

## **Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III**

**Deri Firmansah<sup>1\*</sup>, Ita Nuriah<sup>1</sup>, Dicki Fauzi Firdaus<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Islam Al-Ihya Kuningan, Indonesia.

\*Corresponding Author. E-mail: [deri.firmansah26@gmail.com](mailto:deri.firmansah26@gmail.com)

### **Abstrak**

Media pembelajaran yang selama ini digunakan masih memiliki kelemahan yaitu media tidak dapat digunakan belajar secara mandiri dan kurang menarik karena, hanya berupa gambar dan audio. sementara peserta didik pada tahapan kelas 3 sekolah dasar membutuhkan media yang dapat membuat mereka merasa tertarik dengan belajar salah satunya dengan menggunakan media yang menarik dan dapat digunakan belajar secara mandiri di rumah. Salah satu media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan minat belajarnya yaitu media video interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III. Untuk mengetahui kelayakan dan respon dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Penelitian dijalankan menggunakan Research & Development. Tahap validasi desain melibatkan empat orang subjek (dua orang ahli materi dan dua orang ahli media) dilibatkan untuk menilai kelayakan materi, kelayakan media dan kebahasaan. Tahap uji coba melibatkan 41 orang peserta didik (15 peserta didik uji coba kelompok kecil dan 26 peserta didik uji coba kelompok besar) dan 2 orang guru dilibatkan untuk melihat keefektifan video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe tersebut. Lembar validasi digunakan untuk melihat kelayakan oleh para ahli. Sedangkan respon guru dan peserta didik dikumpulkan menggunakan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif berbantuan Microsoft Excel 2007. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi sangat baik (3,727) dan nilai kelayakan oleh ahli media sangat baik (3,6105) sedangkan nilai kelayakan oleh ahli nilai-nilai keislaman sangat baik (85,71%). Respon peserta didik sangat menarik (3,4733 uji coba kelompok kecil dan 3,5692 uji coba lapangan), respon uji coba guru sangat menarik (3,7085). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak digunakan dalam pembelajaran tema 3 kelas III.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, Video Interaktif, Sparkol Videoscribe

### **Abstract**

*The learning media that has been used still has the disadvantage that the media cannot be used to learn independently and is less interesting because it is only in the form of images and audio. while students in the 3rd grade stage of elementary school need media that can make them feel interested in learning, one of which is by using interesting media and can be used to learn independently at home. One of the media that can make it easier for students to understand learning materials and foster interest in learning is interactive video media. This study aims to develop interactive video learning media using the sparkol videoscribe application on theme 3 class III. To find out the feasibility and response of teachers and students to interactive video learning media by using the sparkol videoscribe application. Research is carried out using Research & Development. The design validation stage involves four subjects (two material experts and two media experts) involved to assess the feasibility of the material, the feasibility of the media and the language. The trial phase involved 41 learners (15 small group trial students and 26 large group trial students) and 2 teachers were involved to see the effectiveness of interactive video using the sparkol videoscribe application. Validation sheets are used to see eligibility by experts. Meanwhile, the responses of teachers and students are collected using questionnaires. Data analysis uses Microsoft Excel 2007 assisted descriptive analysis. The results showed that the feasibility value by material experts was very good (3.727) and the feasibility value by media experts was very good (3.6105) while the feasibility value by experts of Islamic values was very good (85.71%). The response of learners was very interesting (3.4733 small group trials and*

*3.5692 field trials), the response of teacher trials was very interesting (3.7085). This shows that interactive video learning media using the sparkol videoscribe application produced in this study is considered suitable for use in learning theme 3 grade III.*

**Keywords:** *Learning Media, Interactive Video, Sparkol Videoscribe*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan secara luas berarti pengalaman belajar dengan lingkungan sekitar di sepanjang hidupnya, dan pendidikan ditinjau dari pendidikan islam yaitu usaha membina dan mengembangkan manusia secara optimal dengan berpedoman syariat islam yang disampaikan Rasulullah agar dengan segala aktivitasnya sebagai bentuk pengabdian kepada Allah sebagai makhluk-Nya (Ramayulis, 2015). Perubahan lingkungan yang terjadi begitu cepat bahkan perkembangan teknologi yang semakin baik menuntut guru untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Ahmadi, 2017). Dengan cara membuat perencanaan yang sistematis secara optimal sehingga proses dan tujuan pendidikan dapat terarah dengan baik (Ramayulis, 2015).

