

## Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya

Ericha Ristaviana Putri Wahyuni<sup>1</sup> Achmad Fanani<sup>2</sup> Rarasaning Satianingsih<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [ristavianae@gmail.com](mailto:ristavianae@gmail.com)<sup>1</sup> [fanani@unipasby.ac.id](mailto:fanani@unipasby.ac.id)<sup>2</sup> [rarasaning@unipasby.ac.id](mailto:rarasaning@unipasby.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pendidikan berperan terpenting pada usaha embina serta pembentukan karakter bangsa. Pendidikan tentunya sangat berhubungan erat dengan pembelajaran. Untuk memberikan pembelajaran yang terbaik maka diperlukan adanya sebuah media belajar. Suatu media pembelajaran yang bisa dipakai ialah dengan Sparkol VideoScribe. Penelitian ini hendak dilaksanakan penelitian berkaitan pada media pembelajaran berbasis Videoscribe yang diterapkan dalam materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan berdasarkan model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berbentuk kuesioner, observasi, dan wawancara. Berdasarkan penelitian kesimpulannya ialah dari uji validitas kelayakan media, sebagian besar dinyatakan layak. Hal ini memperlihatkan media belajar berbasis Sparkol Videoscribe ini sangat layak dijadikan media dalam belajar. Kemudian berdasarkan hasil dari penyebaran angket kepada siswa, didapatkan hasil sejumlah dua ratus delapan puluh sembilan jawaban YA dan tiga puluh satu jawaban TIDAK. Hal itu memperlihatkan media belajar Sparkol VideoScribe ini sangat bagus untuk diaplikasikan sebagai media belajar.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Media, Pembelajaran, Sparkol VideoScribe

### Abstract

*Education plays the most important role in the effort to foster and shape the nation's character. Education is of course very closely related to learning. To provide the best learning, it is necessary to have a learning media. A learning media that can be used is Sparkol VideoScribe. This research intends to carry out research related to the Videoscribe-based learning media which is applied in the Material Relationship of Symbols with the Meaning of the Precepts of Pancasila Class IV Elementary School. The method used is a research and development method based on the Borg and Gall model. Data collection techniques used are in the form of questionnaires, observations, and interviews. Based on the research, the conclusion is from the media feasibility test, most of them are declared feasible. This shows that this Sparkol Videoscribe-based learning media is very worthy of being used as a medium for learning. Then based on the results of distributing questionnaires to students, the results obtained are two hundred and eighty nine YES answers and thirty one NO answers. This shows that the Sparkol VideoScribe learning media is very good to be applied as a learning medium.*

**Keyword:** Education, Media, Learning, Sparkol VideoScribe



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan maupun teknologi terus menghadapi Perubahan pada pengasuhan, terutama Dalam sebuah rencana pendidikan. Adanya Perubahan atau perubahan kurikulum Membutuhkan guru sebagai pelaksana Kurikulum yang selalu berusaha Perbaiki prosesnya Belajar mengajar untuk mewujudkannya Mencapai tujuan Pendidikan (Rarasaning, 2021). Seorang guru hendaknya mampu memberikan sebuah media belajar sesuai pada keperluan siswa supaya tujuan belajar dapat dicapai.

Media belajar tersebut diaplikasikan sebagai alat bantuan pada pembelajaran yang dapat berupa audio maupun visual untuk menyampaikan pesan dan mendorong minat peserta didik dalam suatu proses pembelajaran (Istanti, 2017). Namun meski saat ini telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, masih banyak dijumpai beberapa guru yang menggunakan metode konvensional dengan cara ceramah secara utuh dengan menggunakan media *PowerPoint*, hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung terlihat acuh tak acuh dan kurang antusias terhadap apa yang guru sampaikan (Ramadhan, *et al*, 2018).

Kondisi seperti ini juga ditemui di SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi, metode yang digunakan beberapa guru di SDN Margorejo 1/403 Surabaya dalam menyampaikan materi masih menggunakan cara konvensional (ceramah) dengan menggunakan media *PowerPoint*, hal ini membuat siswa terlihat tidak semangat dan antusias ketika mengikuti belajar.

