

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Sparkol VideoScribe Materi Norma Dalam Masyarakat Kelas IV Sekolah Dasar

Alvan Dwi Saputra¹, Della Okta Rinanda², Khoirunisa Zahrani³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

Alvan.2022406405206@student.umpri.ac.id, Della.2022406405034@student.umpri.ac.id, khoirunisa.2022406405014@student.umpri.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video animasi, mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dan untuk mengetahui respon siswa pada media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol VideoScribe*. Media video animasi berbasis *Sparkol VideoScribe* ialah media yang berwujud video Mp4, di mana video itu sendiri berisi tentang materi yang saling berhubungan dengan gambar-gambar animasi, bagan, dan suara. Penelitian berikut, menggunakan jenis penelitian pengembangan model pembelajaran 4 dimensi dari Thiagarajan. Model 4 dimensi mencakup *Define, Design, Development dan Disseminate*. Akan tetapi, penelitian ini hanya sampai dalam tahap pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi diperoleh 97,5%, ahli media 97,5%, sehingga video animasi berbasis *Sparkol VideoScribe* pada kompetensi dasar menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay memperoleh nilai keseluruhan 83,5% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelas kecil didapatkan nilai persentase berjumlah 87,37% sedangkan uji coba kelas besar 93,83%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Sparkol Scribe, Penataan Produk

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini sudah mulai berkembang dan telah menerapkan Kurikulum 2013 Revisi 2017. Kurikulum 2013 Revisi 2017 merupakan suatu landasan dasar yang saat ini digunakan dan dilaksanakan di Indonesia. Struktur kurikulum selalu mengalami perubahan dan selalu mengalami suatu perbaikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia pendidikan dan perkembangan zaman yang semakin berkembang. Perbaikan yang dilakukan dapat mencetuskan generasi penerus bangsa yang memiliki karakter baik dan memiliki potensi serta peran penting di dalam dunia pendidikan masa kini ataupun pada masa mendatang. Berkembangnya teknologi yang semakin canggih pada masa kini menjadikan guru dan siswa memiliki keinginan untuk belajar serta memakai teknologi sendiri secara bijaksana. Salah satu teknologi yang dipakai dan dimanfaatkan pada dunia pendidikan saat ini ialah internet dan peranan pendidik amatlah penting bagi mendidik dan mengajar di kelas melalui penggunaan media pembelajaran yang menginspirasi serta mendapatkan minat siswa. Menurut Smaldino, dkk (2014) dampak dari internet yang semakin pesat dapat memberikan dampak negatif untuk siswa dalam mencari informasi atau materi di internet. Untuk itu, peran guru sangat dibutuhkan dan ikut mengawasi atau monitoring selama proses pembelajaran di kelas.

Menurut Arsyad (2017) bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran pada tahapan pembelajaran bisa menunjang minat serta keinginan yang baru, memicu motivasi, memberikan stimulus lancarnya aktivitas pembelajaran, serta memberikan beberapa pengaruh biologis kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran pada proses orientasi kegiatan pembelajaran dapat menunjang keefektifan tahapan belajar mengajar serta penyampaian pesan dan materi pelajaran ketika aktivitas pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut berdasarkan pemaparan dari Hamalik (dalam Arsyad, 2017: 19) menyatakan bahwasanya media pembelajaran pun bisa memberikan bantuan pada peserta didik pada upaya peningkatan pemahaman, penyajian data melalui metode yang terpercaya serta menarik perhatian, memberikan kemudahan pada penafsiran data, serta mendalami informasi. Jadi, penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dilakukan dalam membantu guru melakukan pembelajaran di kelas. Selain itu, menggunakan media pembelajaran bisa membangun minat siswa, memberikan peningkatan akan pemahaman siswa tentang materi yang dijelaskan serta dapat memotivasi siswa untuk belajar giat.

Menurut Warsita (2011: 119) media video ialah media audio visual, maknanya bisa memberikan penyajian gambar serta audio dengan bersamaan. Melalui hal tersebut, media video mempunyai fitur berwujud audio, visual, juga film. Video cocok untuk memperlihatkan gerakan ataupun suatu hal yang tidak diam. Menurut Munadi (2019) karakteristik media video dapat menjadi solusi akan keterbatasan jarak serta waktu, video bisa diulang-ulang jika dibutuhkan guna memberikan penambahan akan kejelasannya, pesan yang terdapat cepat dan mudah ditangkap sehingga bisa menciptakan perkembangan pikiran serta opini peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti bertujuan melakukan pengembangan dan menghasilkan suatu media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Sparkol VideoScribe*.