Ketika berbicara tentang pendidikan maka tidak terlepas dari kurikulum (Kusmawati & Surachman, 2019; Rahman, 2012). Kurikulum merupakan perencanaan pengalaman belajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan, pelaksanaan, evaluasi hingga mengembangkan kurikulum tersebut agar dapat mengubah materi pendidikan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik. Kurikulum saat ini yaitu Kurikulum 2013 dimana guru diharuskan agar dapat mendorong peserta didiknya untuk aktif mencari pengetahuan. Dalam penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik. Pembelajaran tematik yaitu pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh dan membuat pelajaran lebih terpadu, bermakna, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam merancang kegiatan pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran maka diperlukan strategi yang tepat dalam penyampaian, mulai dari penggunaan model, metode dan penggunaan media pembelajaran (Komikasari, 2016). Dalam pembelajaran yang menggunakan media maka akan membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, rangsangan belajar, dan memberi pengaruh psikologis pada peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Hidayah & Nurul, 2017).

Adanya proses pembelajaran ditandai dengan interaksi edukatif dari seorang guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh diri peserta didik yang keduanya sadar akan tujuan. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif seperti yang telah diharapkan (Pane & Aprida, 2017). Dalam pembelajaran terdapat upaya yang sistematis, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi. Pembelajaran berarti setiap kegiatan yang dirancang dalam membantu peserta didik untuk mempelajari kemampuan dan nilai yang baru (Kusumawati, 2017) dimana guru menjadi fasilitator agar terjadi interaksi antara peserta didik, sumber belajar dan guru di suatu lingkungan belajar (Oktaria Kusumawati, 2017).

Peneliti melakukan studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan. Berdasarkan Observasi dan wawancara yang dilakukan di SD N 1 Sukabumi, dapat diketahui bahwa guru selama proses pembelajaran sudah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti media gambar dan media audio, namun media tersebut masih memiliki kelemahan ketika digunakan dalam proses pembelajaran yaitu kurang bisa memberikan penjelasan materi jika tidak didampingi guru secara langsung sehingga tidak dapat digunakan belajar secara mandiri di rumah masing-masing, kurang menarik karna hanya menampilkan gambar diam atau audio

yang hanya menampilkan suara tanpa gambar. Sementara kita tahu bahwa proses belajar anak bukan hanya di sekolah, akan tetapi juga di rumah. Jika seorang guru hanya menggunakan media pembelajaran yang selama ini digunakan maka akan menyulitkan peserta didik dalam memahami materi ketika di rumah masing-masing tanpa didampingi oleh gurunya. Selain perlunya media pembelajaran yang bisa digunakan secara mandiri, peserta didik pada tahapan ini lebih termotivasi mengikuti pembelajaran jika, pembelajaran yang berlangsung terasa menarik, salah satu hal yang membuat pembelajaran menarik ialah kehadiran media video interaktif. Sebagai bahan ajar non cetak, media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung (Dewi, & Indria, 2016).

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah seluruh bagian yang ada dalam lingkungan peserta didik yang dapat membuatnya semangat belajar (Ramayulis, 2015). Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan semangat pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu fisik ataupun teknis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Adam & Steffi, 2015). Dalam menggunakan media guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan (Permatasari et al., 2019).

Video merupakan bahan ajar yang memuat informasi dan lugas untuk digunakan dalam pembelajaran dan disampaikan langsung dihadapan peserta didik sehingga peserta didik seperti berada di suatu tempat atau kejadian yang ada dalam tayangan video (Prastowo, 2019). Media video memiliki daya tarik tersendiri karena mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, dengan media video peserta didik dapat menyimak dan langsung dapat melihat gambar. Media video juga dapat menyajikan dan memaparkan informasi secara jelas, dapat memperpanjang atau menyingkat waktu dan dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Wiaro, 2016).

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video interaktif dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga dapat menunjang pendalaman materi bagi peserta didik. Salah satu komponen penting yang harus ada dalam video interaktif ini yaitu computer dan LCD/proyektor, yang digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dalam hal ini keduanya berperan untuk membantu guru dalam menayangkan video dan menjelaskan materi pembelajaran (Dewi, 2018). Penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

#### Sparkol Videoscribe

Sparkol videoscribe merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. Sparkol videoscribe merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif (Al Munawwarah, 2019). Pembuatan video interaktif dengan aplikasi sparkol videoscribe juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe (Pamungkas & Subhan, 2018). Video yang tampil dalam sparkol videoscribe akan menarik minat siswa karena apa yang

mereka pelajari dapat divisualisasikan dengan lebih menarik. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim (Yusnia, 2019).

