

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE
UNTUK SISWA KELAS IV SD/MI PADA TEMA INDAHNYA
KERAGAMAN DI NEGERIKU**

Ilham Arya Susanto¹, Syahrial², Atri Widowati³

Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Jambi, Indonesia¹²³

Ilhamaryasusanto@gmail.com¹, syahrialzakariyya@gmail.com²,

atri.widowati@unja.ac.id³

Correspondence Author : Ilhamaryasusanto@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Videoscribe* yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD/MI serta mengetahui persepsi siswa dan persepsi guru terhadap media pembelajaran *Videoscribe* pada pelajaran tema Indahny Keragaman di Negeriku. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil validasi media memperoleh skor >80% (sangat valid) dan hasil validasi bahasa memperoleh skor >75% (valid). Persepsi guru dan siswa setelah penerapan produk juga memperoleh skor respon yang baik. Persepsi guru 74,7% (baik) dan 82,7% (sangat baik) pada uji kelompok kecil dan kelompok besar. Sedangkan persepsi siswa memperoleh skor 84,5% (sangat baik) dan 91,3% (sangat baik) pada uji kelompok kecil dan kelompok besar. Dari ke dua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Videoscribe* adalah Valid dan dapat dijadikan sebagai pelengkap buku tematik kelas IV SD pada tema Indahny Keragaman di Negeriku.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, *videoscribe*.

***DEVELOPMENT OF VIDEOSCRIBE LEARNING MEDIA FOR CLASS IV
SD / MI STUDENTS ON THEME THE BEAUTIFUL
OF DIVERSITY IN MY COUNTRY***

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop a product in the form of Videoscribe learning media that can be applied as a learning medium in grade IV elementary / MI and know the perception of students and teacher perception of videoscribe learning media in the lessons of the theme of Beauty of Diversity in My country. This is research and development (R&d). Media validation results get a score of >80% (very valid) and language validation results get a score of >75% (valid). The perception of teachers and students after the application of the product also obtained a good response score. Teacher perception was 74.7% (good) and 82.7% (excellent) on small group and large group tests. While the perception of students obtained scores of 84.5% (excellent) and 91.3% (excellent) on small group and large group tests. From the two results it can be concluded that the videoscribe learning media is Valid and can be used as a

complement to the thematic book class IV elementary school on the theme of Beautiful Diversity in my country.

Keywords: Development of learning media, videoscribe.

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh sekolah-sekolah di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan, khususnya di pendidikan dasar. Arsyad (2013:37) menjelaskan bahwa berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan peningkatan mutu manajemen sekolah, namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan.

Mulyasa (2015:24) mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan manusia menjadi lebih terdidik, kreatif, memiliki kepribadian yang baik, dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan tinggi. Pendidikan di era globalisasi dan modern ini menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat. Pada era global, teknologi baru terutama media mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Terkait dengan kehadiran media, Arsyad (2013:2), menjelaskan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran sangat tergantung pada derajat kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan serta tergantung juga pada keahlian guru dalam menggunakan media tersebut. Rodrigues (2018:7) Mengatakan bahwa sebenarnya penggunaan media dan teknologi digital dalam pendidikan bukan lah hal yang baru, namun sejak diterapkannya media dan teknologi digital dalam pendidikan hal ini menciptakan kebutuhan untuk mengembangkan kerangka kerja dan strategi yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa aktif, terlibat dan bermakna. Tentunya dampak dari diterapkannya hal ini akan mengarah pada hasil belajar yang lebih baik. Integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mendukung serta mempersiapkan siswa untuk pekerjaan dan kehidupan di masa depan.

Sparkol *Videoscribe* merupakan salah satu media termutakhir dalam pembuatan animasi pembelajaran. Media ini terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video. Sofyan (2019:17) mengatkan bahwa dengan karakteristik uniknya, *Videoscribe* mampu menyajikan konten yang menggabungkan suara, gambar, tulisan, warna, animasi, desain yang menarik sehingga dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. Fitur-fitur yang telah disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dengan karakteristik anak dan tujuan pembelajaran. Selain menggunakan desain yang sudah ada Dengan disediakannya software, pengguna dapat membuat desain animasi, grafik, dan gambar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan

kemudian mengimpornya ke dalam perangkat lunak. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing jika memang dibutuhkan dalam membuat video pembelajaran. Pembuatan video dengan *Videoscribe* juga bisa dilakukan saat offline jadi tidak tergantung pada layanan internet. Pengguna hanya perlu mengunduh perangkat lunak dan menginstalnya pada komputer mereka.