Sebagai tenaga pendidik yang mempunyai peran penting meningkatkan potensi, untuk membangkitkan gairah belajar dan menarik perhatian siswa yaitu dengan memanfaatkan dan memanfaatkan media pembelajaran baru yang inovatif dan inspiratif. Satu di antara banyaknya media pembelajaran yang dipakai yakni berupa video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe*. Di dalam media tersebut berwujud video pembelajaran dengan penjelasan penggabungan teks/materi, audio, musik, serta gambar animasi pada sebuah kesatuan yang menyebabkan tujuan pembelajaran bisa diraih. Melalui hal tersebut, media akan

memberikan pengaruh dalam minat belajar peserta didik, di mana melalui penggunaan media pembelajaran memakai Sparkol Videoscribe, minat belajar siswa mengalami peningkatan secara baik.

Sudjana (2020) mengemukakan tentang media audio visual. Media tersebut ialah salah satu di antara banyaknya media di mana proses penciptaannya sesuai dalam penggunaan animasi pada penyampaian gagasan, konsep dan juga pengalaman. Media memiliki suatu daya tarik tersendiri. Dalam penggunaannya media audio visual mampu menjadi alternatif dalam melakukan penerapan akan teori/materi dari pembelajaran yang tidak mudah diterangkan dan diberikan penjelasannya oleh tenaga pendidik. Media berikut mampu dimanfaatkan oleh guru dalam membangun motivasi penggunaannya agar memiliki peran yang aktif pada aktivitas belajar mengajar dalam kelas, merasa cepat merasakan kejenuhan ketika proses belajar mengajar dilaksanakan sebab terdapat animasi pada media tersebut.

Schubungan terbatasnya pemanfaatan media audio visual pada sebagian dari proses belajar mengajar di sekolah, peneliti tertarik melaksanakan pengembangan dengan memanfaatkan media audio visual di SDN 1 Siliwangi. Pada SDN 1 Siliwangi tidak seluruh tenaga pendidik memanfaatkan dan menggunakan media pada proses pembelajaran di kelas. Pendidik dapat menjadikan media tersebut dengan memanfaatkan dan menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* yang mudah digunakan, pada proses pembuatannya dapat dilaksanakan dengan *online* ataupun *offline*. Media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol VideoScribe* berbentuk non-cetak berupa video Mp4. Penggunaan media pembelajaran berikut memberi keuntungan bagi peserta didik serta tenaga pendidik. Air, dkk (2014) mengemukakan keuntungan media *Sparkol Videoscribe* bagi siswa diantaranya siswa dapat memaparkan hasil karya mereka pada wujud video, sumber belajar lebih menarik, serta siswa mampu untuk menstimulus kaingin tahuannya dalam proses pembelajaran berbasis IT. Berdasarkan pemaparan dari Sutrisno (2016: 2) *VideoScribe* ialah yang kemudian menyebabkan siswa akan memfokuskan perhatiannya kepada tenaga pendidik yang memberi pemahaman dan penjelasan tentang materi yang diterangkan dengan baik dan peserta didik tak akan melaksanakan aktivitas misalnya bergurau atau bermain bersama teman sebangku. Serta peserta didik tak lagi sarana yang baik guna mengembangkan hal yang berkaitan dengan belajar mandiri ketika di rumah ataupun di sekolah. Melalui hal tersebut, media akan mempengaruhi secara positif terhadap minat belajar peserta didik, di mana melalui penggunaan media pembelajaran memanfaatkan *Sparkol Videoscribe* tersebut minat belajar peserta didik menjadi meningkat. Media pembelajaran video berbasis *Sparkol VideoScribe* ini dapat dikatakan sanggup menjadi satu di antara banyaknya media pembelajaran untuk tenaga pendidik ketika menjelaskan materi di kelas.

Menurut hasil observasi peneliti yang dilaksanakan terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Siliwangi penggunaan media pembelajaran pada tahapan pembelajaran dalam kelas masih belum efektif serta belum tercipta inovasi penggunaan media pembelajaran berbentuk video belajar mengajar di kelas. Guru masih memakai metode konvensional seperti ceramah atau presentasi, diskusi dan pemberian tugas kepada siswa. Semestinya pendidik dapat membuat poin poin dari materi yang hendak diterangkan juga memberi penjelasan tentang poin-poin itu sendiri pada peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas. Pendidik juga bisa menggunakan media pembelajaran ini karena bisa memberikan peningkatan akan pemahaman suatu konsep/materi yang diajarkan di kelas. Dengan dipilihnya media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* ini sebagai suatu alternatif media pembelajaran yang relevan bagi siswa dalam meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran di kelas.

