

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS SCIENTIFIC LEARNING PADA MATERI PERMINTAAN KELAS VII SMP NEGERI 01 PENAWAR AJI

Nina Agustina¹, Meyta Pritandhari, M.Pd², Dra. Hj. NIngrum, M.TA³

Universitas Muhammadiyah Metro^{1,2,3}

Email: ninaaditi3@gmail.com¹, meyta.pritandhari@gmail.com²,
draningrummta@gmail.com³

KATA KUNCI

Media Pembelajaran, Scientific Learning, Sparkol Videoscribe

ABSTRAK

Media mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran. Namun masih terdapat media pembelajaran yang masih belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Media yang dipakai yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan konteks materi dan soal-soal latihan. Selain itu selama pandemic Covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga peserta didik sulit memahami materi dan mengalami kebosanan dalam belajar. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* pada materi permintaan kelas VII yang valid dan praktis. Media yang dikembangkan sesuai dengan sistematika dan standar kriteria kelayakan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Proses untuk menghasilkan media pembelajaran diawali dengan tahap validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain. Media pembelajaran diujicoba kelompok kecil pada 10 peserta didik kelas VII SMP Negeri 01 Penawar Aji. Uji coba kelompok kecil digunakan untuk mengukur respon peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli media dengan persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak, hasil penilaian oleh ahli materi dengan persentase 96% dengan kriteria layak, hasil penilaian oleh ahli desain dengan persentase 82,8% dan hasil pengujian dengan kelompok kecil yaitu 10 orang peserta didik dengan persentase 92,4% dengan kriteria sangat baik. Maka media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran.

KEYWORDS

Learning Media, Scientific Learning, Sparkol Videoscribe

ABSTRACT

Media has an important role in the learning process. However, there are still learning media that are still not able to meet the needs of students. The media used are Student Worksheets (LKS) with the context of the material and practice questions. In addition, during the Covid-19 pandemic, learning is carried out online, so students find it difficult to understand the material and experience boredom in learning. Students need learning media that is able to attract students' interest in learning and have fun. The purpose of this research is to produce sparkol videoscribe learning media based on scientific learning on material requests for class VII that are valid and practical. The media developed is in accordance with the systematic and standard criteria for the eligibility of learning media.

The research conducted is a type of development research with a 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate). The process to produce learning media begins with a validation stage by media experts, material experts and design experts. Learning media was also tested in schools to measure the response of class VII students at SMP Negeri 01 Penawar Aji.

The results of the study indicate that this learning media is feasible to be used in learning. This is indicated by the validation results from media experts with a percentage of 87.5% with very feasible criteria, the results of the assessment by material experts with a percentage of 96% with appropriate criteria, the results of the assessment by design experts with a percentage of 82.8% and the results of testing with groups small, namely 10 students with a percentage of 92.4% with very good criteria. Then the sparkol videoscribe learning media based on scientific learning is declared valid and practical to be used as a reference in the learning process.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berkualitas yang diwujudkan dalam suasana belajar berupa proses pembelajaran yang diadakan di sekolah. Mutu pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik, begitu pula sebaliknya. Oleh sebab itu pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan berpengaruh kepada kemajuan diberbagai bidang kehidupan.

Era industri 4.0 saat ini memunculkan beraneka ragam media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan perhatian peserta didik yang dapat mendorong terjadinya proses belajar. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Apabila materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik maka dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan peneliti terhadap guru dan beberapa peserta didik di SMP Negeri 01 Penawar Aji menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sederhana yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan konteks materi dan soal-soal latihan. Media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik, menurut Ibu Siti Robiatun, S.Pd selaku guru IPS Kelas VII bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik dan menyenangkan. Sedangkan menurut wawancara dengan salah satu peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat belajar karena hanya berisi materi dan soal-soal saja. Selain itu selama pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara *daring*. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan membagikan tugas kepada peserta didik melalui grup *WhatsApp*. Kemudian apabila peserta didik telah selesai mengerjakan tugas nya, tugas dikumpulkan di grup *WhatsApp* tersebut dalam bentuk foto. Sementara itu, sebelumnya tidak ada penjelasan materi dari guru kepada peserta didik. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan mengalami kebosanan karena hanya mengerjakan tugas saja.