Dari kondisi yang diuraikan tersebut, peneliti berkeinginan dalam melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses mengembangkan media pembelajaran videoscribe pada materi hubungan simbol dengan makna sila kedua pancasila kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya, serta mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran videoscribe pada materi hubungan simbol dengan makna sila kedua pancasila kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Dengan adanya penelitian diharapkan memudahkan pendidik dalam menjelaskan tentang materi hubungan simbol dengan makna sila pancasila.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai model *research and development* (RnD) menurut model Borg and Gall. Kemudian media pembelajarannya berupa sparkol *Videoscribe* dalam materi makna sila pancasila. Tahapan dalam penelitian serta pengembangan berdasarkan model Borg and Gall diantaranya yaitu: Potensi serta permasalahan, Pengumpulan info, Pendesai produk, Menvalidasi desain, Merevisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi produk, Produk dominan.

Dari apa yang disebutkan diatas, dikarenakan terbatasnya waktu serta terbatasnya biaya oleh karenanya peneliti hanya mengambil hingga 7 langkah saja, sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah. Wawancara pertama oleh peneliti tentang kegiatan pembelajaran.
2. Pengumpulan informasi. Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan, peneliti dengan media belajar yaitu *software* yang bisa meningkatkan minat belajar siswa.
3. Desain produk. Selama perancangan mula, peneliti melaksanakan tahap awal menuju arah produk yang diperluas berupa media belajar sparkol *Videoscribe* dalam materi makna sila pancasila.
4. Validasi desain. Dalam tahapan validasi desain dibutuhkan dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media.
5. Revisi desain. Revisi desain dilaksanakan guna memahami berbagai kelemahan pada produk yang sudah divalidasikan dalam memperbaiki kekurangannya.
6. Uji coba produk. Uji coba produk dilaksanakan sesudah divalidasikan serta dilakukan revisi.
7. Revisi produk. Merevisi produk dengan uji coba layak tidaknya kepada ahli, guru serta siswa apabila masih memiliki kelemahan pada produk tersebut, peneliti hendak memperbaiki produk yang dimaksud sampai layak digunakan.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini diadopsi daripada Instrumen Penilaian Kompetensi Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran SD (Drs. Achmad Fanani, S.T., M.Pd). Instrumen diberikan terhadap ahli-ahli agar di validasikan. Ahli-ahli validasi yang dimaksud diantaranya ialah:

1. Ahli Instrumen Kelayakan Produk. Validasi ahli instrumen kelayakan produk ini dilaksanakan oleh dosen.
2. Ahli Media. Validasi media ini dilaksanakan oleh dosen.
3. Ahli Bahasa. Validasi ahli bahasa ini dilaksanakan oleh dosen.
4. Ahli materi PPKn. Validasi ahli materi diaplikasikan agar mengetahui apakah materi yang akan disampaikan pada video sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Materi pada video sesuai dengan materi PPKn pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 2 kelas IV Sekolah Dasar.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ialah:

1. Kuesioner. Kuesioner yaitu metode mengumpulkan data yang menjawab serangkaian pertanyaan tertulis terhadap responden. Penelitian bertujuan dalam pengumpulan informasi pada responden dan untuk mengumpulkan data kelayakan *Videoscribe* sebagai media pembelajaran.
2. Observasi. Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dilaksanakan dengan suatu pengamatan, juga disertai penulisan-penulisan pada keadaan ataupun perilaku objek sasaran (Abdurrahman, 2011: 104)
3. Wawancara. Wawancara dilaksanakan dengan teknik mengumpulkan data jika peneliti akan melaksanakan studi awal dalam mendapatkan masalah dilapangan.