Adanya permasalahan yang terjadi di SDN 1 Siliwangi tersebut, peneliti tertarik guna membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* mencakup materi Norma Di Masyarakat. Melalui dilaksanakannya sebuah penelitian berikut, peneliti berharap peserta didik sanggup memberikan peningkatan akan kemampuan belajar sehingga dapat sesuai dengan kompetensi dasar yang dikehendaki/dicapai serta peserta didik tak mudah merasakan kejenuhan ketika proses pembelajaran berlangsung. Melalui media video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* peserta didik diberikan harapan untuk memiliki motivasi guna tekun untuk belajar serta menarik perhatian siswa di kelas. Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 1 Siliwangi".

Tujuan penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut antara lain:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video Animasi berbasis *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 1 Siliwangi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 1 Siliwangi.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 1 Siliwangi

METODE

Model pengembangan media pembelajaran yang diterapkan yakni model pengembangan 4D dari Thiagarajan (2014:94). Dalam penelitian yang diselenggarakan peneliti hanya pada 3 tahap yaitu tahap *define*, *design*, dan *development*, karena peneliti hanya melaksanakan pengembangan akan media pembelajaran berupa video berbasis *Sparkol Videoscribe* tidak sampai pada tahap penyebaran (*desseminate*) karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Uji coba dilaksanakan dua kali yakni uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 10 siswa. Uji coba pada kelompok besar sebanyak 15 siswa. Subjek uji coba yang akan dilaksanakan adalah siswa kelas IV SDN 1 Siliwangi. Untuk melaksanakan tahapan uji coba, sebelumnya peneliti melaksanakan validasi di antaranya validasi materi, validasi media seiring dengan produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media juga lembar angket respon siswa. Validasi ahli berfungsi memberi penilaian terhadap media yang tengah dilakukan pengembangannya. Lembar respon siswa berfungsi memperoleh respon dan pendapat siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe*. Indikator penilaian validasi yaitu kelayakan ahli materi, kelayakan ahli media. Lembar validasi diberikan kepada 1 dosen Universitas Muhammadiyah Pringsewu dengan memberikan centang pada skala yang telah tercantum di kolom angket. Hasil dari lembar validasi berupa data kuantitatif untuk mengukur seberapa layak terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* yang sudah diciptakan serta dikembangkan.

Hasil validasi para ahli selanjutnya dianalisis melalui penggunaan rumus yakni:
$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Setelah proses validasi terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* dan respon peserta didik dianalisis maka disesuaikan kategori dari kelayakan yaitu:

Tabel 1. Deskripsi Kategori Kelayakan Validasi

Kategori	Penilaian
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Cukup Layak	41%-60%
Kurang layak	21%-40%
Tidak Layak	0%-20%

Sumber: Riduwan 2015

Berpedoman pada tabel deskripsi kategori kelayakan validasi serta respon siswa mengenai media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* dalam mata pelajaran penataan produk bisa dinyatakan sebagai kategori layak jika menghasilkan skor validasi juga respon mendapatkan skor persentase ≥ 61 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol VideoScribe* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Siliwangi Prosedur pengembangan video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* dimulai pada tahap peneliti melaksanakan pra penelitian di SDN 1 Siliwangi guna melakukan pengumpulan akan informasi mengenai persoalan yang terjadi dan solusinya. Prosedur pengembangan mengadopsi model 4-D, namun prosedur pengembangan hanya sampai tahapan develop saja, berikut prosedur yang dilakukan peneliti:

a. Define (Pendefinisian)

Tahap ini mencakup tahapan-tahapan, yakni:

1. Analisis awal

Analisis awal yang dilakukan yaitu mengetahui masalah atau problematik yang terjadi ketika tahapan belajar mengajar terlaksana. Media pembelajaran yang dimanfaatkan saat itu yaitu presentasi dengan memanfaatkan media Microsoft Power Point yang hanya menampilkan tulisan atau gambar yang kurang menarik perhatian siswa. Dengan adanya teknologi, penggunaan teknologi yang harus disesuaikan dengan acuan kompetensi dasar menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay secara berkala yaitu dengan adanya variasi yang inovatif dengan membuat media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* bisa membuat kegiatan pembelajaran dalam kelas menjadi kondusif serta materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

2. Analisis Siswa

Pada analisis siswa yang dilakukan adalah mengidentifikasi dan memahami setiap latar belakang, situasi, dan kondisi siswa tersebut seperti penyebab timbulnya siswa dalam memahami materi, memperhatikan materi, siswa merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran, dan siswa sering bergurau dengan teman sebangku. Uji coba pengembangan media dilakukan untuk menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa dan kondisi di dalam kelas.