Sejak munculnya wabah Covid-19, proses pembelajaran dilakukan secara *daring*. Hal ini mengakibatkan materi pembelajaran sulit untuk disampaikan sehingga banyak peserta didik yang tidak paham dengan materi. Terlebih lagi dengan adanya Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus mematuhi protokol kesehatan yaitu mencuci tangan, memakai masker dan menjaga jarak serta seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Setiap institusi pendidikan dituntut memberikan inovasi terbaru untuk membentuk proses pendidikan yang efektif. Sayangnya, tidak semua institusi pendidikan paham mengenai inovasi terbaru yang harus dipakai untuk melakukan pembelajaran selama pandemi. Kebanyakan dari mereka belum bisa menyesuaikan karena terkendala sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai.

Penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat peserta didik dalam belajar serta untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi masalah yang telah dipaparkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning*.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Learning* Pada Materi Permintaan Kelas VII SMP Negeri 01 Penawar Aji**".

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* sebagai media pembelajaran pada materi permintaan kelas VII yang valid dan praktis.

Media adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan isi suatu materi dalam proses pembelajaran. Menurut (Riyana, 2012) mengartikan kata “media” berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Jadi media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Gagne (Riyana, 2012) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau media yang yang disusun secara terencana yang dapat digunakan sebagai perantara menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga media pembelajaran dapat menarik peserta didik untuk belajar dan mendorong minat belajar peserta didik.

Video pembelajaran merupakan suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Menurut (Pamungkas, dkk, 2018) *sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Menurut (Kholidin, dkk, 2017) *sparkol videoscribe* merupakan program aplikasi yang banyak digunakan di sekolah sebagai media pembelajaran supaya di dalam proses pembelajaran lebih menarik dan mudah disajikan selanjutnya penggunaan program *videoscribe* *sparkol* dapat meningkatkan stimulus, kreativitas dalam produktivitas peserta didik di dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Yudha, dkk, 2016) *sparkol videoscribe* merupakan *software* yang bisa digunakan untuk membuat *design* animasi yang berlatar belakang putih sebagai media komunikasi yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima melalui simbol-simbol (seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan *audio visual*) yang ada di *whiteboard animation* yang akan membantu penerima pesan dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim. Berdasarkan pendapat para ahli, *sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang digunakan di dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan mudah disajikan. *Sparkol videoscribe* memiliki karakteristik yang unik yang mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, kata-kata dan audio visual sehingga dapat membantu dalam memahami apa yang hendak disampaikan.

Scientific learning merupakan suatu pendekatan yang wajib digunakan dalam pembelajaran di sekolah, baik sekolah dasar maupun menengah berdasarkan kurikulum 2013. Menurut Fadlillah (dalam Gozali, 2017) menyatakan bahwa *scientific learning* adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui proses ilmiah. Dalam artian, apa yang dipelajari dan diperoleh peserta didik dilakukan dengan indra dan akal pikiran sendiri, sehingga mereka secara langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapi dengan baik.

Selanjutnya definisi *scientific learning* yang diungkapkan oleh (Oktafiana, 2019) merupakan pendekatan yang bercirikan pengamatan atau observasi yang dilakukan melalui proses 5M dan proses pembelajaran dilaksanakan dengan nilai-nilai ilmiah serta penerapan metode ilmiah dapat membantu guru dalam melihat kemampuan masing-masing peserta didik. Sedangkan menurut Ine (dalam Gozali, 2017) menyatakan bahwa pendekatan *scientific* menjadikan pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan, peserta didik dapat mengonstruksikan pengetahuan dan keterampilannya melalui fakta-fakta yang ditemukan dalam penyelidikan di lapangan guna pembelajaran. Selain itu, dengan pembelajaran berbasis pendekatan *scientific* ini, peserta didik didorong lebih mampu dalam mengobservasi, bertanya, bernalar, dan

mengomunikasikan atau mempresentasikan hal-ha yang dipelajari dari fenomena alam ataupun pengalaman langsung.