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengaitkan antara beberapa mata pelajaran yang ada agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna (Qiftiyah, Maratul, 2018). Dalam penyajiannya tema dijadikan sebagai pengikat mata pelajaran satu dengan yang lain, guru menyajikan pembelajaran dengan tema dan subtema lalu dihubungkan antar mata pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman yang utuh tentang kegiatan dari tema tersebut (Kadir & Abd, 2015).

Penelitian serupa terkait dengan pengembangan media video interaktif berbasis aplikasi sparkol videoscribe telah banyak dilakukan, diantaranya oleh (Fransisca, 2018; Harianja, 2021; Simanjuntak, 2021). Namun belum ada yang mengembangkan media video interaktif pada tema 3 untuk anak sekolah dasar kelas III yang dalam penggunaannya mampu menarik minat peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Media video ineraktif memberi kesempatan pada peserta didik untuk dapat mendiskusikan dan memberikan pendapat tentang video yang telah mereka saksikan secara bersama (Busyaeri et al., 2016). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui proses pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III, (2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III, (3) Mengetahui Respon peserta didik dan pendidik terhadap Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III

## **METODE PENELITIAN**

Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and Development) untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu video interaktif. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan dilaksanakan pada pembelajaran tematik tema 2, tahun ajaran 2020/2021. Penelitian bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III SD.

Penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono, model ini meliputi 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produk Masal. Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi videoscribe. Peneliti membatasi hanya tujuh dari sepuluh langkah diatas karena peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penilaian validator, guru tematik dan penelitian peserta didik berdasarkan kemenarikannya, yaitu diantaranya: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain (uji ahli materi dan uji ahli media), perbaikan desain, uji coba produk (uji kelompok kecil, uji coba lapangan), dan revisi produk.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif berupa skor angket dan data kualitatif berupa kritik dan saran validator dan deskripsi uji coba produk. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi dan kuesioner (angket). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan sebagai berikut: instrumen studi pendahuluan (pra-penelitian non-tes berupa wawancara), instrumen validasi ahli (berupa instrumen validasi ahli materi berbentuk angket, instrumen validasi ahli media berupa angket validasi), instrumen uji coba produk (berupa angket uji kemenarikan).

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe terdiri dari analisis data validasi ahli dan analisis data uji coba produk.

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus pada gambar 1.

$$x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Skor maks}} \times 4$$

Gambar 1. Skor Penilaian Total

Dengan Keterangan:  $\bar{x}$  = rata – rata akhir  
 $x_i$  = nilai uji operasional angket tiap peserta didik  
 $n$  = banyaknya peserta didik yang mengisi angket

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan yang diterapkan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut sugiyono yang dilakukan dari tahap 1 hingga tahap 7. Tahapan penelitian dan pengembangan memakai cara pengembangan Research and Development (R&D). Terkait penciptaan ini, buat cipatakan produk video interaktif yang diciptakan sehingga periset melaksanakan melalui tahap yang dipaparkan oleh Borg and Gall yang sudah dimodifikasi pada sugiyono serta ada batasan hingga 7 tahapan saja dalam mengembangkan ini, ialah potensi serta masalahny, mengumpulkn informasi, merancang produk, validasi desain, memperbaiki rancangan, ujicoba produk, serta perbaikan produk. Sebab dari pembatasan cuma hingga 7 tahapan saja yaitu sebab oleh tahapan ke 7 telah bisa ngejawab rumuasan masalah. Validasi dilaksanakan pada ahli media serta ahli materi.

Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut: Potensi dan Masalah, Potensi dan masalah dalam penelitian ini yaitu guru selama proses pembelajaran sudah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti media gambar dan media audio, namun media tersebut masih memiliki kelemahan ketika digunakan dalam proses pembelajaran yaitu kurang bisa memberikan penjelasan materi jika tidak didampingi guru secara langsung sehingga tidak dapat digunakan belajar secara mandiri di rumah masing-masing, kurang menarik karna hanya menampilkan gambar diam atau audio yang hanya menampilkan suara tanpa gambar. Sementara kita tahu bahwa proses belajar anak bukan hanya di sekolah, akan tetapi juga di rumah. Jika seorang guru hanya menggunakan media pembelajaran yang selama ini digunakan maka akan menyulitkan peserta didik dalam memahami materi ketika di rumah masing-masing tanpa didampingi oleh gurunya. Selain perlunya media pembelajaran yang bisa digunakan secara mandiri, peserta didik pada tahapan ini lebih termotivasi mengikuti pembelajaran jika, pembelajaran yang berlangsung terasa menarik, salah satu hal yang membuat pembelajaran menarik ialah kehadiran media vidio interaktif.