Pengembangan video pembelajaran saat ini sangat mudah, karena tersedia banyak aplikasi yang mendukung. Salah satunya adalah aplikasi *Videoscribe*. *Videoscribe* mempunyai keunggulan diantaranya lebih dinamis. Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Purnama dkk. (2017) mengenai media pembelajaran *Videoscribe*, dapat diketahui bahwa aspek penyajian materi, aspek ilustrasi media, serta aspek manfaat media menjadi salah satu kriteria untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe* yang dapat memberikan stimulus dan keterlibatan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Saya berasumsi bahwa pengembangan media berbasis aplikasi *Videoscribe* ini dapat berdampak positif dalam proses belajar mengajar dikelas, baik guru maupun siswa akan sangat terbantu dengan adanya media ini. *Videoscribe* memiliki banyak sekali keunggulan, keunggulan utama dalam aplikasi ini yaitu adalah sangat mudah untuk digunakan. Guru tidak perlu khawatir dengan keterampilan mereka karena aplikasi ini sudah didesain sedemikian rupa agar *user friendly*. Selain itu menurut laman resminya, aplikasi ini sudah terintegrasi dengan lebih dari 6.000 database gambar yang siap digunakan. Guru tinggal memilih gambar yang dirasa cocok dengan materi pembelajaran lalu memasukkannya dengan cepat kedalam *canvas* yang sudah tersedia. Aplikasi ini juga sudah terhubung dengan website *publishing* seperti youtube.com sehingga sangat mudah untuk menyebarkan media ini kepada siswa. Pada dasarnya aplikasi *Videoscribe* menghasilkan produk akhir berupaya video animasi berbasis whiteboard-style animation. Artinya *Videoscribe* ini memiliki tampilan khas seperti seolah-olah guru sedang menulis di papan tulis hal ini tentu sangatlah unik dan menarik perhatian siswa. Pembuatannya juga cukup mudah, pengguna hanya memasukkan gambar dan tulisan ke dalam *canvas* sesuai keinginannya. Jadi guru dapat berinovasi untuk dapat mengembangkan media video ke dalam aplikasi *Videoscribe* dalam menjelaskan atau mengilustrasikan konsep yang kompleks dan abstrak dalam pembelajaran.

Duval dkk. (2017:37) Mengatakan bahwa peserta didik bukan hanya sebatas “papan tulis kosong”, mereka memiliki pengetahuan awal yang dipengaruhi berbagai macam faktor budaya, lingkungan dan tradisi. Oleh sebab itu mereka memiliki keunikan masing-masing, mereka juga memiliki karakter dan cara belajar yang berbeda-beda pula. Perbedaan ini tentunya akan mempengaruhi kesiapan dan antusiasme mereka dalam belajar. *Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga media ini dapat menjangkau karakteristik cara belajar peserta didik dengan lebih luas. Menurut Martin & Betrus (2019:79) media pembelajaran berbentuk video sangat berguna dan efektif terhadap pengalaman belajar peserta didik. Memang diperlukan waktu untuk membuat media berbasis video pembelajaran namun jika media sudah selesai dibuat, maka media pembelajaran video tersebut dapat digunakan berulang kali secara luas dengan biaya operasional yang sangat minim.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa secara umum masih banyak guru yang belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal, Alasan utama yang diutarakan oleh para guru adalah bahwa mereka kurang ahli dalam membuat media pembelajaran tersebut. Keadaan yang seperti demikian disebabkan karena persepsi guru yang menganggap bahwa proses pembuatan media amatlah rumit dan sulit dipelajari. Guru dan kepala sekolah mengatakan bahwa saat proses pembelajaran di ruang kelas berlangsung proses belajar mengajar masih didominasi dengan penyampaian verbal langsung dari guru. Cara lain yang digunakan untuk belajar adalah dengan membaca buku, namun metode tersebut kurang efektif karena buku terkesan kurang menarik bagi siswa. Membaca buku menjadi pilihan setelah mendapatkan materi langsung dari guru. Namun sebagian besar siswa akan merasa bosan dalam mempelajari materi dengan membaca buku.

