

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA TEMA 4 SEHAT ITU PENTING KELAS V SDN 101777 SAENTIS

Shanty Teresia Butarbutar¹, Sorta Simanjuntak², Arifin Siregar³, Erlinda Simanungkalit⁴,
Apiek Gandamana⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar, Psr. V Medan Estate, Sumatera Utara, Indonesia

Email: shantyteresia03@gmail.com

Article History

Received: 03-11-2023

Revision: 06-11-2023

Accepted: 07-11-2023

Published: 08-11-2023

Abstract. This research purpose to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of using Sparkol Videoscribe based audio visual media in theme 4 being healthy is important class V at SDN 101777 Saentis school year 2022/2023. The type of this research is R&D (Research and Development) by using ADDIE model through 5 stages that is Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. The subjects of this study were all students in class Vb SDN 101777 Saentis that contains 32 students. Data collection techniques using interview, questionnaires, and test. Feasibility assessment is obtained from the result of material and media validation by PGSD FIP UNIMED lecturers, practically assessment is obtained from the teacher's assessment by filling in the practically instrument carried out by class V teachers at SDN 101777 Saentis and effectiveness assessment is obtained from the tests carried out by class V student at SDN 101777 Saentis. The results of media research developed showed sparkol Videoscribe audio visual media was stated to be very feasible with a score of 90% for material experts and 87% for media experts. Sparkol Videoscribe audio visual media was stated to be very practical to apply with a score 92% for Class V teacher assessment SDN 101777 Saentis. Student responses did the pre-test and post-test when field trial using Sparkol Videoscribe based audio visual media were declared effective with an N-gain score of 0,8003 with percentage of 80%. The conclusion is that Sparkol Videoscribe based audio visual media that has been developed is very feasible, very practical, and effective.

Keywords: Development, Audio Visual Media, Sparkol Videoscribe

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe pada tema 4 Sehat Itu Penting kelas V di SDN 101777 Saentis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas Vb SDN 101777 Saentis yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuisioner (angket), dan tes. Penilaian kelayakan diperoleh dari hasil validasi materi dan media penilaian kepraktisan diperoleh dari penilaian guru dengan mengisi instrumen praktikalitas dan penilaian keefektifan diperoleh dari tes. Hasil penelitian media yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe dinyatakan sangat layak dengan skor 90% oleh ahli materi dan 87% oleh ahli media. Media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe dinyatakan sangat praktis dengan skor 92% oleh wali kelas V SDN 101777 Saentis. Respon siswa dalam mengerjakan pre-test dan post-test saat uji coba lapangan media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe dinyatakan efektif dengan nilai N-gain skor 0,8003 dengan persentase 80%. Media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe yang telah dikembangkan sangat layak, sangat praktis dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Audio Visual, Sparkol Videoscribe

How to Cite: Butarbutar, S. T., Simanjuntak, S., Siregar, A., Simanungkalit, E., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Kelas V SDN 101777 Saentis. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (3), 1667-1674. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.397>

PENDAHULUAN

Di zaman yang sudah modern saat ini, teknologi telah berkembang dan meningkat secara signifikan. Banyak sekali inovasi baru yang lahir dan berkembang seiring berkembangnya teknologi. Teknologi juga dimanfaatkan untuk mengembangkan kehidupan. Pendidikan menjadi satu dari banyaknya aspek kehidupan yang dipengaruhi oleh teknologi. Perkembangan teknologi hingga ke dunia Pendidikan menuntut pelaku pendidikan seperti guru untuk mengikuti perkembangan tersebut agar tidak tertinggal. Teknologi dalam Pendidikan biasa digunakan menjadi media pembelajaran oleh guru agar membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Penggunaan media ini mampu membantu peserta didik menyerap informasi pembelajaran dengan lebih mudah sehingga proses belajar pun bisa menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat menjadi satu dari banyaknya media inovatif (Zulherman, 2021).

Menurut (Djamarah & Aswan, 2016) media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. (Suryani, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar (guru) ke penerima pesan belajar (siswa). Menurut (Munadi, 2008) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi media adalah alat yang digunakan untuk membantu dan mempermudah penyampaian informasi dari penyalur informasi kepada penerima informasi.

Sparkol Videoscribe merupakan sebuah aplikasi hasil perkembangan teknologi yang cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk audio visual Menurut (Purwaningsih, 2018) Media Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Sementara menurut (Andono, 2016) *Sparkol Videoscribe* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan ketika membuat desain animasi berlatar putih. Dalam *Sparkol Videoscribe* dapat disajikan konten-konten yang membantu pembelajaran dengan memasukkan suara, gambar, animasi dan desain yang menarik sehingga siswa dengan mudah memahami pembelajaran. Oleh karena itu *Sparkol Videoscribe* dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk membuat media pembelajaran berbentuk audio visual.