Penyusunan desain produk video interaktif diantaranya adalah menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada silabus berdasarkan kurikulum K13, dan dengan melihat pada buku pegangan siswa dan guru pada tema 3 subtema 1 kelas III. Video interaktif dengan berbentuk tulisan tangan bergerak yang disertai dengan gambar yang bergerak disertai dengan suara pada materi tema 3 subtema 1 mempermudah peserta didik

dalam memahami pembelajaran. Desain produk ini terdiri dari menu di halaman awal yang memudahkan peserta didik untuk belajar terdapat pilihan dari pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6 disertai dengan penjelasan materi dengan animasi yang menarik dan komunikatif serta pertanyaan-pertanyaan yang terdapat didalamnya untuk timbal balik antara pengguna video dengan video interaktif tersebut sehingga peserta didik tidak bosan ketika mempelajari materi tema 3 subtema 1 tersebut.

Validasi Desain, penelitian dan pengembangan video interaktif yang telah selesai didesain, selanjutnya divalidasi tahap awal oleh validator yang diberikan kepada 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media. Adapun hasil validasi ahli dan validasi praktisi sebagai berikut: Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi yang terdiri dari 2 dosen PGMI dari UIN Raden Intan Lampung.

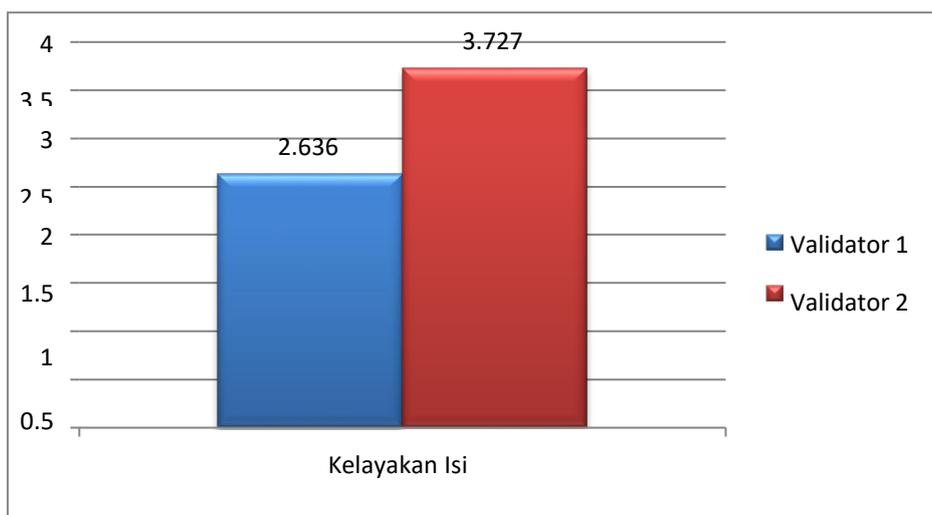
**Kelayakan Ahli Materi**

**Tabel 1.** Kelayakan Isi Materi Tahap 1

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
		$\sum$ Skor	29	41
		$x_i$	2,636	3,727
1	Kelayakan Isi Materi	$\bar{x}$	3,1815	
		Kriteria	Baik	

Berikut adalah hasil validasi tingkat 1 oleh ahli materi pada Tabel 1. dari 2 validator ialah dosen UIN Raden Intan Lampung. Bisa dilihat pada validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,1815 dengan kriteria “baik”, selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik 1. sebagai berikut

**Grafik 1.** Kelayakan Isi Materi Tahap 1



Dapat dilihat pada Grafik 1. hasil validasi ahli materi pada tingkat 1 nilai dengan nilai pada kelayakan isi materi mendapat nilai rendah maka harus diperbaiki.

**Tabel 2.** Kelayakan Isi Materi Tahap 2

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
		$\sum$ Skor	41	41
		$x_i$	3,727	3,727
1	Kelayakan Isi	$\bar{x}$	3,727	
		Kriteria	Sangat Baik	

Berdasarkan hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi pada Tabel 2. dari 2 validator yaitu 2 dosen UIN Raden Intan Lampung dapat diketahui bahwa validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi mendapat rata-rata nilai 3,727 pada kategori “sangat baik”. Selain dipaparkan dalam wujud tabel hasil validasi tingkat 2 pada pakar materi dipaparkan pula informasi ke wujud grafik buat menyaji penilaian pakar materi tingkat 2 dari tiap validator pada grafik 2.

