

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
SPARKOL VIDEO SCRIBE PADA MATERI SIKLUS AIR**

SKRIPSI



**Oleh :
Nurdin Hanan
1601029146**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sparkol Video Scribe* pada Materi Siklus Air

Nama : Nurdin Hanan

NIM : 1601029146

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Selasa

Tanggal : 25 Agustus 2020

Disahkan Oleh,

Ketua : Ika Yatri, M.Pd.

Sekretaris : Nurafni, M.Pd.

Pembimbing : Zulherman, M.Pd.

Penguji I : Dr. Onny Fitriana Sitorus, M.Pd.

Penguji II : Sri Lestari Handayani, M.Pd.

Disahkan oleh,
Dekan,

Tanda Tangan

Tanggal



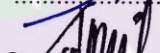
17/8/20



17/8/2020



10/8 - 2020



10/8/20



09/08 - 2020



Dr. Desyrian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN. 0217126902

ABSTRAK

Nurdin Hanan: 1601029146. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sparkol Video Scribe Pada Materi Siklus Air*”. Skripsi . Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya proses pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *sparkol video scribe* pada materi Siklus Air pada kelas V. Tahap awal uji media dilakukan pada 4 orang ahli media, 4 orang ahli materi, 3 guru kelas dari 3 sekolah yang berbeda. Jumlah sampel penelitian ini berjumlah 74 orang peserta didik. Data yang diambil menggunakan kuesioner skala likert dengan nilai 1 sampai 5. Model pengembangan dari penelitian ini menggunakan model ADDIE, dengan tahapan sebagai berikut : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan nilai (1) Rata-rata nilai uji ahli media sebesar (80%) termasuk kriteria “valid”. (2) Rata-rata nilai uji ahli materi sebesar (70%) termasuk kriteria “Valid”. (3) Rata-rata uji coba kelayakan produk oleh guru sebesar (86%) termasuk kriteria “Sangat Baik”. Dan (4) Rata-rata hasil ujicoba produk media oleh peserta didik sebesar (78%) termasuk kriteria “Baik”.

Kesimpulan dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, uji kelayakan pada guru dan uji coba pada peserta didik bahwa media *sparkol video scribe* baik digunakan pada pembelajaran kurikulum 2013 kelas V Sekolah Dasar pada materi Siklus Air.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Sparkol Video Scribe*, Hasil Penilai

ABSTRACT

Nurdin Hanan: 1601029146. “media simulations based on the application of Sparkol Video Scribe on the Water Cycle”. Script. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 2020.

The research suggests that the process of creating a medium of learning based on the application of Sparkol Video Scribe on the water cycle material In The early V class of The media test was conducted on 4 media experts, 4 materials experts, 3 class teachers from 3 different school's. the number of research samples totaled 74 learners, data taken using a likere-scale questionnaire with a score of 1 to 5. The development model of this study uses the ADDIE model, with the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

According to data obtained, The value (1) average media test value as much as (80%) includes “Valid” (2) an average value for a material expert test (70%) including “Valid” (3) an average test of product worthiness by teachers (86%) includes Grades “Excellent”. and (4) The Average Test Results of Media Products by Learners (78%) Include the “Good” Criteria.

Test of teachers and the trial of students that the media Sparkol Video Scribe is well used during the 2013 kurikulum of the V elementary school class on Water Cycle Materials

Keywords: Learning Media, Sparkol Video Scibe, Media Assessment Results

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah Penelitian.....	2
C. Rumusan Masalah	2
D. Manfaat Teoritik.....	3
 BAB II KAJIAN TEORI	 5
A. Konsep pengembangan Produk.....	5
B. Konsep Produk Yang Dikembangkan	9
1. Pengertian Media Sparkol Video Scribe	9
2. Langkah-langkah Sparkol Video Scribe	10
3. Manfaat Media Sparkol Video Scribe.....	14
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Sparkol Video Scribe ..	14
C. Kerangka Teoretik.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Sparkol Video Scribe	15
3. Motivasi Belajar	16
4. Pengertian IPA	17
D. Rancangan Model.....	19