Namun saat ini penggunaan *Sparkol Videoscribe* masih jarang ditemui. Proses pembelajaran kebanyakan masih dilakukan dengan cara konvensional sehingga siswa mudah

merasa bosan dan pembelajaran pun menjadi kurang efektif. Berdasarkan hasil observasi di SDN 101777 Saentis di kelas V kebanyakan siswa belum memahami beberapa materi pembelajaran tematik. Salah satu materi tematik yang belum dipahami adalah Tema 4 Sehat Itu Penting. Dalam proses pembelajaran di kelas V juga masih jarang menggunakan media audio visual dan lebih sering belajar secara konvensional dengan media konvensional pula. Hal ini membuat pembelajaran menjadi berpusat pada guru sementara tuntutan pembelajaran abad 21 seharusnya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh sebab itu, dari penjelasan permasalahan tersebut dan dari hasil penelitian yang sebelumnya maka peneliti hendak mengembangkan sebuah media audio visual yang menarik berbasis *Sparkol Videoscribe* yang diharapkan nantinya media audio visual ini dapat membantu peserta didik lebih aktif dan memahami materi pembelajaran

METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). (Sugiyono, 2011) menyatakan metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang mampu menghasilkan produk, menguji keefektifan produk baru tersebut, lalu menciptakannya dan mengembangkan produk baru. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 101777 Saentis. Subjek dalam penelitian ini ialah 32 orang siswa kelas V SDN 101777 Saentis, satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang praktisi pendidikan yaitu guru kelas V SDN 101777 Saentis. Objek dalam penelitian ini ialah media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Tema IV Sehat Itu Penting.

Model yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE. Berdasarkan pendapat Branch dalam (Sugiyono, 2011) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena menurut (A. Gandamana & S.A Rejeki, 2020) Model pengembangan ADDIE memiliki lima komponen yang berkaitan satu sama lain dan terstruktur. Rangkaian tahapannya terstruktur dan berkaitan satu sama lain sehingga pengaplikasiannya harus sistematis dan tidak bisa diacak sehingga tidak membingungkan. Selain itu kelima tahap dalam model ini sangat sederhana dibandingkan dengan model lain. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah teknik wawancara, instrument angket dan tes hasil belajar.

HASIL DAN DISKUSI

Penggunaan media Audio Visual ini mampu membantu peserta didik menyerap informasi pembelajaran dengan lebih mudah sehingga proses belajar pun bisa menjadi lebih baik. Media

pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat menjadi satu dari banyaknya media inovatif. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE yang memiliki lima komponen yang berkaitan satu sama lain dan terstruktur. Rangkaian tahapannya terstruktur dan berkaitan satu sama lain sehingga pengaplikasiannya harus sistematis. Tahapan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu tahap *Analysis*, Tahap *Design*, Tahap *Development*, Tahap *Implementation*, Tahap *Evaluation*.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Dalam tahap analisis ini dilakukan analisis pada beberapa aspek dalam pembelajaran, yaitu analisis kebutuhan peserta didik, kurikulum sekolah dan materi pembelajaran dan analisis perangkat pembelajaran. Pada analisis kebutuhan peserta didik ditemukan berdasarkan analisis pada karakteristik peserta didik dan media yang dipergunakan dapat dilihat proses pembelajaran berjalan pasif dan membosankan. Siswa menjadi kurang antusias dan kurang penasaran dengan materi yang dibahas. Hal ini membuat materi yang disampaikan oleh guru tidak tersampaikan dengan baik pada siswa. Hal ini berakibat siswa tidak mendapatkan ilmu dari sekolah dan pengetahuan siswa menjadi lemah.

Pada analisis kurikulum dan materi ditemukan kurikulum yang digunakan di SDN 101777 Saentis ada dua yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka. Namun tak semua kelas menggunakan kurikulum Merdeka, kebanyakan masih menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran Tematik. Kelas V SDN 101777 Saentis saat ini masih menggunakan kurikulum 2013 dan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi tematik yaitu tema 4 Sehat Itu Penting sub tema 1 pembelajaran 1 dengan pelajaran yang dibahas adalah Sistem Peredaran Darah dan Pantun. Analisis perangkat pembelajaran dilakukan guna melihat perangkat pembelajaran pada kelas V SDN 101777 Saentis. Adapun perangkat pembelajaran yang ada dikelas V adalah RPP dan media pembelajaran. Namun media pembelajaran yang digunakan adalah media konvensional yang kurang menarik

Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam penelitian ini desain yang dirancang adalah desain media audio visual menggunakan *Sparkol Videoscribe*. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendesain media audio visual ini adalah sebagai berikut yaitu 1). Mendownload aplikasi yang akan digunakan yaitu *Sparkol Videoscribe* pada website resmi. 2). Mencari dan mengumpulkan bahan-bahan materi yang akan dimasukkan kedalam aplikasi 3). Mencari dan mengumpulkan gambar,

animasi dan audio yang akan dimasukkan kedalam aplikasi untuk melengkapi yang sudah tersedia pada aplikasi. 4). Membuat rancangan desain awal media pembelajaran

Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini produk dihasilkan sesuai dengan desain yang telah dirancang dan produk yang dihasilkan sesuai dengan desain rancangan tersebut merupakan produk awal. Kemudian setelah produk awal dihasilkan selanjutnya produk di validasi kepada ahli. Saran dan masukan dari para ahli ini digunakan untuk merevisi produk awal. Revisi ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang layak untuk digunakan dilapangan. Adapun hasil penilaian kelayakan dari validator adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe*

NO	Validator	Nama Validator	Hasil Validasi	
			persentase	Kategori
1	Ahli Media	Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd.	87%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	Fahrur Rozi, S.Pd., M. Pd	90%	Sangat Layak
Jumlah Total			177%	Sangat Layak
Rata-rata			88,5%	Sangat Layak

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi, guru menjadi penilai media yang telah dikembangkan. Adapun praktisi pendidikan yang melakukan uji praktikalitas dalam penelitian ini adalah ibu Misngatun, S. Pd selaku wali kelas Vb SDN 101777 Saentis. Terlebih dahulu media audio visual yang dibuat dengan *Sparkol Videoscribe* dan sudah valid, dipertontonkan kepada guru. Kemudian guru diberikan angket praktikalitas untuk menilai kepraktisan media yang telah dikembangkan. Adapun hasil instrumen praktikalitas tersebut sebagai berikut

Tabel 2. Hasil praktikalitas media audio visual berbasis *sparkol videoscribe*

Penilai	Nama Validator	Hasil Validasi	
		Persentase	Kategori
Praktisi Pendidikan	Misngatun, S. Pd	92%	Sangat Praktis
Total		92%	Sangat Praktis
Rata-rata		92%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil praktikalitas media Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dinilai oleh praktisi pendidikan yaitu seorang guru sebesar 92 % dengan kategori “Sangat Praktis”

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian. Dalam tahap ini siswa dievaluasi untuk melihat tingkat kemampuan dan pemahaman siswa terhadap tema 4 Sehat Itu Penting subtema 4 Pembelajaran 1 yang tertera dalam produk media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan. Pertama-tama sebelum siswa memulai pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan, siswa diberikan soal pre-test untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa sebelum belajar menggunakan media. Selanjutnya setelah pembelajaran selesai siswa diberikakan soal post-test untuk melihat perkembangan kemampuan siswa setelah belajar menggunakan media yang telah dikembangkan. Tes inilah yang menjadi evaluasi bagi siswa. Terlebih dahulu soal divalidasi dan setelah soal divalidasi selanjutnya soal digunakan untuk pre-test dan post-test. Adapun hasil test yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Siswa Kelas Vb SDN 101777 Saentis

No	Nama Siswa	Nilai		Posttest -Pretest	Skor ideal - pretest	N- Gain Skor	N-Gain Skor Persen
		Pre- test	Post- test				
1	Abi Naya Azzikri	35	90	55	65	0,846	85%
2	Almira Adinda Rizki	35	85	50	65	0,769	77%
3	Alwi	35	80	45	65	0,692	69%
4	Aqilla Khanza Azzahra	35	100	65	65	1,000	100%
5	Ayu Lestari	40	80	40	60	0,667	67%
6	Diaz Permana	35	80	45	65	0,692	69%
7	Dorma Piona Silitonga	55	100	45	45	1,000	100%
8	Fadlin Muhammad	45	90	45	55	0,818	82%
9	Hafsah Nur Sholeha	40	80	40	60	0,667	67%
10	Indah Azzarah	35	85	50	65	0,769	77%
11	Isra Dealifa	40	90	50	60	0,833	83%
12	Kayla Zahra	30	85	55	70	0,786	79%
13	Kiby Almira Harahap	20	95	75	80	0,938	94%
14	Lila Nizamsyahmi	30	80	50	70	0,714	71%
15	Luthfi Al-fahrizi Prasetya	10	90	80	90	0,889	89%
16	M. Andri Ano	35	85	50	65	0,769	77%
17	M. Helmi Hamdani	65	90	25	35	0,714	71%
18	Muhammad Reffan	45	80	35	55	0,636	64%
19	Naila Saputri	15	80	65	85	0,765	76%
20	Nasya Amelia	40	95	55	60	0,917	92%
21	Nila Nur Habibah	15	80	65	85	0,765	76%
22	Petra Gemilang	50	90	40	50	0,800	80%
23	Putra Andika	25	85	60	75	0,800	80%
24	Putra Mulia	60	90	30	40	0,750	75%
25	Regina Humaira Cinta	35	85	50	65	0,769	77%
26	Reza	30	80	50	70	0,714	71%