3. Analisis Tugas

Pada analisis tugas memiliki tujuan guna melakukan penentuan akan materi yang cocok dengan media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* dan analisis tugas berkaitan dengan praktik menerapkan prosedur perawatan produk pada mata pelajaran penataan produk pada Kompetensi Inti Volume 9 No 3 Tahun 2021 E-ISSN 2723-3901 Pada tahap ini peneliti merancang dan menyusun materi-materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe*. b. Pemilihan media Dalam tahapan untuk memilih media berikut, peneliti memanfaatkan media pembelajaran video animasi dan Kompetensi Dasar menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay secara berkala.

4. Analisis Konsep

Pada analisis konsep, dilaksanakan tahap melakukan penentuan serta materi pada media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe*. Materi menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay tersebut akan dibagi menjadi beberapa sub-sub materi yang dapat dijadikan penguatan (stimulus) dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

5. Spesifikasi Tujuan

Pada spesifikasi tujuan belajar yaitu bertujuan untuk melakukan penjelasan akan Kompetensi Dasar yang menjadi suatu patokan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi atau suasana di dalam kelas pada materi melakukan perawatan produk yang akan didisplay. Perumusan tujuan pada mata pelajaran penataan produk yang

sesuai dengan Kompetensi Dasar yaitu siswa dapat menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay secara berkala.

b. Desain (perencanaan)

Tahap ini meliputi beberapa tahapan, yakni:

1. Penyusunan tes

Pada tahap ini peneliti merancang dan menyusun materi-materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran video animasi berbasis Sparkol Videoscribe.

2. Pemilihan media

Dalam tahapan untuk memilih media berikut, peneliti memanfaatkan media pembelajaran video animasi dan Kompetensi Dasar menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay secara berkala. Setelah itu materi-materi tersebut dirangkum dan dimasukkan ke slide yang ada di dalam media berbasis Sparkol Videoscribe tersebut dan juga diberi efek animasi yang menarik perhatian siswa dan efek transisi antar slide sehingga dapat sesuai dengan konsep materi tersebut agar siswa lebih mudah mengerti dan memahami materi tersebut dengan baik. Setelah itu, dapat ditambah backsound untuk mendukung tampilan materi yang akan ditayangkan ke dalam slide sehingga dapat mendukung materi sesuai yang dapat memperoleh minat peserta didik serta peserta didik tak lagi merasakan kejenuhan.

3. Pemilihan Format

Pemilihan format seperti menentukan font, layout, dan tata letak hendaknya dilaksanakan sebelumnya supaya format yang ditentukan dapat mencukupi materi-materi pembelajaran yang kemudian akan menjadi bahan patokan untuk dimasukkan ke dalam media Sparkol Videoscribe.

4. Rancangan Awal

Rancangan awal dari media desain awal dari video animasi berbasis Sparkol Videoscribe dibuat oleh peneliti yang kemudian dilakukan revisi sebelumnya dengan dosen pembimbing. Langkah selanjutnya, media yang telah direvisi akan dilakukan tahap validasi.

c. Development (pengembangan)

1. Validasi Ahli

Dalam tahap berikut media pembelajaran video animasi berbasis Sparkol Videoscribe akan divalidasi oleh ahli materi yang berasal dari Fakultas Ekonomi dan ahli media yang berasal dari Fakultas Ekonomi. Sehingga media pembelajaran video animasi berbasis Sparkol Videoscribe dapat dikembangkan dengan baik dan layak. Hasil dari validasi ini digunakan untuk bahan revisi agar materi dan media pembelajaran dikatakan layak dan dapat di uji coba di lapangan.

2. Uji Pengembangan

Pada uji pengembangan, dilakukan berdasarkan dari penilaian, kritik, saran juga masukan dari ahli materi dan ahli media yang sudah tertera dalam lembar validasi.