Angket dalam penelitian ini dibuat terhadap ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan siswa dengan kuesioner yang berbeda tergantung pada dalam peran dan minatnya. Kegunaan dari masing-masing angket tersebut diantaranya yaitu:

1. Ahli Materi. Angket terhadap Ahli Materi diaplikasikan dalam melakukan validasi media pembelajaran yang diteliti apakah sudah sesuai dengan isi dan pokok bahasan dari materi yang disampaikan.
2. Ahli Media. Angket terhadap Ahli Media diaplikasikan sebagai bahan dalam melakukan validasi oleh seorang Ahli Media, yang mana berfungsi untuk menilai apakah media yang dipakai menarik serta memudahkan pemahaman siswa.
3. Ahli Bahasa. Angket untuk Ahli Bahasa diaplikasikan dalam menilai apakah bahasa yang dipakai mudah dimengerti serta telah serupa berdasarkan pedoman ejaan dan tata bahasa.
4. Ahli Instrumen Kelayakan Produk. Validasi instrumen kelayakan produk digunakan untuk mengetahui kelengkapan indikator yang digunakan dalam instrumen validasi para ahli. Instrumen ini digunakan untuk pedoman pembuatan instrumen validasi untuk para ahli. Validasi ahli instrumen kelayakan produk ini dilakukan oleh dosen.

### Teknik Analisis Data Penelitian

Penelitian ini memakai teknik analisa data kuantitatif serta analisa data deskriptif. Teknik pengumpulan datanya didapatkan pada dari lembar validasi yang diberi terhadap para ahli untuk mengetahui hasil dari validator apakah penelitian ini layak dan efektif. Adapun angket tanggapan yang diisi oleh validator memakai skala Likert dengan ketentuan dalam tabel 1.

**Tabel 1. Tabel Kategori Skor Penilaian Kevalidan**

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Setuju / Sangat Baik
2.	Skor 3	Setuju / Baik
3.	Skor 2	Tidak Setuju / Kurang
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju / Sangat Kurang

Presentase kevalidan setiap ahli rata-rata setiap komponen diperhitungkan dengan persamaan dibawah:

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

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

$\sum x$  : Keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  : Keseluruhan skor jawaban paling tinggi (nilai harapan)

Tingkat pencapaian yang ada pada presentase kevalidan yaitu:

**Tabel 2. Tabel Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert**

No	Skor	Kualifikasi
1.	90%-100%	Sangat Valid
2.	75%-89%	Valid
3.	65%-74%	Cukup Valid
4.	55%-64%	Kurang Valid
5.	0-54%	Sangat Kurang Valid

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Pengembangan

##### a. Ahli Media Pembelajaran

- 1) Paparan Data Kuantitatif. Dari hasil perhitungan validitas instrument kelayakan produk diatas, diperoleh nilai akhir tingkat validitas sebesar 83,3%, dimana menurut tabel kualifikasi skala likert termasuk dalam kategori Valid. Selanjutnya dari hasil validasi tersebut dapat disusun instrument untuk validasi kelayakan produk pengembangan media *Videoscribe*.
- 2) Paparan Data Kualitatif. Validasi ahli media pembelajaran ini dilaksanakan pada tanggal 29 November 2021 oleh Bapak Dr. Reza Rachmadtullah, S.Pd., M.Pd. menyarankan untuk memperbaiki komponen indikator dan kejelasan indikator beserta bahasanya.

##### b. Uji Validitas Kelayakan Produk

- 1) Paparan Data Kuantitatif. Uji validasi media pembelajaran, hasil perhitungan validitas oleh validator 1 kelayakan produk diperoleh nilai akhir tingkat validitas sebesar 95%, dimana menurut tabel kualifikasi skala likert termasuk dalam kategori sangat Valid. Sedangkan hasil perhitungan validitas oleh validator 2 kelayakan produk diperoleh nilai akhir tingkat validitas sebesar 85%, dimana menurut tabel kualifikasi skala likert termasuk dalam kategori Valid. Uji validasi materi, hasil perhitungan validitas oleh validator 1 diperoleh nilai akhir tingkat validitas sebesar 94,4%, dimana menurut tabel kualifikasi skala likert termasuk dalam kategori sangat Valid. Sedangkan hasil perhitungan validitas oleh validator 2 diperoleh nilai