Menurut hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah, sebenarnya SDN 47 Kota Jambi sudah memiliki sarana pendukung untuk diterapkannya media pembelajaran modern seperti multimedia, namun karena persepsi guru yang menganggap bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia itu sulit dan memakan waktu yang lama, maka mereka pun enggan untuk menggunakannya. Penggunaan media yang belum efektif ini membawa dampak yang buruk bagi proses belajar mengajar sehingga tak heran jika siswa mengalami kesulitan belajar, terutama pada materi yang masih bersifat abstrak. Selama ini guru hanya menggunakan metode yang bersifat konvensional artinya sebatas dengan ceramah dan pemberian tugas sehingga hal ini tentunya membuat peserta didik bosan dan kurang tertarik untuk belajar.

Untuk meminimalisir permasalahan di SDN 47 kota Jambi maka peneliti menetapkan alternatif tindakan yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan baik yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik ketika pembelajaran daring dilakukan. Alternatif pemecahan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran baru berbasis aplikasi *Videoscribe*. Adapun aplikasi *Videoscribe* yang digunakan untuk media pembelajaran tersebut adalah aplikasi *Videoscribe* standar.

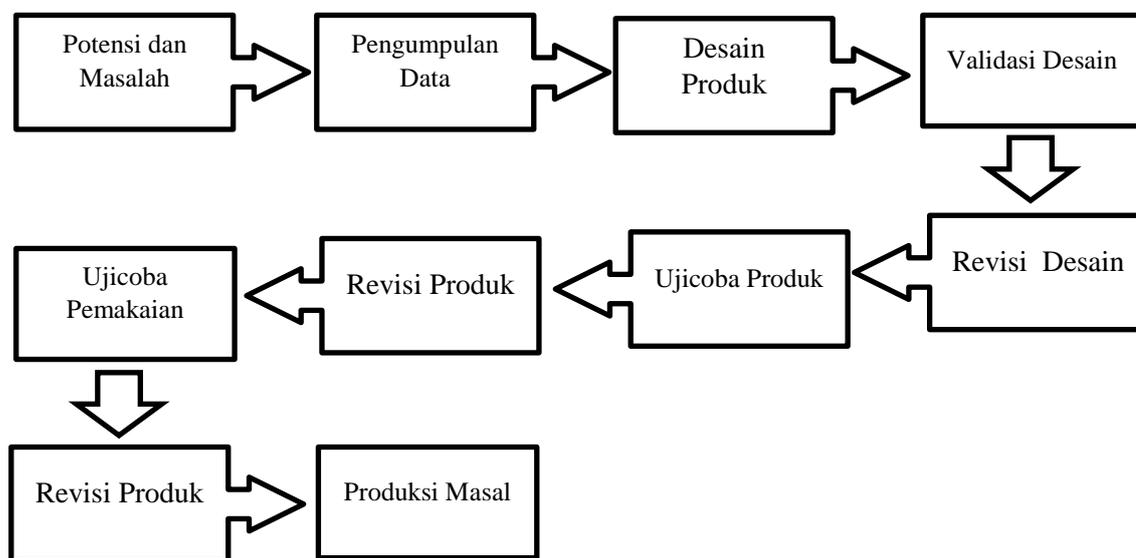
Sebelumnya pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* sudah dilakukan oleh Muhammad Riyanto (2019) pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukannya dengan menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* didapatkan hasil uji ahli materi sebesar 82,85% dengan kategori sangat layak. Selain itu hasil uji ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,34% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli Pendidikan juga menunjukkan video pembelajaran ini dengan kategori sangat layak dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,83%. Hasil uji coba produk memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,52% dengan kategori sangat baik.