**Grafik 2.** Kelayakan Isi Materi Tahap 2



Terlihat dari Grafik 2. hasil validasi ahli materi pada tingkat 2 rata-rata nilai pada kelayakan isi materi terjadi meningkat dan termasuk pada kategori layak jadi video interaktif telah baik serta tidak diberlakukan lagi untuk memperbaiki

**Grafik 3.** Kelayakan Isi Tahap1 dan Tahap 2



Dari Grafik 3. dapat dilihat, mengalami kenaikan yang sangat baik pada aspek kelayakan isi dari tahap 1 ke tahap 2

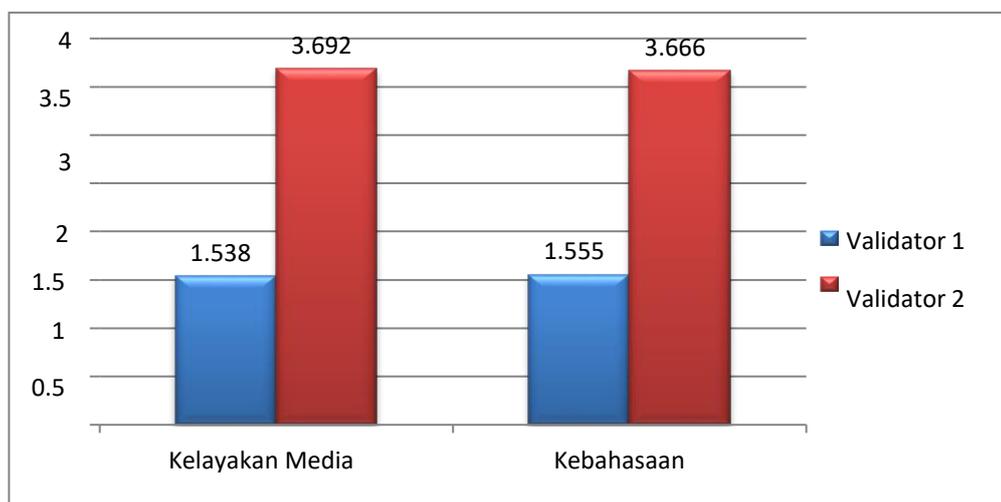
**Kelayakan Ahli Media dan Kebahasaan**

**Tabel 3.** Hasil Validator Ahli Media dan Kebahasaan Tahap 1

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Kelayakan media	$\sum$ Skor	20	48
		$x_i$	1,538	3,692
		$\bar{x}$	2,615	
		Kriteria	Baik	
2	Kebahasaan	$\sum$ Skor	14	33
		$x_i$	1,555	3,666
		$\bar{x}$	2,6105	
		Kriteria	Baik	

Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli media dan Bahasa pada Tabel 3 diperoleh hasil penilaian dari 2 validator yaitu dosen UIN Raden Intan Lampung. Dari hasil validasi penilaian oleh ahli media yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek kelayakan media dan kebahasaan. Pada aspek kelayakan media diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,615 dengan kriteria “baik” dan aspek kebahasaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,6105 dengan kriteria “baik”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik untuk melihat hasil penilaian ahli media tahap 1 dari masing-masing validator terhadap aspek kelayakan media dan kebahasaan pada grafik 4.

**Grafik 4.** Hasil Validator Ahli Media dan Kebahasaan Tahap 1



Dapat dilihat dari Grafik 4. hasil validasi pakar media dan Bahasa tahap 1 menilai bahwa kelayakan media dan Bahasa memperoleh nilai rendah sehingga perlu perbaikan.

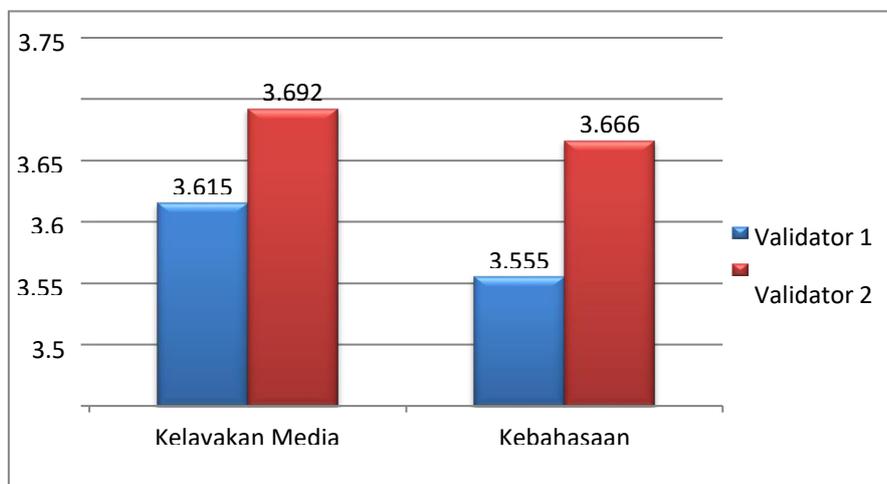
**Tabel 4.** Kelayakan Media dan Kebahasaan Tahap 2

