

PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEOSCRIBE* DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 7 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KELAS III SD

Govin^{1*}, Dara Fitrah Dwi²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Corresponding Author's e-mail : govinajah287@gmail.com^{1*}, darafitrahdwi@umn.ac.id²

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 1, No. 7 July 2023

Page: 717-730

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v1i7.705>

Article History:

Received: July, 04 2023

Revised: July, 10 2023

Accepted: July, 12 2023

Abstract : This development research aims to (1) develop videoscribe learning media on theme 7 technological developments for class III SD, (2) find out the feasibility of videoscribe learning media with a problem based learning model, (3) find out the response of teachers and students to videoscribe media. This research is a type of Research and Development (R&D) development research using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study were media expert validators and material experts. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique used in this study is the Likekert scale. Based on the analysis of the data obtained through the validity test of media experts, material experts, teacher responses, and student responses. The validation results by media experts, namely 76.9%, are included in the Eligible category. The results of the validation by material experts, namely 85%, are included in the Very Eligible category. The results of the validation of the teacher's response, namely 91.6%, included in the Very Eligible category, while for student responses, namely 95.3%, it was included in the Very Eligible category. Based on the percentage results from media experts, material experts, teacher responses, and student responses, the assessment obtained from expert reviews can be said that the videoscribe media on theme 7 of technological developments developed "Very Feasible" is used in the learning process in class III SD.

Keywords : Problem Based Learning, Theme 7, Videoscribe.

Abstrak : Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran *videoscribe* pada tema 7 perkembangan teknologi kelas III SD, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *videoscribe* dengan model *problem based learning*, (3) Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media *videoscribe*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research And Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli media dan ahli materi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah

angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui uji validitas ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Hasil validasi oleh ahli media yaitu 76,9% termasuk kategori Layak. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu 85% termasuk kategori Sangat Layak. Hasil validasi dari respon guru yaitu 91,6% termasuk kategori Sangat Layak, sedangkan untuk respon siswa yaitu 95,3% termasuk kategori sangat Layak. Berdasarkan hasil presentase dari ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa tersebut, maka penilaian yang didapatkan dari telaah ahli dapat dikatakan bahwa media *videoscribe* tema 7 perkembangan teknologi yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran di kelas III SD.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Tema 7, *Videoscribe*.

PENDAHULUAN

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan zaman, dapat dilihat bahwa teknologi informasi dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi suatu tuntutan sekaligus kebutuhan modernisasi saat ini. Untuk peningkatan keefektifitasan dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan dalam berbagai model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran berjalan sebagaimana mestinya, sehingga kreativitas pada siswa dapat dikembangkan. Oleh karena itu pendidik diharapkan mampu menerapkan model, metode, dan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa media sangat berperan dalam proses pembelajaran yang akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan serta penyampaian informasi dapat diterima dengan optimal (Saragi, 2022).

Optimalisasi realisasi kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pembelajaran berupa pembelajaran yang bersifat tematik terpadu yang berarti pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pembelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Zuryanty, 2020).

Menurut Amini (2020) pelaksanaan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 diarahkan untuk memberdayakan potensi yang dimiliki peserta didik agar dapat memiliki kompetensi yang diharapkan, melalui upaya peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran saat ini lebih banyak dilakukan secara klasikal dimana semua peserta didik dianggap sama dalam segala hal baik kemampuan, gaya belajar, kecepatan pemahaman, motivasi belajar dan sebagainya, padahal karakteristik peserta berbeda antara peserta didik yang satu dengan yang lain (Amini, 2021). Pada implementasi kurikulum 2013 pembelajaran tematik ini, perlu sekali paradigma pengajaran yang berbeda dan lebih kreatif agar mampu mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran tersebut seperti halnya penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual yang mendukung dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut Amini (2021) dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik di kelas tidak sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik, kegiatan tersebut tentunya tidak terlepas dari pendidik yang harus memiliki perencanaan, penggunaan media, dan model pembelajaran yang inovatif. Menurut Masniladevi (2020) media pembelajaran yang memiliki keunggulan adalah video

pembelajaran karena mengandung unsur audio dan visual, melalui video pembelajaran materi yang disampaikan berbentuk sebuah cerita yang utuh. Jadi media sangatlah berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran tematik terpadu yaitu media *Videoscribe*. Dengan penggunaan *Videoscribe* materi pembelajaran disampaikan dengan gabungan teks, gambar, animasi, dan disertakan suara yang akan membuat peserta didik mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan (Masniladevi, 2020). Untuk memaksimalkan proses pembelajaran, pengembangan video dapat dilakukan dengan model *problem based learning* (PBL). PBL merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah nyata melalui tahap-tahap metode ilmiah, sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan memecahkan masalah (Maryanti, 2018).