Dari seluruh paparan di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Siswa Kelas IV SD/MI Pada Tema Indahya Keragaman Di Negeriku”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam melakukan pengembangan adalah model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan metode pengembangan yang digunakan di dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan

pengembangan Research and Developmet merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:407). Secara prosedural langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari model R & D Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2013:409) adalah sebagai berikut:



Gambar 1. langkah-langkah model penelitian dan pengembangan (Sugiyono,2013 : 409)

Uji coba media yang pertama, dilakukan kepada ahli media dan ahli bahasa dengan memberikan angket penilaian. Uji coba ini bertujuan supaya ahli media dan ahli bahasa memberikan penilaian dan saran mengenai kesesuaian aspek kebahasaan dan tampilan media *Videoscribe*. Jika terdapat saran perbaikan, maka akan dilakukan revisi dan hasil revisi akan diuji cobakan kembali pada ahli untuk mendapatkan penilaian yang maksimal. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba produk kelompok kecil dan uji coba produk kelompok besar pada siswa kelas IV SDN 47 Jambi.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritikan, tanggapan dan saran dari ahli bahasa dan ahli media sebagai *responden* terhadap kualitas media video animasi yang terdapat dalam kolom komentar pada angket. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa melalui angket penilaian pada saat uji coba. Penilaian beberapa ahli yaitu berupa lembar penilaian validasi produk, sedangkan penilaian guru dan siswa berupa angket persepsi guru dan siswa terhadap media.

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara terstruktur dan data dari *review/komentar* para ahli. Untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket, maka akan digunakan analisis kuantitatif. Data dari angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Seluruh data kauntitatif memakai sistem Jawaban angket skala likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala likert yang digunakan terdiri dari lima kategori yaitu:

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat setuju/selalu/sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
2.	Skor 4	Setuju/baik/ sering/positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi
3.	Skor 3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
4.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negative/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi

Persentase tiap komponen dihitung menggunakan rumus, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

n = Jumlah skor maksimal

Adapun pedoman dan kriteria skoring divisualisasikan dalam table 2 berikut :

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keputusan
81-100%	Baik Sekali	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup	Kurang layak perlu revisi
21-40%	Kurang	Tidak layak, perlu revisi
< 20 %	Kurang Sekali	Sangat tidak layak, perlu revisi

Pengembangan media pembelajaran dinilai sangat valid dan valid atau sangat baik atau baik oleh para ahli dan guru jika memperoleh skor $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN

Untuk mencari potensi dan masalah yang sedang terjadi. Peneliti melakukan wawancara dan juga observasi terhadap sekolah dasar yang menjadi sasaran, yaitu SDN 47 Jambi. Wawancara dilakukan pada guru kelas mengenai kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran tematik di kelas IV, Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan para siswa tentang masalah apa yang selama ini sedang mereka

hadapi. Untuk mengetahui tentang keadaan sekolah secara umum, peneliti melakukan observasi lapangan dan wawancara kepada kepala sekolah perihal fasilitas, budaya dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekolah SDN 47 Kota Jambi. Peneliti melakukan kunjungan perdana ke sekolah pada pertengahan bulan Januari, dimana pada saat itu sekolah sudah melewati hampir 2 semester pembelajaran secara daring. Wabah virus Covid-19 telah mengubah proses belajar mengajar secara mendadak, tentu saja baik siswa maupun guru di sekolah ini perlu menyesuaikan diri karenanya.

Setelah potensi dan masalah diidentifikasi, selanjutnya yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi atau data. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui potensi dalam pengembangan ini adalah bahwa dimasa pandemi virus Covid-19 sekolah terpaksa harus dilakukan secara daring, karena pembelajaran secara daring adalah hal yang baru maka guru merasa belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran yang bentuknya online atau digital, hal ini disebabkan minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media digital tersebut. Selain itu ada beberapa materi di dalam pembelajaran tematik yang menurut guru lebih baik jika dibantu dengan media pembelajaran, terutama mengingat siswa kelas IV adalah siswa yang baru meninggalkan kelas rendah sehingga mereka perlu tetap dibantu dalam konsep yang sifatnya abstrak. Konsep yang bersifat abstrak pada pembelajaran tematik kelas IV salah satunya adalah tentang keragaman dan toleransi.