akhir tingkat validitas sebesar 91,6%, dimana menurut tabel kualifikasi skala likert termasuk dalam kategori sangat Valid. Uji validasi bahasa, hasil perhitungan validitas oleh validator 1 diperoleh nilai akhir tingkat validitas sebesar 83,3%, dimana menurut tabel kualifikasi skala likert termasuk dalam kategori Valid. Sedangkan hasil perhitungan validitas oleh validator 2 diperoleh nilai akhir tingkat validitas sebesar 86,1%, dimana menurut tabel kualifikasi skala likert termasuk dalam kategori Valid.

- 2) Paparan Data Kualitatif. Dr. Reza Rachmadtullah, S.Pd., M.Pd. menyarankan Untuk kesesuaian dan komposisi gambar sebaiknya di edit dengan baik agar gambar tampak indah. Pemilihan warna sudah bagus, cerah. Untuk suara pengisi materi di perbaiki agar sesuai dengan video.

#### c. Uji Validitas Instrumen Angket Respon Siswa

- 1) Paparan Data Kuantitatif. Berdasarkan hasil perhitungan persentasi validitas instrument angket diatas, didapatkan hasil sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori valid.
- 2) Paparan Data Kualitatif. Dr. Reza Rachmadtullah, S.Pd., M.Pd. menyarankan untuk memperbaiki dengan kata-kata yang mudah dipahami peserta didik.

## 2. Respon Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan data didapatkan berdasarkan penyebaran angket kepada siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya didapatkan nilai bahwa secara keseluruhan, dari 320 poin total, didapatkan sejumlah 289 jawaban YA dan 31 jawaban TIDAK, atau secara persentase didapatkan sejumlah 90% jawaban YA dan 10% jawaban TIDAK. Setelah mengetahui respon peserta didik, peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk mengenai kekurangan-kekurangan.

Tabel 3. Hasil Validasi Dosen Ahli Proses Pengembangan

No	Pernyataan	Skor Validasi	Skor Maksimal	Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Potensi dan masalah	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Pengumpulan informasi	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
3.	Desain produk	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
4.	Validasi desain	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5.	Revisi desain	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Uji coba produk	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
7.	Revisi produk	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
8.	Analisis keseluruhan	24	28	85,7%	Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan hasil perhitungan persentasi validitas instrument angket diatas, didapatkan hasil sebesar 85,7%, masuk pada kategori valid. Oleh karenanya peneliti hanya merevisi seperlunya mengenai produk pengembangan setelah di uji cobakan terhadap siswa. Berdasarkan hasil uji coba siswa kelas 4C SDN Margorejo 1/403 Surabaya terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* diketahui bahwa secara keseluruhan, dari 320 poin total, didapatkan sejumlah 289 jawaban YA dan 31 jawaban TIDAK, atau secara persentase didapatkan sejumlah 90% jawaban YA dan 10% jawaban TIDAK, yakni berarti peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang disajikan.

## Pembahasan

### 1. Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe menggunakan prosedur Borg and Gall dari Sugishirono. Menurut Sugiyono (2016: 407), yang

dikenal dengan R&D atau R&D adalah metode penelitian yang dipakai untuk memproduksi suatu produk tertentu. Hal tersebut didasarkan pada analisis kebutuhan yang dilaksanakan di SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Ada 10 tahapan dalam pengembangan ini. Namun penelitian pengembangan ini baru dilakukan sampai pada tahap revisi produk, sehingga masih berada pada tahap ke-7. Fase-fase tersebut meliputi pertama menganalisis kemungkinan dan masalah fakta, kemudian mengumpulkan data dari analisis kemungkinan dan masalah, ketiga merancang produk, dan keempat memverifikasi desain produk terhadap verifier, 5 Kedua meliputi kritik dan revisi proposal. Desain produk validator, yang keenam uji coba produk kepada peserta didik kelas 4C SDN Margorejo 1/403 Surabaya, yang ketujuh revisi produk setelah produk di ujicobakan pada peserta didik.