Berdasarkan pendapat para ahli, *scientific learning* merupakan suatu pendekatan ilmiah yang digunakan dalam proses pembelajaran yang artinya apa yang didapat dan dipelajari peserta didik dilakukan dengan indra dan pikirannya sendiri. *Scientific learning* merupakan pendekatan yang mementingkan pada kolaborasi dan kerjasama serta dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan karena didalam pembelajaran peserta didik didorong lebih mampu dalam mengobservasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan atau mempresentasikan hal-ha yang dipelajari dari fenomena alam ataupun pengalaman langsung.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan, adapun yang dikembangkan berupa media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning*. Prosedur yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media ini yaitu sesuai dengan model pengembangan 4D. Menurut Sutarti dan Irawan (2017: 12-15) menyatakan bahwa model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* dengan menggunakan model 4D. Berikut dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* berdasarkan tahap model 4D.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap awal ini dilakukan pengamatan dan pengumpulan data mengenai kebutuhan siswa untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat dalam pembelajaran. Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan pra survei di SMP Negeri 01 Penawar Aji. Berdasarkan hasil pra survei permasalahan yang ditemukan adalah penggunaan media yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan video pembelajaran. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media yang dikembangkan. Media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning*.

3. *Development* (Pengembangan)

Development, adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap mengembagkan media. Selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran. Media divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah media dinyatakan valid atau layak oleh validator, maka media selanjutnya akan dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mendapatkan nilai kepraktisan dari peserta didik.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tujuan dari tahap penyebaran (*disseminate*) ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengetahui penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain, dan,
- b) Menguji efektivitas penggunaan perangkat pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan. Peneliti hanya melakukan sampai pada tahap *develop* dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai tahap valid dan praktis. Selain itu dikarenakan oleh terbatasnya waktu penelitian. Apabila peneliti

ingin menggunakan model penelitian 4D ini sampai tahap *disseminate* membutuhkan waktu yang panjang dan lama.

Subjek coba dalam penelitian ini yaitu dosen dan peserta didik SMP Negeri 01 Penawar Aji. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berfungsi sebagai alat bantu pengambilan data. Angket ini nantinya akan diisi oleh 2 dosen sebagai ahli media, 1 dosen sebagai ahli materi, dan peserta didik. Dalam perhitungan angket ini, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diberikan validator}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013:18)

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian hasil dari perhitungan tersebut ditafsirkan kedalam kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Persentase Angket

No	Interval rata-rata penilaian ahli	Kriteria untuk Peserta Didik	Kriteria untuk Ahli
1.	81% ≤ skor ≤ 100%	Sangat Kuat	Sangat Layak
2.	61% ≤ skor ≤ 80%	Kuat	Layak
3.	41% ≤ skor ≤ 60%	Cukup Kuat	Cukup Layak
4.	21% ≤ skor ≤ 40%	Tidak Kuat	Tidak Layak
5.	0% ≤ skor ≤ 20%	Sangat Tidak Kuat	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan kriteria persentase angket tersebut, indikator keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* dinyatakan layak digunakan jika persentase diperoleh dari setiap penilaian oleh responden berada pada rentang 81% ≤ skor ≤ 100% dan 61% ≤ skor ≤ 80% dengan kategori atau kriteria yang sangat kuat atau sangat layak dan kuat atau layak. Jika didapatkan hasil penelitian dengan rentang dibawah angka tersebut maka dapat dinyatakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* yang dikembangkan oleh peneliti belum layak dan memerlukan tahap perbaikan kembali.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* melalui dua tahap yaitu, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba kelompok kecil. Selanjutnya dilakukan beberapa tahap validasi oleh 4 validator diantaranya 2 ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro (Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd dan Bapak Riswanto, M.Pd.Si), 1 ahli materi yaitu guru di SMP Negeri 01 Penawar Aji (Ibu Siti Robiatun, S.Pd) dan 1 ahli desain yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro (Ibu Triana Asih, M.Pd). Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti dengan cara memberi tanda silang pada kolom yang sesuai dengan aspek atau indikator penilaian yang ada.