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Kelayakan media	$\sum$ Skor	47	48
		$x_i$	3,615	3,692
		$\bar{x}$	3,6535	
		Kriteria	Sangat Baik	
2	Kebahasaan	$\sum$ Skor	32	33
		$x_i$	3,555	3,666
		$\bar{x}$	3,6105	
		Kriteria	Sangat Baik	

Pada Tabel 4. didapat hasil evaluasi dengan 2 validator adalah dosen UIN Raden Intan Lampung diperoleh nilai validasi penilaian pada ahli media yang terdapat oleh 2 bagian yaitu bagian kelayakan media & kebahasaan. Dalam bagian kelayakan media didapat rata-rata nilai yaitu 3,6535 pada kriteria “sangat baik” dan bagian bahasa didapat nilai dengan jumlah 3,6105 yaitu kategori “sangat baik”.

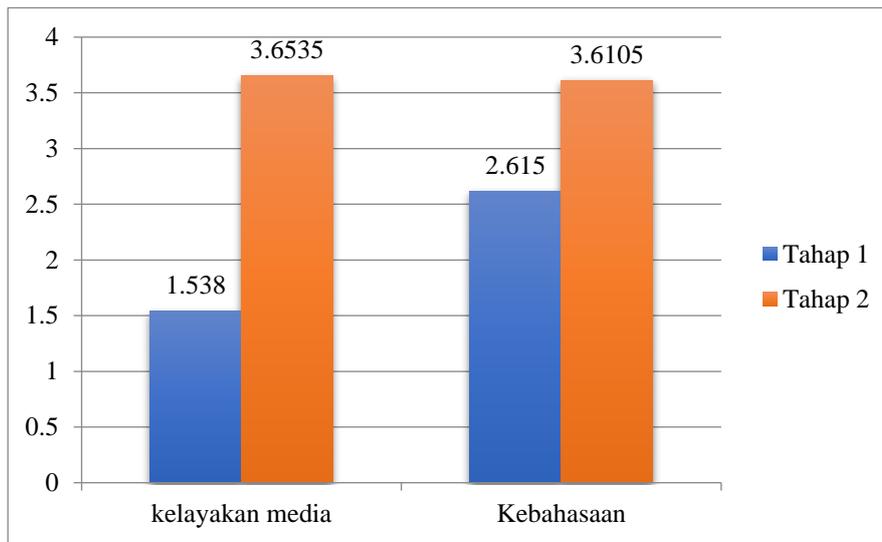
Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 2 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik 5. berikut:

**Grafik 5.** Kelayakan Media dan Kebahasaan Tahap 1 dan Tahap 2



Pada Grafik 5. nilai validasi ahli materi di tahap 2 seluruhnya terjadi peningkatan yang sudah baik dan telah masuk pada kategori layak sehingga video interaktif telah bagus dan tidak diperlukan revisi lagi. Berikut hasil pada aspek kelayakan media pada tahap 1 didapat skor rata-rata 2,615 ialah kategori “baik” dan ditahap 2 skor rata-rata kelayakan media berjumlah 3,6535 ialah kategori “sangat baik”. Sedangkan skor rata-rata kebahasaan tahap 1 berjumlah 2,6105 pada kategori “baik” dan ditahap 2 skor rata-ratanya padaa kebahasaan berjumlah 3,6105 pada kategori “sangat baik”. Peningkatan nilai validasi ahli media pada tahap 1 dan tahap 2 dapat dilihat pada grafik 6.