Dalam membuat desain produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan, peneliti mulai menyusun rancangan media. Peneliti merancang agar media pembelajaran *Videoscribe* yang akan dibuat haruslah sesuai dengan karakteristik siswa dan guru berdasarkan hasil angket kebutuhan dan wawancara yang telah dilakukan ditahap sebelumnya, berdasarkan data yang diperoleh dari angket kebutuhan siswa, peneliti menemukan bahwa media berbasis *Videoscribe* ini haruslah berwarna cerah dan ceria, memiliki musik latar belakang yang tidak membosankan dan juga harus didukung oleh animasi serta ilustrasi yang mampu menarik minat anak-anak untuk belajar lebih lama. Selain itu juga sebaiknya format file media *Videoscribe* dapat diputar di berbagai perangkat.

Setelah desain dihasilkan, selanjutnya dilakukan validasi desain. Kegiatan validasi dilakukan dengan melibatkan para ahli di bidang pendidikan. Pada validasi desain dilakukan penilaian terhadap tampilan dan bahasa yang digunakan dalam media animasi *Videoscribe* yang masih berupa draf model oleh ahli media, dan juga ahli bahasa. Langkah-langkah validasi adalah pengembang mendatangi para ahli, yaitu dosen ahli media pembelajaran dan dosen ahli bahasa yang ditunjuk sebagai validator diminta untuk menilai dan memberikan masukan baik kelebihan maupun kekurangan dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan angket validasi ahli media, didapatkan tingkat validasi produk sebesar 88,7% (Baik Sekali), sedangkan penilaian dari ahli bahasa mendapatkan tingkat validasi produk sebesar 76,7% (Baik).

Hasil validasi kepada ahli media pembelajaran, peneliti mendapatkan beberapa saran perbaikan produk. Saran pertama, adalah supaya peneliti menambahkan sumber materi, jenis aplikasi dan judul lagu latar belakang yang digunakan. Revisi tersebut berdasarkan saran dari validator, peneliti menerima baik saran ini karena memang sumber materi sangat diperlukan agar siswa dan guru tidak kebingungan ketika ingin mencari referensi utama yang digunakan dalam media tersebut. Saran berikutnya yang diberikan oleh validator adalah supaya nama aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media juga dicantumkan, alasan utamanya adalah agar supaya guru dan peneliti

selanjutnya dapat mengetahui tentang aplikasi apa saja yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran ini. Saran Terakhir dari validator, supaya peneliti juga mencantumkan Sumber Musik Instrumen yang dipakai dalam media pembelajaran, hal ini dilakukan untuk menghormati karya orang yang menciptakan lagu tersebut dan juga untuk menghindari adanya permasalahan pada hukum hak cipta. Selain itu Validator juga menyarankan agar peneliti mempertimbangkan penggunaan gambar ilustrasi di dalam media *Videoscribe*, menurut validator sebaiknya komposisi ilustrasi yang digunakan haruslah dekat dengan dunia anak-anak. Penggunaan ilustrasi berbentuk kartun perlu untuk ditingkatkan, namun pastikan juga kartun tersebut benar-benar berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

Hasil validasi kepada ahli media pembelajaran, peneliti mendapatkan beberapa saran perbaikan produk. Saran pertama, adalah bahwa sebaiknya peneliti menggunakan bahasa yang lebih singkat dan sederhana dalam pembuatan media *Videoscribe*. Validator memberi masukan kepada peneliti bahwa antara bahasa yang digunakan dalam pembacaan teks dan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi itu jauh berbeda.

Beberapa kendala yang ditemui ketika peneliti melakukan uji coba produk dilapangan adalah sebagai berikut, yang pertama adalah kendala teknis terkait dengan jaringan internet. Keadaan internet khusus nya di kota jambi masih belum merata dan stabil. Walaupun di SDN 47 Kota Jambi sudah disediakan fasilitas Wifi yang sudah sangat cepat dan mumpuni, tapi keadaan ini tidak bisa berlaku sama kepada seluruh siswa. Memang seluruh siswa memiliki akses ke fasilitas internet, namun kualitas dari jaringan koneksi yang mereka miliki tidaklah merata, beberapa siswa mengeluhkan suara dan gambar media *Videoscribe* yang ditampilkan tidak jelas karena gambarnya patah-patah dan suaranya putus-putus. Selain itu ditemui juga kondisi dimana siswa tidak melihat gambar animasi dan suara dubbing atau music latar dalam keadaan selaras dan bersamaan, sehingga audiovisual yang ditampilkan cenderung patah-patah.