BAB III	METODE PENELITIAN	20
	A.Tujuan Penelitian.....	20
	B.Tempat dan Waktu Penelitian	20
	1. Tempat Penelitian.....	20
	2. Waktu penelitian	20
	C. Karakteristik Produk Yang Dikembangkan	21
	D. Pendekatan dan Metode Penelitian	21
	1. Pendekatan penelitian.....	21
	2. Metode Penelitian.....	21
	E. Langkah –langkah Pengembangan Produk.....	22
	1. Penelitian Pendahuluan	22
	2. Perencanaan Pengembangan Model.....	23
	3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model	26
	a) Validasi	26
	b) Evaluasi.....	26
	c.) Revisi Model	26
	4. Implementasi Produk	28
	a. Teknik Prosedur Pengumpulan data	28
	b. Angket Validasi Ahli.....	28
	c. Teknik Analisis Data	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
	A.Hasil Pengembangan Produk	41
	1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	41
	2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	41
	3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	43
	4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	48
	5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	49
	B. Kelayakan Produk	49
	1. <i>Tahap Expert appraisal</i>	49
	a. Expert Judgement	50
	b. Penilaian Produk Oleh Ahli Media	51

c. Penilaian Produk Oleh Ahli Materi	52
2. Tahap <i>Develop Tasting</i>	54
a. Uji Kelayakan Produk Pada Guru	54
b. Uji Produk Empirik Pada Peserta Didik	56
C. Efektivitas Produk	58
D. Pembahasan hasil Penelitian	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	61
A. Simpulan	61
B. Implikasi	61
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
PENDAHULUAN LAMPIRAN	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, dimana perkembangan teknologi sangat tinggi menjadikan banyaknya perubahan yang terjadi, tak terkecuali di bidang pendidikan. Sebagai seorang pendidik kita dituntut untuk mengikuti era perkembangan saat ini. Zaman berganti, tentunya cara pandang dan cara belajar peserta didik otomatis mengikuti zaman saat ini. Jika dulu menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media seadanya seperti alat peraga dalam bentuk poster dan papan tulis, maka sekarang ini akan sangat membosankan bagi peserta didik yang terbiasa menggunakan *gadget* yang penuh dengan berbagai aplikasi merarik dan konten-konten dinamis. Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan media pembelajaran *Sparkol VideoScribe*. *Sparkol VideoScribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk guru agar membuat media pembelajaran animasi yang menarik untuk para peserta didik. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Kholidin & Hudaidah, 2017). Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal,

maka peserta didik akan mampu menyerap segala pesan yang disampaikan guru.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan efektif untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu mengembangkan media pembelajaran secara virtual untuk dapat digunakan disaat situasi yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka secara langsung antara guru dengan murid di ruang kelas.

B. Fokus Masalah Penelitian

Hasil yang belum maksimal terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video adalah dari hasil wawancara terhadap guru kelas V dan mengetahui kelayakan produk media. Informasi yang pada video pembelajaran belum dapat tersampaikan secara maksimal terhadap peserta didik, sehingga membuat pengguna memiliki pemahaman yang rendah terhadap informasi yang disampaikan.

C. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah terbagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Bagaimanakah proses cara pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi video animasi dengan menggunakan *Sparkol Video Scribe* ?

2. Bagaimanakah hasil dari produk media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Sparkol Video Scribe* ?

D. Manfaat Teoritik

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPA dan menambah pengetahuan bagi di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Guru

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru agar dapat mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Untuk siswa

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman siswa dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Untuk Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian untuk menghasilkan media video pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas V SD.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, steffi dan M. T. . (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78–90.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Fitria, N., Lamada, M. S., & Bakri, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Berbasis Videografis SMPN 1 Limbong. *Jurnal UNM*, 1–22.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PESTASI BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86.
- Hayati, D. K. (2017). Pengembangan Buku Ajar Konsep Dasar IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 151–167.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6824>
- Indiarti, S., & Arcana, I. N. (2019). Pengembangan Youtube Pembelajaran Kedudukan Garis Terhadap Lingkaran di SMA Menggunakan Videoscribe. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 125–134.
<https://doi.org/10.30738/union.v7i1.4053>
- JANNAH, M., & JULIANTO, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran

Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.

KARO-KARO, I. R., & ROHANI. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, 7(1), 91–95.

Kholidin, & Hudaidah, S. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Institusi*, 06(12), 21.

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Kurnia*, 1(1), 516–525.

Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153–166.

Mahpudin. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI METODE EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 4 No.2 Edisi Juli 2018*, 4(2), 1–3.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Marzuqi, A., & Sihkabuden. (2016). The Development Of Science Learning Module For Childrent With Hearing Impairment. *Jurnal P3LB*, 3(1), 72–76.

Minarni. (2016). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Videoscribe Untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar*. 1–5.

Sari, I. P. (2018). Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan

Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(1), 83.

<https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>

Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Yoyo Sudaryo, S. E., MM, A., Efi, N. A. S., R Adam Medidjati, S. E., & Hadiana, A. (2019). *METODE PENELITIAN SURVEI ONLINE DENGAN GOOGLE FORMS*. Penerbit Andi.