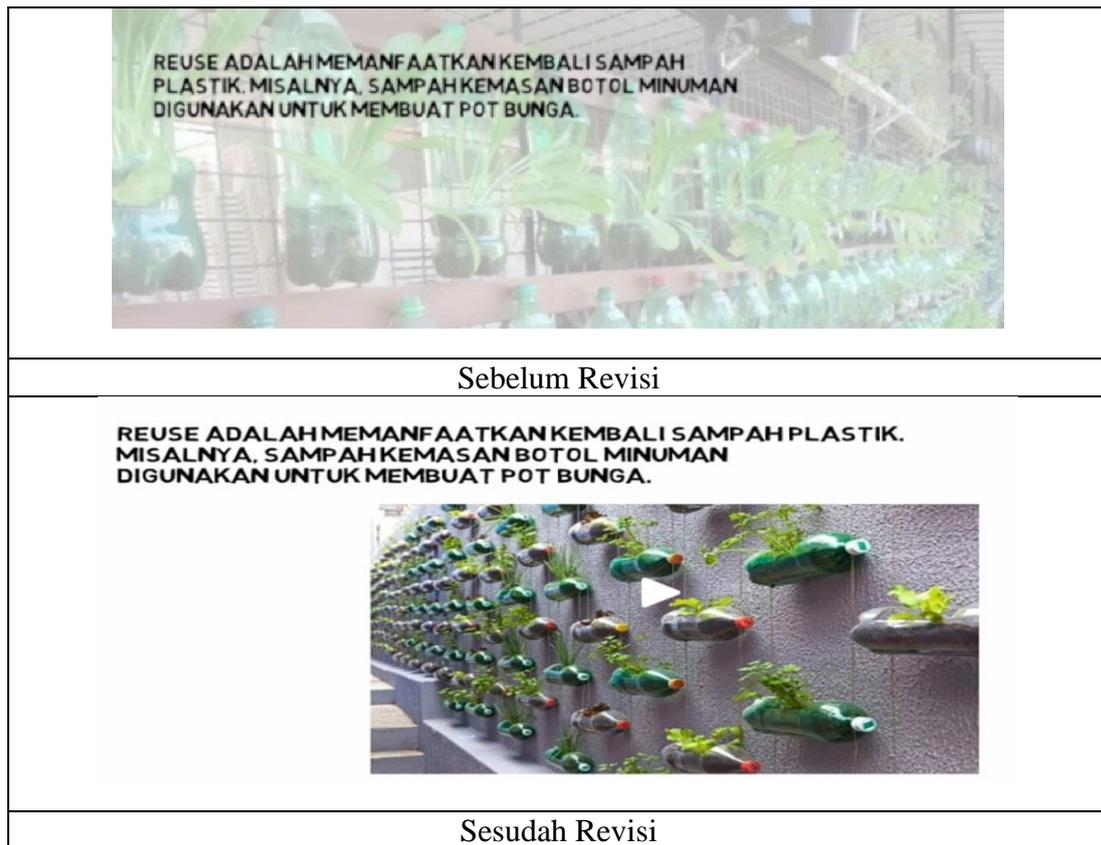
**Grafik 6.** Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2



**Perbaikan Desain**

**Tabel 5.** Perbaikan Desain Kelayakan Isi

No.	Aspek	Saran/Masukan Untuk Perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Kelayakan Isi	- Berikan gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan penjelasan materi dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	- Gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan penjelasan materi dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari telah ditambahkan.
2.	Kelayakan Media	- Tampilan cover depan diperbaiki seperti intro dalam film, tambahkan tim PA 1, PA 2, dan tim validator. - Buat include pada halaman awal. - Jika warna background hitam maka warna tulisan jangan hitam. - Tampilan gambar yang berisikan pendukung penjelasan jangan ditumpuk. - Kurangi background yang terlalu bertumpuk	- Tampilan cover depan sudah diperbaiki dan ditambahkan tim PA 1, PA 2, dan tim validator. - Include pada halaman awal sudah dibuat. - warna background dan tulisan sudah diperbaiki. - Tampilan background sudah diperbaiki. - Background Sudah



Gambar 1. Produk sebelum dan sesudah perbaikan

### Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk dengan skala kelompok kecil melibatkan 15 peserta didik yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan dikelas dan jenis kelamin kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan video interaktif. Uji kelompok kecil dilakukan di SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung. Hasil respon peserta didik terhadap video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe diperoleh nilai rata-rata 3,4733 dengan kriteria interpretasi yang di capai yaitu “sangat menarik”, hal ini berarti video interaktif yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi tema 3 subtema 1 kelas III SD.