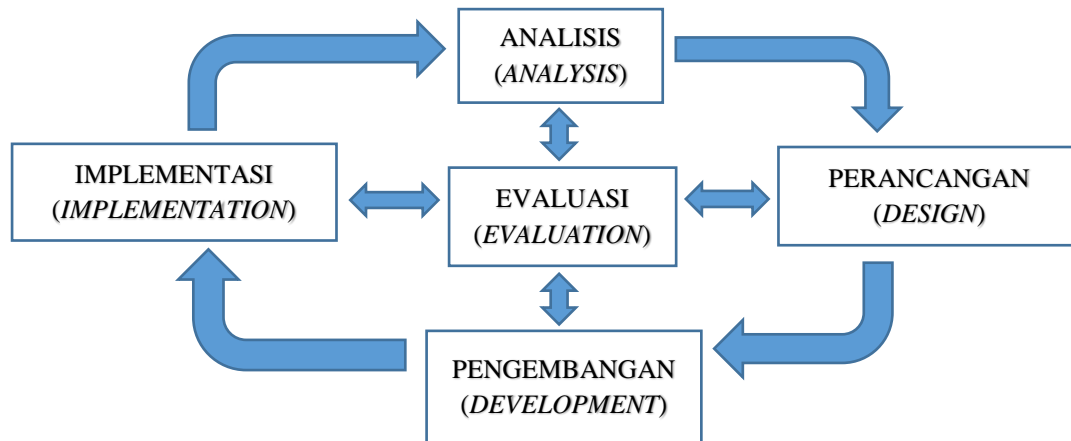
Tokoh penting dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran adalah seorang pendidik. Permasalahan yang harus segera dicari solusi dan menjadi prioritas adalah salah satunya masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran, yaitu kurangnya ketertarikan guru dalam menggunakan media audio visual untuk meningkatkan potensi dalam menunjang proses pembelajaran dikelas. Guru di SD Negeri 104266 Pematang Sijonam lebih banyak menggunakan media cetak seperti poster dan gambar yang membuat siswa mudah bosan dalam melakukan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa guru SD Negeri 104266 Pematang Sijonam belum pernah menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* pada tema 7 perkembangan teknologi. media *Videoscribe* adalah *software* yang dapat digunakan dalam membuat *design* animasi papan tulis dengan sangat mudah. Media ini adalah media komunikasi yang dibuat oleh pengirim kepada penerima melalui simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, audio visual agar mudah dipahami tentang pesan yang disampaikan. *Videoscribe* juga merupakan media pembelajaran teknologi yang terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih suka dan terhibur dengan tampilan yang menarik sehingga peran pembelajaram lebih menyenangkan. Adapun manfaat media pembelajaran *Videoscribe* menurut Iskandar dkk, (2020) yaitu (1) sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektivitas pembelajaran, (2) memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat, (3) dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri, (4) memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada Ibu Risna Ayu Sari selaku wali kelas III Sekolah Dasar Negeri 104266 Pematang Sijonam kurangnya pelatihan guru untuk mengembangkan media audio visual, pada dasarnya tenaga pendidik juga sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik, ketika seorang pendidik mampu mengambil hati peserta didik, minat belajar peserta didik juga akan meningkat sehingga peserta didik lebih cepat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik (Saragi, 2022). Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti maka dari itu penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Videoscribe* Dengan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi kelas III SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research And Development* (R&D). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Prosedur Pengembangan ADDIE

Prosedur pengembangan yang akan peneliti lakukan dalam pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* dengan model *Problem Based Learning* siswa kelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam memodifikasi dari model pengembangan ADDIE. Pada pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Adapun penjelasan dari model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan pengembangan yaitu:

1. Tahap Analisi (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pada beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi, serta analisis peserta didik. Analisis ini diperlukan untuk menentukan desain pengembangan produk *Videoscribe* yang akan diproduksi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan, peneliti merancang produk awal yang akan dikembangkan. Adapun kegiatan dalam perancangan ini adalah menyusun materi, membuat transkrip *Videoscribe*, dan penyusunan instrumen yang dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* dengan model *Problem Base Learning* tema 7 perkembangan teknologi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini pengembangan produk adalah merupakan proses pelaksanaan segala sesuatu yang sudah yang sudah direncanakan pada tahap perancangan. Pada tahap ini yang peneliti lakukan adalah membuat seluruh aset yang dibutuhkan dalam media *Videoscribe* hingga penulisan *draft* sebagai konten materi yang dibutuhkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah penerapan dari hasil pengembangan dalam pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran (Tegeh, 2014). Kualitas yang dimaksud meliputi tingkat kevalidan dan kemenarikan dalam kegiatan pembelajaran. Upaya untuk mengetahui tingkat kualitas tersebut, perlu adanya tahap validasi terlebih dahulu yang dilakukan oleh telaah ahli. Setelah media *Videoscribe* pada tema 7 perkembangan teknologi dinilai layak untuk digunakan, maka peneliti dapat melakukan uji coba terhadap pembelajaran dilapangan. Tujuannya untuk memperoleh gambaran tentang seberapa layak media *videoscribe* yang telah dikembangkan. Untuk uji coba lapangan peneliti menyebar angket respon siswa, pre test dan post test sesuai materi tema 7 perkembangan teknologi. Agar mengetahui sejauh mana produk media *Videoscribe* dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir pada penelitian dan pengembangan model ADDIE yang meliputi evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan produk. Jenis evaluasi ini melibatkan beberapa ahli yang mendukung proses pembuatan produk pengembangan sebelum diuji cobakan dalam pembelajaran.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yaitu berupa angket data yang telah dikumpulkan kemudian terlebih dahulu dianalisis kedalam kuantitatif sesuai dengan bobot skor yang diperoleh, analisis data penelitian ini menggunakan skala likkert dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan skor penilaian dibawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Kemudian untuk kriteria penilaian kelayakan produk media pembelajaran menggunakan prinsip nilai dibawah ini:

Presentase	Kriteria
0% – 20%	Tidak Layak
21% – 40%	Kurang Layak
41% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap *Analysis* (Analisis)

Peneliti melakukan tahap pertama yaitu analisis. Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi, analisis peserta didik. Adapun tahap analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 104266 Pematang Sijonam. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III bahwa pada saat proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media *videoscribe* dengan model *problem based learning* dan hanya menggunakan media berupa kertas karton yang ditempelin dengan gambar hasil print out. Hal ini membuat peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh.

Berdasarkan hasil pengamatan pada analisis kebutuhan pada siswa kelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya media *videoscribe* dengan model *Problem Based Learning* ini, siswa lebih antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *videoscribe* dengan model *problem based learning*.

b. Analisis Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menganalisis perangkat pembelajaran pada kelas III di SD Negeri 104266 Pematang Sijonam. Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan guru yaitu silabus, RPP, Buku Absen, Buku Penilaian, dan Bahan Ajar.

c. Analisis Materi

Adapun materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tema 7 perkembangan teknologi yang terbagi menjadi 4 subtema.

d. Analisis Peserta Didik

Pada tahap analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik sehingga peneliti dapat merancang media yang sesuai dengan perkembangan siswa. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru bahwa siswa kelas III mudah merasa bosan, dan jenuh dalam proses pembelajaran, dan ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.

1. Hasil Tahap *Design* (Desain)

Pada tahapan kedua yaitu tahap *Design* (Desain) yaitu mendesain atau merancang sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diajarkan kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik.

Berikut ini langkah-langkah dalam merancang sebuah media pembelajaran.

a) Pemilihan Media

Sebelum melakukan pilihan media pembelajaran yaitu mengevaluasi kebutuhan peserta didik agar sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik. Dimana dalam penggunaan sebuah media pembelajaran yang akan ditampilkan pada pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam melakukan sebuah pembelajaran berlangsung dan dapat memberikan pembelajaran dengan gerakan-gerakan bervariasi pada media yang ditampilkan.

b) Pemilihan Format

Dalam sebuah pemilihan format dapat dilakukan sesuai dengan tema yang diajarkan. Adapun dalam pemilihan format yang dimaksud yaitu dengan mendesain isi materi dari pembelajaran yang akan ditrancang di media pembelajaran *videoscribe* yang dapat berupa *background* yang mendukung dengan pembelajaran, gambar, animasi maupun teks yang ditampilkan.