27	Rido Alvarizi	25	85	60	75	0,800	80%
28	Saskia Maisya Putri	10	85	75	90	0,833	83%
29	Shifa Zahara	25	90	65	75	0,867	87%
30	Shopia Simanjuntak	60	100	40	40	1,000	100%
31	Sintiya Ramadahni	40	85	45	60	0,750	75%
32	Tasya Nayu Andira	15	90	75	85	0,882	88%
Total		1110	2785	1675	2090	25,612	2561%
Rata-Rata		34,68	87,031	52,344	65,312	0,8003	80%
Kriteria		Efektif					

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil pre-test dan post-test siswa kelas Vb SDN 101777 Saentis. Yang mana nilai Pre-test siswa rata-ratanya 34, 68 dan semua siswa nilainya masih dibawah batas KKM. Selanjutnya nilai rata-rata Post-test meningkat menjadi sebesar 87,031 dan nilai siswa sudah melampaui nilai KKM. Selanjutnya untuk menentuk keefektifan media maka digunakan perhitungan N-gain. Dari nilai tersebut diperoleh nilai N-gain skor sebesar 0,8003. Berdasarkan Klasifikasi jika nilai g lebih dari 0,7 maka berkategori “Tinggi” dan bila persentase nilai N-gain lebih besar dari 76 % maka berkategori Efektif. Jadi berdasarkan ketentuan tersebut maka hasil tes ini berkriteria efektif. Berdasarkan berbagai penjelasan diatas, maka diperoleh hasil keseluruhan. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil penilaian media audio visual berbasis *sparkol videoscribe*

Penilaian	Diperoleh dari	Persentase Hasil	Kriteria
Kelayakan	Ahli Materi	90%	Sangat Layak
	Ahli Media	87%	Sangat Layak
Kepraktisan	Wali Kelas Vb	92 %	Sangat Praktis
Keefektifan	Siswa	80%	Efektif

KESIMPULAN

Pada penelitian ini telah dikembangkan media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe pada Tema 4 Sehat Itu Penting Kelas V SDN 101777 Saentis T.A 2023/2024. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan yaitu tingkat kelayakan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* diperoleh berdasarkan validasi tim ahli yaitu validator ahli instrumen angket, validator ahli materi dan validator ahli media. Validasi ahli instrumen angket diperoleh penilaian sebesar 94% dengan skor 80 dari skor maksimal 85. Ini berarti instrumen angket yang digunakan telah valid dan layak digunakan tanpa revisi. Selanjutnya validasi ahli materi

diperoleh penilaian akhir sebesar 90% dengan skor 54 dari skor maksimal 60. Ini berarti materi terhadap media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah divalidasi telah valid dan layak digunakan tanpa revisi. Selanjutnya validasi ahli media diperoleh penilaian akhir sebesar 87% dengan skor 48 dari skor maksimal 55. Ini berarti produk media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah dikembangkan telah valid dan layak digunakan tanpa revisi.

Tingkat kepraktisan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* diperoleh dari praktisi pendidikan yakni wali kelas Vb SDN 101777 Saentis dengan menggunakan instrumen angket praktikalitas. Dari praktisi pendidikan diperoleh penilaian sebesar 92 % dengan skor 51 dari skor maksimal 55 dan berkriteria “Sangat Praktis”. Ini berarti media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Tingkat keefektifan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* diperoleh dari siswa kelas Vb SDN 101777 Saentis dengan hasil tes awal dan tes akhir atau pretest dan posttest. Setelah penggunaan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pretest rata rata 34,6 meningkat di posttest menjadi rata - rata 87,0. Hasil uji N-gain skor diperoleh 0,8003 dengan persentase 80% dengan kriteria efektif. Ini menunjukkan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa pada tema 4 Sehat Itu penting dikelas V SDN 101777 Saentis.

REFERENSI

- Andono, S. E. (2016). *Videoscribe Mudahnya Membuat Animasi Drawing*. Yogyakarta: Ikatan Guru Indonesia (IGI).
- Djamarah. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gandamana, A. & Shindy, A.R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 37.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwaningsih, S. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization and Intellectually (Savi) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, November, 145.
- Zulherman, G. P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2384–2394.