Pada uji kelompok kecil, peneliti mendapatkan skor 74,7% dengan kriteria baik dengan sedikit saran dari guru tentang penerapan media *Videoscribe* ini selanjutnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang peneliti kembangkan memiliki dampak positif bagi persepsi guru kelas IV terkait penggunaan *Videoscribe* sebagai media pembelajaran. peneliti perhatikan pada hasil angket ini adalah terkait dengan penggunaan media. Guru masih belum sepenuhnya yakin akan kemudahan penggunaan media *Videoscribe* ini dikelas, selain itu guru juga masih ragu apakah media ini praktis untuk di distribusikan kepada siswa terutama di masa pembelajaran daring.

Pada uji kelompok kecil, peneliti mendapatkan skor 84,5% dengan kriteria sangat baik dengan sedikit saran dari siswa tentang penerapan media *Videoscribe* ini selanjutnya. jika diperhatikan, pada hasil angket persepsi siswa di kelompok kecil ini, indikator pengoprasian dan penggunaan media masih belum mencapai skor maksimal, sedangkan pada indikator lainnya sudah didapatkan skor yang baik.

Setelah berdiskusi baik dengan guru dan siswa, peneliti memutuskan untuk merevisi beberapa hal dalam produk media ini yang dirasa menghambat ketika diakses secara daring. Pertama peneliti mengubah format file yang awalnya adalah .flv menjadi format mp4. Hal ini peneliti lakukan karena format .flv dirasa kurang kompitabel dibandingkan dengan format .mp4 yang bisa diakses hampir oleh seluruh perangkat. Kedua, peneliti mengatur ulang ukuran file dari media yang telah dibuat, hal ini dilakukan agar ketika siswa maupun guru mengakses media ini mereka tidak

memerlukan waktu yang lama ketika memuatnya dan juga diwaktu bersamaan hal ini dapat menghemat biaya paket data mereka. Terakhir peneliti mengunggah media pembelajaran animasi *Videoscribe* ini ke akun youtube milik peneliti dan mempublikasikannya kepada guru dan siswa beberapa hari sebelumnya. Peneliti sengaja memilih platform youtube sebagai tempat distribusi media pembelajaran *Videoscribe* karena website ini sangat mudah dan sudah familiar diakses oleh guru, siswa dan para orangtua.

Pada angket uji persepsi guru di kelompok besar, peneliti mendapatkan skor 82,7% dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang peneliti kembangkan memiliki dampak positif bagi persepsi guru kelas IV terkait penggunaan *Videoscribe* sebagai media pembelajaran. Adapun saran yang diberikan oleh guru kepada peneliti adalah supaya dapat mensosialisaikan penggunaan media animasi *Videoscribe* ini secara lebih masif kepada para guru khususnya di SDN 47 Kota Jambi, karena dimasa pembelajaran daring seperti sekarang ini, guru sangat memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan secara digital.

Setelah hasil angket persepsi siswa dianalisis, peneliti mendapatkan skor 91,3% dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang peneliti kembangkan memiliki dampak positif bagi persepsi siswa kelas IV terkait penggunaan *Videoscribe* sebagai media pembelajaran. Adapun saran yang diberikan oleh para siswa kepada peneliti adalah supaya dapat menggunakan media pembelajaran animasi *Videoscribe* pada pembelajaran selanjutnya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development(R&D), atau biasa dikenal dengan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Videoscribe* yang valid. Produk yang dikembangkan berdasarkan model Borg and Gall. Validasi dilakukan kepada dua ahli, yakni ahli media pembelajaran dan ahli bahasa. Sugiyono (2016: 45) menjelaskan bahwa “yang dipandang ahli (validator) adalah mereka yang memiliki pengetahuan yang sesuai dengan desain/rancangan yang akan dikaji, serta praktisi adalah orang-orang yang telah biasa menggunakan produk yang sejenis”. Pada tahapan pengembangan, penulis telah melakukan validasi dengan sebagaimana mestinya.