3. Uji Validitas

Pada uji coba validasi ini dilakukan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 1 Siliwangi pada pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Sparkol Videoscribe dengan kompetensi dasar menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay secara berkala dan ketika media pembelajaran ini selesai ditampilkan, siswa diminta untuk mengisi angket respon lembar kuisioner.

Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol VideoScribe pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila KelasSDN 1 Siliwangi.

Pada tahap ini media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* akan divalidasi oleh ahli materi yakni Denny Apriyani Juhri, M.Pd sebagai dosen Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu dan ahli media yaitu Dr. Arman, M.Pd selaku dosen Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu. Sehingga media pembelajaran video animasi berbasis Sparkol Videoscribe dapat dikembangkan dengan baik dan layak. Hasil dari validasi ini digunakan untuk bahan revisi agar materi dan media pembelajaran dikatakan layak dan dapat di uji coba di lapangan. Telaah berbentuk saran atau masukan dari ahli seperti berikut:

Tabel Telaah Para Ahli

No	Ali Materi
1	Terdapat beberapa penjelasan yang gambarnya kurang relevan dengan materi
2	Penjelsan terlalu banyak kata-kata yang dituliskan akan lebih bagus jika ada urutan proses pada gambar sehingga lebih memudahkan pemahamn siswa
3	Materi pada video perlu ditambahkan lagi pada proses perawaran, karena dalam penjelasannya hanyalah bagian-bagian saja
4	Gambar berupa foto yang digunakan sebaiknya mencantumkan sumber
5	Perlu perbaikan penggunaan font yang ada dalam video sehingga dapat terbaca dengan jelas
6	Tampilan video animasi perlu diperbaiki

Tabel Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Persentase
1	Kualitas isis dan tujuan	95%
2	Kualitas intruksional	80%

3	Kualitas teknis	80%
	Rata-rata kelayakan materi	85%

Sumber: diolah peneliti

Berdasarkan rekapitulasi perhitungan dapat diketahui kelayakan materi dalam video animasi berbasis Sparkol Videoscribe terdiri atas 3 indikator yaitu kualitas isi dan tujuan memperoleh nilai 95% yang dikategorikan sangat baik. Kualitas Instruksional memperoleh nilai 80 % yang dikategorikan baik. Kualitas teknik memperoleh nilai 80% yang dikategorikan baik. Menurut Riduwan (2015) hasil validasi ahli materi sebesar 85 % termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga dapat dideskripsikan sangat layak. Didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Nurrohmah, dkk (2018) media pembelajaran berbasis Videoscribe yang dikembangkan memperoleh hasil validasi materi sebesar 3,37% yang dikategorikan baik.

Tabel Hasil Validasi Media

No	Indicator	Persentase
1	Kualitas isis dan tujuan	80%
2	Kualitas intruksional	76%
3	Kualitas teknis	90%
	Rata-rata kelayakan media	82%

Sumber: diolah peneliti

Berdasarkan rekapitulasi perhitungan, dapat diketahui kelayakan media dalam video animasi berbasis Sparkol Videoscribe terdiri atas 3 indikator yaitu kualitas isi dan tujuan memperoleh nilai 80% yang dikategorikan baik. Kualitas Instruksional memperoleh nilai 76 % yang dikategorikan baik. Kualitas teknik memperoleh nilai 90% yang dikategorikan sangat baik. Menurut Riduwan (2015) hasil validasi ahli materi berjumlah 82 % mencakup dalam kategori sangat baik sehingga dapat dideskripsikan sangat layak. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2016) video animasi berbasis Sparkol Videoscribe yang dilakukan pengembangannya mendapatkan hasil validasi media mendapatkan kategorikan sangat baik.

Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol VideoScribe pada Pendidikan Pancasila SDN 1 Siliwangi. Setelah melakukan validasi, tahap berikutnya yang dilakukan adalah tahap uji coba. Uji coba dilaksanakan sebanyak 2 kali, yakni uji coba kelompok kecil kepada 10 siswa yang dipilih secara acak yang dilakukan pada tanggal 5 mei 2025 dan uji coba kelompok besar 20 siswa di kelas IV pada tanggal 20 Mei 2025. Pelaksanaan uji coba kelas besar tidak berbeda dengan uji coba kelas kecil yaitu dilakukan secara onffline. Hasil respon peserta didik yang didapatkan dapat dirinci sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No	Indicator	Uji coba kelompok kecil	Uji coba kelompok besar
1	Kualitas isi dan tujuan	85	93,3
2	Kualitas instruksional	87,1	93,2
3	Kualitas teknik	90	95
	Rata-rata	87,37	93,83