c) Desain Awal

Pada tahapan mendesain yaitu dapat dilakukan dengan merancang sebuah media pembelajaran yang berisikan judul, biodata, kd, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kuis yang akan di rancang pada sebuah media pembelajaran *videoscribe* yang akan dibuat oleh peneliti sesuai dengan saran, masukan oleh pembimbing dan validator sehingga dapat diterapkan kepada peserta didik dengan baik.

d) Menyusun Isi Materi Pembelajaran

Dalam menyusun isi materi pembelajaran pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menetapkan sebuah judul seperti “Tema 7 Perkembangan Teknologi” yang terletak pada awal video pembelajaran. Kemudian dapat menyediakan buku sebagai sumber belajar peserta didik agar dapat mempermudah peserta didik dalam melakukan sesuatu pembelajaran dan melakukan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi.

2. Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *Development* (Pengembangan) ini dilakukannya sebuah kegiatan dalam pembuatan sebuah produk media pembelajaran *videoscribe* dan melakukan validasi pada media pembelajaran *videoscribe*.

Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *videoscribe* adalah sebagai berikut:

a) **Pembuatan Media *Videoscribe***

Adapun dalam pembuatan media pembelajaran *vidiescribe*, sebelum di kembangkan peneliti telah melakukan analisis terhadap pendidik maupun peserta didik yang ada di SD Negeri 104266 Pematang Sijonam agar dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

b) **Membuat Tampilan Awal**

Pada tampilan awal terdapat berupa tampilan sapaan dan judul pembelajaran. Dalam pembuatan tampilan awal ini lebih dulu mencari background yang menarik, warna cerah yang sesuai dengan pembelajaran peserta didik yaitu mengenai perkembangan teknologi agar peserta didik dapat fokus dalam melihat video pembelajaran. Kemudian peneliti menambahkan animasi seperti seorang guru mengajar yaitu mengadakan sapaan kepada peserta didik dan memberitahukan pembelajaran yang akan diajarkan.



c) **Membuat Tampilan Biodata**

Pada tampilan biodata peneliti mengenalkan nama, Npm, dan Universitas yang dilatar belakngani dengan background yang menarik dan sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan.



d) **Membuat Tampilan Awal Isi Materi Pembelajaran**

Pada pembuatan bagian isi materi media pembelajaran yaitu menyesuaikan dengan KD yang telah dibuat sesuai isi materi pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi.



e) **Membuat Tampilan Akhir**

Tampilan akhir media ini adalah ucapan terima kasih, dan setelah itu peserta didik di minta untuk berdoa masing-masing.



Gambar 4. 1 Gambar Pembuatan Media *Videoscribe*

f) Validasi

Validasi adalah suatu tahap pengujian terhadap suatu hasil yang telah dibuat peneliti sebelum diujikan kepada peserta didik. Kegunaan adanya suatu validasi yaitu, jika mengalami suatu kesalahan terhadap hasil yang dibuat peneliti maka akan di validasi oleh telaah ahli sehingga mendapatkan hasil yang layak untuk diterapkan kepada peserta didik.

Adapun nama-nama validator dalam mevalidasi media pembelajaran dan materi pembelajaran pada hasil yang dibuat peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Nama-nama Validator Telaah Ahli

No	Nama Validator	Keterangan
1	Lia Afriyanti Nasution, S.Pd., M.Pd	Validator Ahli Media
2	Nila Lestari, S.Pd., M.Pd	Validator Ahli Materi

1. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran divalidasi oleh ahli Ilmu Komputer yang merupakan dosen dari Universitas Muslim Nusantara yaitu Ibu Lia Afriyanti Nasution, S.Pd., M.Pd. Penilaian yang dilakukan kepada validasi ahli media mengenai pengembangan media pembelajaran *videoscribe* untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *videoscribe* dengan model *problem based learning* yang dikembangkan terdapat beberapa aspek penelitian yaitu format video, tampilan media, dan aspek tulisan. Berikut ini hasil validasi pertama dari validator ahli media yang dilakukan pada tema 7 perkembangan teknologi.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Hasil Validasi			
		1	2	3	4
1	Materi yang terdapat didalam media <i>Videoscribe</i> sesuai dengan KI dan KD			√	
2	Materi yang terdapat dalam media <i>Videoscribe</i> sesuai dengan indikator dan tujuan yang akan dicapai peserta didik			√	
3	Materi yang terdapat dalam media <i>Videoscribe</i> sangat jelas dan benar			√	
4	Materi yang terdapat didalam media <i>Videoscribe</i> sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik		√		
5	Materi dan pembahasana yang terdapat didalam media <i>Videoscribe</i> terurut dan sistematis			√	
6	Penampilan media <i>Videoscribe</i> menarik perhatian siswa				√
7	Media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai			√	