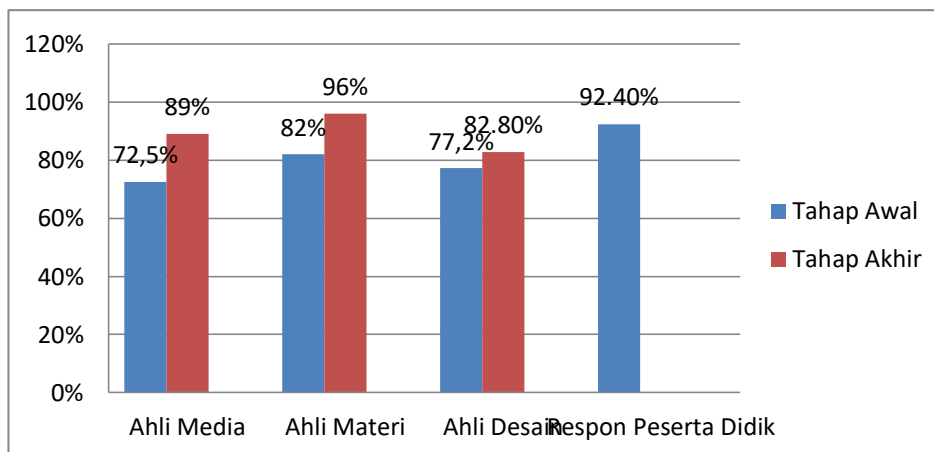
Berdasarkan analisis data media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* tersebut, didapatkan hasil akhir validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan tampilan desain media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* menunjukkan presentase sebesar 72,5% dengan kriteria layak pada tahap awal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh peningkatan presentase nilai produk menjadi 89% dengan kriteria sangat layak pada tahap akhir yang dinyatakan sangat valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 16,5%.

Validasi oleh ahli materi yang menilai kelayakan materi pada media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* yang telah dikembangkan menunjukkan presentase penilaian sebesar 82% dengan kriteria sangat layak pada tahap awal, yang kemudian diperbaiki berdasarkan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh presentase penilaian sebesar 96% dengan kriteria sangat layak pada tahap akhir yang dinyatakan valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 14%.

Validasi oleh ahli desain yang menilai kelayakan desain media pada media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* yang telah dikembangkan menunjukkan presentase penilaian sebesar 77,2% dengan kriteria layak pada tahap awal, yang kemudian diperbaiki berdasarkan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh presentase penilaian sebesar 82,8% dengan kriteria sangat layak pada tahap akhir yang dinyatakan valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 5,6%.

Ketiga hasil validasi oleh ahli tersebut menurut pendapat Riduwan dan Akdon (2013: 18) masuk dalam kriteria sangat kuat atau sangat valid. Kriteria tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian pada respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 92,4% dengan kriteria sangat kuat.

Hasil akhir penilaian menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* oleh 3 ahli yakni 2 ahli media, 1 ahli materi, ahli desain dan respon peserta didik disajikan pada gambar berikut ini:



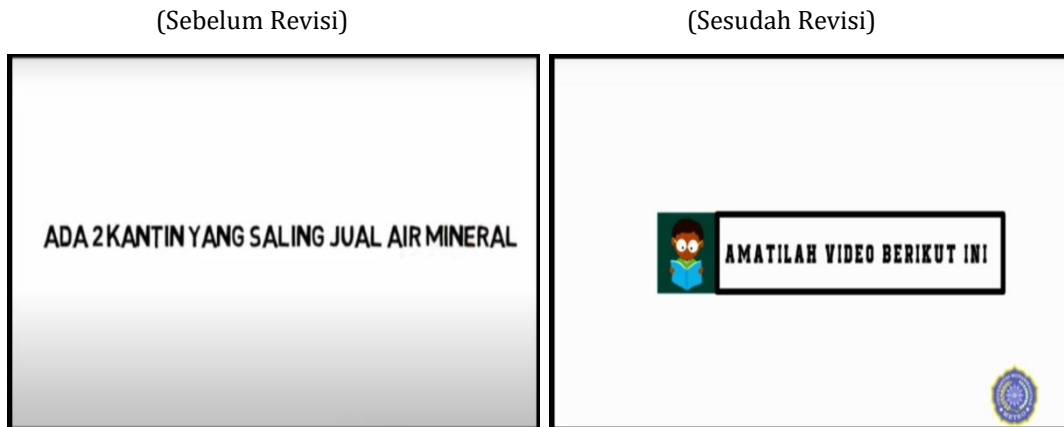
Gambar 1.. Penilaian validasi media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* oleh ahli media, ahli materi, ahli desain dan respon peserta didik.

PEMBAHASAN

Peningkatan pada ahli media dan ahli materi pada tahap awal dan tahap akhir disebabkan peneliti yang telah melakukan perbaikan produk, perbaikan tersebut dilakukan berdasarkan saran yang diberikan validator. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya memasukkan integrasi *scientific learning*. Kelayakan yang ditunjukkan dengan persentase nilai yang telah diberikan dari ahli media, ahli materi dan ahli desain telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* sangat layak digunakan. Kelayakan ini diperoleh berdasarkan hasil uji ahli terhadap media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* yang telah dikembangkan dengan berbagai masukan dan revisi yang harus diperbaiki. Revisi media pembelajaran *sparkol videoscribe*

berbasis *scientific learning* agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

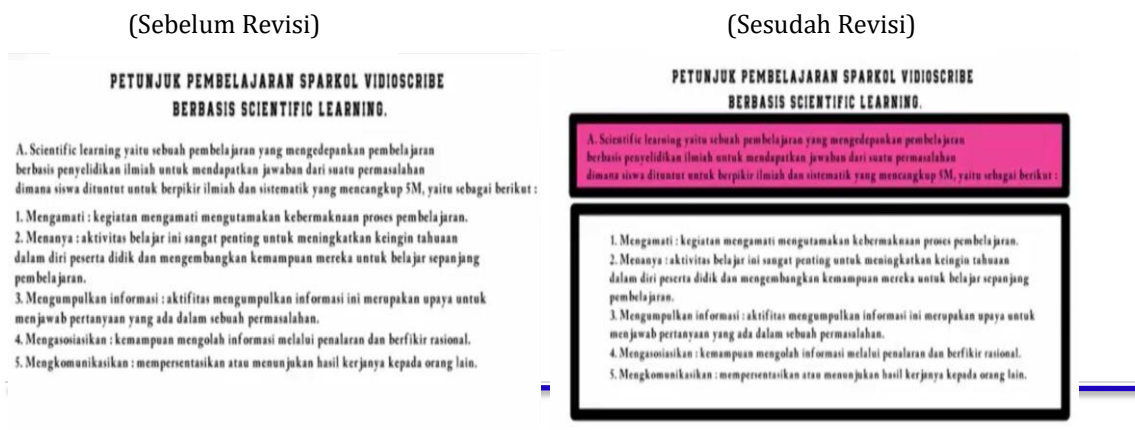
Adapun saran yang diberikan ini merupakan perbaikan yang bertujuan untuk perbaikan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *scientific learning* agar lebih baik lagi. Saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan ahli desain dilakukan perbaikan pada:



Gambar 2. Tampilan tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi dimasukkan integrasi *scientific learning*



Gambar 3. Tampilan sebelum ditambahkan tujuan pembelajaran dan sesudah ditambahkan tujuan pembelajaran



Gambar 4. Tampilan pada media sebelum dan sesudah revisi yang ditambahkan background/warna untuk tulisan yang padat/lumayan