Sumber: diolah peneliti

Pengisian angket respon siswa dilakukan dengan uji coba kelas besar pada 15 peserta didik kelas IV SDN 1 Siliwangi. Pemilihan dilakukan guru mata pelajaran menata produk yang telah mengenal karakter dan kemampuan peserta didik untuk dijadikan responden di kelas IV 1. Peserta didik menjawab 15 pertanyaan dengan pilihan jawaban "ya" atau "tidak" pada setiap komponen. Hasil respon peserta didik kemudian dianalisis. Berlandaskan respon siswa yang menyatakan video animasi berbasis Sparkol VideoScribe pada kompetensi dasar menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay secara berkala memperoleh skor 85% dari indikator isi dan tujuan, 87,1% dari indikator kualitas Instruksional, dan 90% dari indikator kualitas teknis, sehingga untuk uji coba kelas kecil didapatkan total nilai rata-rata sebesar 87,37%. Untuk uji coba kelas besar dari indikator isi dan tujuan diperoleh 93,3%, untuk indikator kualitas instruksional diperoleh 93,2% dan untuk indikator kualitas teknis diperoleh nilai 95%, sehingga diperoleh rata-rata skor keseluruhan yakni 93,83%. Kedua hasil uji coba terhadap media pembelajaran video animasi berbasis Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran penataan produk yang dikembangkan dinyatakan "sangat layak". Hal ini didukung teori penelitian dari Bilda dan Fadillah, (2019) yang memperoleh hasil uji coba kelompok kecil 3,39 % serta kelompok besar 3,75%. Penelitian Wahyuni (2017) menyatakan bahwa respon peserta didik memperlihatkan kriteria sangat mudah digunakan, sangat jelas, serta sangat bermanfaat yang menghasilkan rata-rata hasil rating berjumlah 87%.

Mengacu pada hasil rekapitulasi respon siswa media pembelajaran video animasi berbasis Sparkol Videoscribe dapat dikatakan layak sesuai gagasan Riduwan (2015) yang dikemukakan jika skor yang diperoleh $\geq 61\%$ maka dapat dikatakan "layak". Sehingga "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN 1 Siliwangi" layak dijadikan sumber belajar alternatif sebagai solusi media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi 2017 dalam mempelajari kompetensi dasar menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay secara berkala.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menghasilkan produk yakni, Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 1 Siliwangi, disimpulkan bahwa : (1) Penelitian pengembangan video animasi

berbasis Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 1 Siliwangi mengimplementasikan model 4D, sampai tahap develop saja, (2) Berdasarkan penilaian dari beberapa ahli, video animasi berbasis Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 1 Siliwangi mendapatkan kategori “sangat layak”. (3) Hasil respon peserta didik terhadap video animasi berbasis Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas SDN 1 Siliwangi memperoleh predikat “sangat layak”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 1 Siliwangi yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Air, J. (2014). Video scribing: How whiteboard animation will get your heart. Bristol, UK: Sparkol Books.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Fadillah, A., Wibowo, A., & Rahmatullah, S. (2019). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan aplikasi Sparkol Video Scribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1388>
- Hamalik, O. (2017). Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. (2015). Rumus dan data dalam administrasi pendidikan bisnis pemerintahan sosial perpajakan ekonomi hukum manajemen kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). Instructional technology and media for learning (10th ed.). Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2016). Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutanto, A., Pramono, Y. H., & Haryanto, D. (2019). Penataan produk SMK/MAK untuk kelas XII. Bandung: HUP.
- Sutrisno, T., & Agung, Y. A. (2016). Pengembangan media video scribe berbasis e-learning pada mata pelajaran komunikasi data dan interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 1–8.
- Trianto. (2014). Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Urrohmah, A., Fadillah, A., & Maulidya, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbantu Sparkol Video Scribe. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 233–250. <https://doi.org/10.18269/jipm.v8i3.1631>
- Wahyuni, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran Compact Disc Interactive (CD-I) berbasis Video Scribe menggunakan model pembelajaran Advance Organizer pada mata pelajaran TKB kelas X TAV di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(2), 150–160.
- Wardani, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Video Scribe pada kompetensi dasar melakukan pelayanan purna jual terhadap kompetensi siswa kelas XII pemasaran di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 55–61.
- Warsita, B. (2011). Pendidikan jarak jauh: Perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi diklat. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wena, M. (2011). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Sparkol Video Scribe dalam meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi cahaya kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 9(3), 210–218.