Hasil validasi bertujuan untuk mendapatkan produk yang valid, sehingga dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemanfaatan media digital di SDN 47 Kota Jambi. Berdasarkan paparan hasil validasi di atas. Maka dapat di ulas bahwa penulis mendapatkan angka peningkatan pada proses validasi. Validasi aspek media pembelajaran memperoleh skor 88,7% dengan kriteria Sangat Valid, produk dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan validasi ahli bahasa mendapatkan skor predikat baik dengan persentase 76,7% dengan kriteria valid.

Selanjutnya untuk mengetahui bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Videoscribe*, peneliti meminta angket persepsi guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Hasil angket persepsi guru menyatakan bahwa guru memiliki persepsi sangat baik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut sebagaimana perolehan skor respon yang didapat yakni 74,7% dan 82,7% (Sangat Baik). Guru juga memberikan saran kepada peneliti agar dapat mensosialisaikan penggunaan media animasi *Videoscribe* ini secara lebih masif kepada para guru khususnya di SDN 47 Kota Jambi, karena dimasa pembelajaran daring seperti sekarang ini, guru sangat memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan secara digital. Sedangkan hasil angket persepsi siswa menyatakan bahwa siswa juga memiliki

persepsi sangat baik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut sebagaimana perolehan skor respon yang didapat yakni 84,5% dan 91,3% (Sangat Baik). Siswa memberikan saran kepada peneliti supaya dapat menggunakan media pembelajaran animasi *Videoscribe* pada pembelajaran selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses dan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran, maka Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Videoscribe* yang dikembangkan berdasarkan prosedur Borg and Gall. Proses pengembangan produk ada sepuluh tahapan yakni; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai tahap kedelapan yaitu pada tahap uji coba pemakaian. Revisi produk dan produksi masal dapat dilakukan pada penelitian pengembangan selanjutnya. Hasil validasi media memperoleh skor >80% (sangat valid) dan hasil validasi bahasa memperoleh skor >75% (valid). Persepsi guru dan siswa setelah penerapan produk juga memperoleh skor respon yang baik. Persepsi guru 74,7% (baik) dan 82,7% (sangat baik) pada uji kelompok kecil dan kelompok besar. Sedangkan persepsi siswa memperoleh skor 84,5% (sangat baik) dan 91,3% (sangat baik) pada uji kelompok kecil dan kelompok besar

Dari ke dua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Videoscribe* adalah Valid dan dapat dijadikan sebagai media pendamping di kelas IV SD pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya. Arifin, Zainal. 2011.
- Duval, E., Sharples, M., & Sutherland, R. (2017). Research themes in technology enhanced learning. In *Technology Enhanced Learning: Research Themes*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02600-8_1.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif : Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Pupuh Dan M Sobry Sutikno. (2011). *Strategi Belajar Mengajar. Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: Refika. Aditama.
- 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).
- Helen Gill. (2017). *What is Sparkol ?*. dalam laman resmi perusahaan <https://www.sparkol.com/en/Blog/October-2017/Videoscribe>. (diakses tanggal 26 Oktober 2020)
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Martin, F., & Betrus, A. K. K. (2019). Digital media for learning: Theories, processes, and solutions. In *Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7>.

- Mulyasa, E. (2015). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Novela rosada, Lintang. (2018). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Tata Cara Haji Untuk Siswa Kelas V di MI Al-Hidayah Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34-48.
- Purnama, dkk. (2017). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016-2017*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)* Vol. 2 No. 3, hal 253-260.
- Qonita silmi, Muninda., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol *Videoscribe* tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 53-63.
- Rodrigues, S. (2018). Ng Wan: New Digital Technology in Education: Conceptualizing Professional Learning for Educators. In *Technology, Knowledge and Learning* (Vol. 23, Issue 1). <https://doi.org/10.1007/s10758-015-9267-3>.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sparkol group.(2020). *Why Videoscribe?*. dalam laman resmi perusahaan <https://www.videoscribe.co/en>. (diakses tanggal 29 Oktober 2020)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Syaifuddin, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kelas II Berbasis Video Animasi Suscribe Pada Materi Satuan Berat Panjang Dan Waktu SDN Demangan Yogya*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual: Konsep, Landasan, Implementasinya pada Kurikulum KTSP* Jakarta: Kencana, 2013.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.