelas 5 Pada Tema 5 Subtema 1 Di SD

Negeri 2 Rambang”

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu video pembelajaran berbantuan aplikasi *videoscribe* yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 2 Rambang pada kelas 5 tema 5 subtema 1.

Untuk desain, penelitian dan pengembanagan ini akan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan dalam penerapannya, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perencanaan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*). Penggunaan model pengembangan ADDIE ini dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan perangkat dan media yang efektif, diamanisserta dapat mendukung kinerja hasilnya.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu pengaplikasian *instrument* untuk memperoleh data penelitian. Teknik pengumpulan data ini dapat mendukung keakuratan informasi mengenai produk yang diteliti. Berikut adalah teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu dengan menggunakan observasi, angket dan lembar validasi para ahli. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil dari

analisis ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan dari media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang dibuat oleh peneliti.

Data kualitatif diperoleh lalu diperoleh kemudian dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Setiap masukan-masukan yang diberikan oleh dosen ahli, serta respon peserta didik atau siswa digunakan sebagai tolak ukur bahan perbaikan pada setiap tahap revisi media pembelajaran sedangkan teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari lembar validasi dan angket respon siswa. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menyusun secara sistematis angka-angka dan persentasi yang didapatkan mengenai suatu objek yang nantinya akan menghasilkan suatu kesimpulan umum. Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui dan menganalisis kepraktisan dan kemenarikan dari media pembelajaran *videoscribe* yang dibuat oleh peneliti. Dalam penelitian ini analisis data kuantitatif dihitung dengan menggunakan skela *likert* dengan skala 1 sampai 5. Berikut

keterangan dari skala lembar validasi dan angket dengan menggunakan skala *likert* :

Kategori Instrumen Skor

Skor	Jawaban Item Instrumen Skor
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil prosedur penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Kelas 5 Tema 5 Subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang akan menjawab rumusan masalah yang meliputi bagaimana perencanaan desain Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Kelas 5 Tema 5 Subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang, serta menguji kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Media tersebut dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Berikut hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Pada tahap pertama ini adalah analisis. Maka, analisis yang dilakukan peneliti berupa observasi dan wawancara dengan beberapa guru dan siswa kelas 5 yang ada di SD Negeri 2 Rambang. Hasil analisis ini akan digunakan untuk mengetahui kebutuhan awal untuk mengembangkan media pembelajaran. Adapun hasil analisis sebagai berikut: 1) Analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan oleh SD Negeri 2 Rambang untuk pembuatan media pembelajaran ini adalah kurikulum 2013 dengan tema yang dipilih adalah tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 untuk kelas 5 SD/MI, 2) Analisis karakter siswa, analisis karakter siswa dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakter siswa di kelas 5 SD Negeri 2 Rambang.

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya masuk kepada tahap perencanaan (*design*). Tahap *design* ini dilakukan peneliti untuk pembentukan media yang akan

dikembangkan oleh peneliti. Media yang di *design* (dirancang) oleh peneliti pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *videoscibe* pada tema 5 subtema 1 yang berfokus pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2. Ada beberapa prosedur dalam proses perencanaan media ini, yaitu sebagai berikut: 1) pembuatan desain produk dengan *videoscibe*, dan 2) penyusunan instrumen penilaian. Setelah melakukan pendesainan, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini adalah tahap meneruskan kegiatan untuk membuat media pembelajaran. Implementasi adalah tahap uji coba produk yang akan dikembangkan. Media pembelajaran *videoscibe* di uji cobakan pada siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Rambang yang berjumlah 22 orang. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran *videoscibe* adalah tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.

Tahap evaluasi adalah tahap peninjauan hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *videoscibe*. Peneliti dapat mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran *videoscibe* ini jika digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 5 SD Negeri 2 Rambang.

Dari hasil persentase hasil validasi ahli media dapat disimpulkan bahwa untuk produk Media Pembelajaran *Videoscibe* kelas 5 Tema 5 Subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang dikategorikan sangat valid.

Tabel 1 Reputulasi Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Tampilan	47
2	Konten	13
3	Bahasa	8
Jumlah		68
Rata-rata (%)		91%
Kategori		Sangat Valid

Hasil persentase ahli materi dapat disimpulkan bahwa untuk produk Media Pembelajaran *Video scribe* Kelas 5 Tema 5 Subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang dikategorikan

sangat valid.

Tabel 2 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Konsep	35
2	Isi	23
3	Bahasa	25
Jumlah		83
Rata-rata (%)		98%
Kategori		Sangat Valid

Dari hasil persentase ahli pebelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa untuk produkMedia Pembelajaran *Videoscribe* kelas 5 Tema 5 Subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang dikategorikan sangat valid.

Tabel 3 Rekapitulasi Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Keterpaduan	10
2	Penyajian	27
3	Kualitas Media	10
Jumlah		47
Rata-rata (%)		94%
Kategori		Sangat Valid

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada kelas 5 tema 5 subtema 1 yang telah selesai dilaksanakan sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada kelas 5 tema 5 subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang yang dikembangkan dikategorikan sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh tiga para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun skor kevalidan media

pembelajaran videoscribe pada kelas 5 tema 5 subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang adalah 283 dengan rata-rata 94,3. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli menjadi penunjang dari kevalidan media pengembangan *videoscribe* pada kelas 5 tema 5 subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang.

Pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada kelas 5 tema 5 subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat praktis. Hal ini dapat berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan. Pengisian angket respon siswa ini dilakukan pada tahap *implementation* (implementasi) dengan skor kepraktisan yaitu 1980 dengan rata-rata 90. Maka media pembelajaran *videoscribe* pada kelas 5 tema 5 subtema 1 di SD Negeri 2 Rambang dikategorikan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Subhan Pamungkas, D. 2018. Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 2 No 2*, 130.
- Ahmad Nizar Ranguti. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Pengembangan*. Cita Pustaka Media
- Andi Prastowo. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Kencana.
- Arief S Sadiman. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*,. Rajawali Press.
- Arifin, Z. 2014. *Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Remaja Rosdakarya.
- Asep Saepul Hamdi. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Deepublish.
- Budiyono Saputro. 2017. *Manajemen Penelitian dan Pengembangan*. Aswaja Pressindo.
- Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penelitian*,. CV. Wacana Prima.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Grafindo Perseda.
- FRANSISCA, I. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 1916–1927.

- Hamid, M. A. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, S. W. 2020. *Pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe berbantuan pendekatan open ended pada materi persamaan dan fungsi kuadrat di kelas X MAN 2 Palas*.
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. 2019. Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 43.
- Indonesia, P. R., Rahmat, D., Yang, T., & Esa, M. 1989. *Presiden republik indonesia, dengan rahmat tuhan yang maha esa. 1*, 1-17.
- Machali, I. 1970. Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71.
- Moh. Kasiram. 2011. *Metodologi Penelitian Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian*. UIN Malang Press.