## 2. Hasil pengembangan

Berdasarkan hasil perhitungan persentasi validitas instrument angket diatas, didapatkan hasil sebesar 85,7%, masuk pada kategori valid. Oleh karenanya peneliti hanya merevisi seperlunya mengenai produk pengembangan setelah di uji cobakan terhadap siswa. Berdasarkan hasil uji coba siswa kelas 4C SDN Margorejo 1/403 Surabaya terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* diketahui bahwa secara keseluruhan, dari 320 poin total, didapatkan sejumlah 289 jawaban YA dan 31 jawaban TIDAK, atau secara persentase didapatkan sejumlah 90% jawaban YA dan 10% jawaban TIDAK, yakni berarti siswa menyukai media belajar yang disajikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Pada Materi Hubungan Simbol Dengan Makna Sila Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Berdasar hasil uji validitas kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* pada materi penelitian di Sekolah Dasar ini, yang di validasikan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa, didapatkan hasil dari ahli media sebesar Sembilan Puluh Persen, dari ahli materi sebesar Sembilan Puluh Tiga Persen, dan dari ahli bahasa sebesar Delapan Puluh Lima Persen. Dari nilai hasil validasi ini kesimpulannya yaitu media belajar berbasis *Videoscribe* ini sangat layak dipakai untuk media belajar. Berdasarkan data yang diperoleh dari penyebaran angket kepada siswa mengenai pendapat siswa terhadap media pembelajaran ini didapatkan hasil sebanyak 289 jawaban YA dan 31 jawaban TIDAK, atau jika dipersentasekan diperoleh sejumlah Sembilan Puluh Persen jawaban YA dan Sepuluh Persen jawaban tidak. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwasanya media *sparkol videoscribe* ini sangat baik diaplikasikan untuk media belajar.

Dari kesimpulan hasil penelitian, saran yang dapat penulis berikan yaitu: Terhadap pendidik, media yang digunakan harus menarik secara teknis untuk melengkapi keterbatasan media agar siswa dapat belajar dengan tetap aktif dan tidak bosan. Penggunaan media belajar berbasis *sparkol videoscribe* ini bisa dipakai pada Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 2 di Kelas IV SD. Terhadap Peneliti, Topik 4 Pembuatan Media Belajar Berbasis *Sparkol Videoscribe* Topik 4 Subtopik 2 Pembelajaran Kelas IV 2 memiliki berbagai penghalang ataupun kesusahan yang dapat dijadikan perubahan terhadap peneliti berikutnya. Terhadap Siswa, diharapkan media ini lebih baik dalam proses pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta: Rineka Cipta,2011), hlm.104.  
Affrida Zulfiana, dan S. (2017). Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran. *Makalah*, 1-17.  
<http://eprints.umsida.ac.id/1635/>

- Ahmadi Abu, Uhbiyati Nur: 2015. Ilmu Pendidikan Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- As-Syifa, D. (2018). *Media Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/34rhg>
- Dilla Oktavianingrum, "Pengembangan Media Audio Visual Sparcol dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Pertemuan di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta " Jurnal Perpustakaan. Uns. (2016) h.3
- Dwi Erlia, Pengembangan Media Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi, Universitas Negeri Lampung. 2017. h 2
- Faturrohma, M., & Sutistryorinmi. (2012). *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Penerbit Teras.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan Vol.1 No.2* ..
- Nurseto Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik* Jurnal Ekonomi & Pendidikan Vol 8.
- Pudjawan, K., Gede, D., & Putra, A. (2020). *PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INOVATIF BERBASIS VIDEO SCRIBE BAGI GURU-GURU SD DI GUGUS 3 KECAMATAN*. 1657–1663.
- Rusman dkk. 2015. *Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers
- Sholeh, M., & Sutanta, E. (2019). Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar dengan *Videoscribe* pada Guru Smk Tembarak Temanggung. *JURNAL ABDIMAS BSI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–9. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Yamin Martinis. 2013. *Desain Pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan*, Referensi, Jakarta.