Media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* merupakan media yang berisikan materi tentang Permintaan di kelas VII yang dipadukan dengan metode *scientific learning* dan disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada tiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran terdapat evaluasi berupa soal. Alamat keberadaan produk media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* di upload melalui *youtube channel* (Nina Agustina), sehingga menghasilkan *link* berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=VS4kXXU-t3I>



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning*. Pengembangan media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* ini telah mengalami beberapa tahap pengujian yang melibatkan 4 orang ahli, ahli tersebut terdiri dari 2 ahli media untuk menguji tampilan desain media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning*, 1 orang ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi dan soal dan 1 ahli desain untuk menguji desain media. Hasil pengujian dari ahli media, ahli materi dan ahli desain kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diterima. Setelah perbaikan dilakukan pengujian kembali hingga produk dinyatakan valid atau layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Produk yang sudah dinyatakan valid oleh validator bisa diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan kepada 10 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Penawar Aji sebagai kelompok kecil. Hasil rekapitulasi angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* sangat baik.

Mengenai hasil rekapitulasi yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* dinyatakan sudah valid atau layak dan praktis untuk digunakan. Produk valid didapat dari hasil angket para ahli. Validator 1 ahli media oleh Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd dengan presentase pada tahap awal sebesar 63% dengan kriteria "layak", dan tahap akhir sebesar 82% dengan kriteria "sangat layak". Validator 2 ahli media oleh Bapak

Riswanto, M.Pd.Si dengan persentase tahap awal sebesar 82% dengan kriteria “sangat Layak” dan tahap akhir sebesar 92% dengan kriteria “sangat layak”. Dari kedua validator ahli media tersebut didapat rata-rata persentase tahap awal sebesar 72,5% dan tahap akhir sebesar 89%. Hasil validasi ahli materi oleh Ibu Siti Robiatun, S.Pd dengan presentase pada tahap awal 82% dengan kriteria “sangat layak” dan tahap akhir dengan sebesar 96% dengan presentase “sangat layak”. Hasil validasi ahli desain oleh Ibu Triana Asih M.Pd dengan presentase pada tahap awal 77,2% dengan kriteria “layak” dan tahap akhir dengan sebesar 82,8% dengan presentase “sangat layak”. Produk praktis diperoleh dari hasil angket peserta didik yang terdiri dari 10 orang dengan hasil akhir presentase sebesar 92,4% yang terdiri dari 15 aspek penilaian. Hasil analisis pengujian ahli media, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan, namun revisi produk tetap peneliti lakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Perbaikan ini dilakukan agar media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* lebih baik dan lebih layak untuk kedepannya.

Saran

1. Pemanfaatan

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran serta menambah pengetahuan tentang permintaan.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik serta diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan dengan menggunakan materi lainnya.

c. Bagi Peneliti

Media pembelajaran ini dapat dijadikan salahsatu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

2. Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* ini masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi permintaan melalui tahap uji validasi dan uji kepraktisan produk. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran *sparcol videoscribe* berbasis *scientific learning* lebih lanjut dan lebih baik yaitu bukan hanya dengan satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran IPS dengan menambahkan gambar-gambar sesuai dengan materi yang akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran akan maksimal sesuai dengan dengan tujuan yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Gozali, I. 2017. Pendekatan Scientific Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 4(1), h. 1-13.

- Kholidin dan Hudaidah, Safitri, S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Videoscribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas. *Criksetra Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Oktafiana, E. 2019. Pengembangan Modul Ekonomi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 02 Metro. Skripsi Tidak Diterbitkan. Metro: Pendidikan Ekonomi FKIP UM Metro.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, Novaliyosi, Yandari, I. S. V. 2018. Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta. Bandung.
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Cetakan Kedua. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam: Kementerian Agama RI. Jakarta.
- Yudha, S. F. A., Asrul, dan Kamus, Z. 2016. Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMA. *Pillar Of Physics Education*, Vol. 8, h. 153-160.