Uji coba kelompok besar berjumlah 26 peserta didik sekolah dasar kelas III dengan cara peserta didik melihat video interaktif dan memberi angket melalui google form untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan video interaktif. Uji skala besar ini dilakukan di SD Negeri 4 Yukum Jaya Lampung Tengah. Hasil uji coba skala besar memperoleh rata-rata 3,5692 dengan kriteria yang di capai yaitu “sangat menarik”, hal ini berarti video interaktif yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar pada tema 3 subtema 1 untuk kelas III Sekolah Dasar.

Penilaian Respon Pendidik/Guru berjumlah 2 guru tematik kelas III dengan cara memberi angket untuk mengetahui respon guru terhadap kemenarikan video interaktif. Penilaian respon guru ini dilakukan di SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung dan SD Negeri 4 Yukum Jaya Lampung Tengah. Hasil penilaian respon pendidik memperoleh skor 3,7085 dengan kriteria interpretasi yang di capai yaitu “sangat menarik”.

### **Revisi produk**

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe, produk dikatakan sangat menarik sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya video interaktif bisa dipergunakan untuk varian media pembelajarn bagi peserta didik serta pendidik di SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung dan SD Negeri 4 Yukum Jaya Lampung Tengah pada tema 3 subtema 1 pada kellas III.

Dengan melihat dari penjelasan yang sudah dipaparkan maka bisa disimpulkan bahwa video interaktif berbasis vidioscribe pada tema 3 kelas III yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Penjelasan materi divideo interaktif tersampaikan secara jelas dan disertai gambar pendukung penjelasan yang menarik serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III berupa Kualitas pengembangan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe dengan validasi beberapa ahli materi dengan memperoleh nilai rata-rata 3,727 dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan, dan validasi ahli media pada aspek kelayakan media dengan nilai rata-rata 3,6535 dan aspek kebahasaan dengan nilai rata-rata 3,6105 dengan kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan pada pembelajaran tema 3 subtema 1 kelas III.

Dalam pengaplikasian media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe diperoleh nilai rata-rata 3,7085 dengan criteria sangat menarik, sedangkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 3,4733 dengan kriteria sangat menarik dan pada uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata 3,5692 dengan criteria sangat menarik.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembanganm media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III yaitu dengan adanya media pembelajaran video interaktif ini diharapkan peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran tematik dan lebih mudah dalam belajar dengan adanya media video interaktif ini dan diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu contoh variasi media dalam pembelajaran.

Pada pengembangan Vidio Interaktif yang peneliti lakukan masih memfokuskan pada tema 3 kelas 3, penulis menyarankan untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan pada semua jenjang kelas dan tema yang lebih luas sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran semua jenjang kelas dan semua tema.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abduh,Muhammad, Nugroho, I. (2015). Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat Dari Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Technology Studies*, 1(1), 1-9.
- Adam, Steffi, M. T. S. (2015). Berbasis, Pemanfaatan Media Pembelajaran Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2).
- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. CV. Pilar Nusantara.

- Al Munawwarah, Rofiqah. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-437.
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, A. Z. (2016). Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida*, 3(1), 116-137.
- Dewi, Luh Made Indria, N. L. R. (2016). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Putra*, 1(1), 31-46.
- Dewi, R. K. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381.
- 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.
- Harianja, A. F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SD Negeri 11 Huta Bolon TA 2020/2021* [Phd Thesis]. UNIMED.
- Hidayah, Nurul, R. K. U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34-46.
- Kadir, Abd, H. A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Raja Grafindo Persada.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*, 7(1), 91-96.
- Komikasari, H. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division. *Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 15-22.
- Kusmawati, H., & Surachman, A. I. (2019). Glokalisasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Madrasah Aliyah Keagamaan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 98-115.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permianan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142.
- Pamungkas, Aan Subhan, D. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-135.
- Pane, Aprida, M. D. Dasopang. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Permatasari, Iseu Synthia, Nana Hendrapipta, A. S. Pamungkas. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Maple IPS. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 34-48.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47.
- Qiftiyah, Maratul, Y. Yanti. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-Qur'an. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 275-286.
- Rahman, A. (2012). Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi Dan Isi-Materi. *Jurnal Eksis*, 8(1), 2053-2059.
- Ramayulis. (2015). *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulia.

**Terampil, 7 (2), 2021 - 158**

Deri Firmansah, Ita Nuriah, Dicki Fauzi Firdaus

- Simanjuntak, E. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 7 Sub Tema 2 Siswa Kelas IV SD Negeri 030355 Parraturan. *School Education Journal PGSD Fip Unimed*, 11(3), 269–278.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Laksitas.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Videoscribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(1), 71-75.