	dengan keadaan yang sebenarnya.				
8	Media pembelajaran sangat rapih sesuai dengan materi yang ditampilkan			√	
9	Media <i>Videoscribe</i> menarik dan tidak mudah bosan			√	
10	Penampilan media <i>Videoscribe</i> terlihat tidak menarik dan kurang dimengerti				√
11	Penampilan media <i>Videoscribe</i> terlihat menarik perhatian pada setiap aspek			√	
12	Media <i>Videoscribe</i> sesuai dengan materi yang disajikan			√	
13	Kesesuaian gambar dan teks dalam media <i>Videoscribe</i>			√	
Skor Maksimal	52				
Presentase Kelayakan	$\frac{40}{52} \times 100\%$ = 76,9%				

Berdasarkan validasi oleh ahli media mengenai media pembelajaran *videoscribe* dengan model *problem based learning* tematik tema 7 perkembangan teknologi memperoleh skor 40 dengan skor maksimal 52, dan mendapatkan presentase 76,9, dapat dikatakan “Layak” digunakan tanpa adanya revisi.

2. Validasi Ahli Materi

Adapun validasi ahli materi diujikan atau divalidator oleh Ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd. Sebagai dosen Universitas Muslim Nusantara. Adapun tujuan dari diadakannya suatu validasi materi pembelajaran yaitu untuk mengetahui suatu kekurangan isi materi pembelajaran dengan memberikan suatu kritik dan saran sehingga dapat menampilkan pembelajaran yang bermakna dan dapat mudah dipahami peserta didik dalam bentuk media pembelajaran *videoscribe*. Berikut ini hasil dari validasi media pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Hasil Validasi			
		1	2	3	4
1	Kejelasan tujuan pembelajaran			√	
2	Keruntunan penyajian				√
3	Kesesuaian evaluasi dalam materi pengajaran			√	
4	Kemudahan untuk memahami materi			√	
5	Kemudahan memahami contoh soal				√
6	Kemudahan mengerjakan soal				√
7	Kesesuaian gambar dengan tujuan pembelajaran			√	
8	Kemudahan memahami ilustrasi animasi			√	

9	Kemudahan memahami simbol-simbol dalam materi			√	
10	Terdapat evaluasi dalam setiap akhir subtema				√
Skor Maksimal		40			
Presentase Kelayakan		$\frac{34}{40} \times 100\%$ = 85%			

Berdasarkan dari tabel diatas diperoleh hasil validasi oleh ahli materi pada pembelajaran tematik tema 7 perkembangan teknologi yaitu dosen FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah memperoleh skor sebanyak 34 dari skor maksimal 40 dengan jumlah presentase 85% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *videoscribe* dengan model *problem based learning* tema 7 perkembangan teknologi kelas III ditetapkan layak diterapkan dikelas III SD.

Tabel 6 Kriteria Validasi Telaah Ahli

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
0% – 20%	Tidak Layak, atau tidak boleh dipergunakan
21% – 40%	Kurang Layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar
41% – 60%	Cukup Layak, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
61% – 80%	Layak, atau dapat digunakan tanpa perbaikan
81% - 100%	Sangat Layak, atau dapat digunakan

3. Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap keempat ini yaitu tahap implementasi, memiliki tujuan untuk mengetahui suatu kelayakan dari suatu hasil penerapan media yang ditampilkan melalui sebuah media *videoscribe* yang digunakan pada pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi yang diuji cobakan kepada peserta didik kelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam. Dalam melakukan tahap implementasi ini, peneliti melakukan implementasi secara bertahap untuk melihad valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada peserta didik.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Tahapan uji coba kelompok kecil ini yang diuji cobakan kepada 16 orang peserta didik dikelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam. Adapun pada pembelajaran penggunaan media menggunakan infocus dikelas untuk menjelaskan materi yang akan dibahas. Adapun perolehan data setelah melakukan uji coba kelompok kecil dalam penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dengan model *problem based learning* pada tema 7 perkembangan teknologi.

Tabel 7 Hasil Respon Siswa Terhadap Media *Videoscribe*

Nama Siswa	Nomor Item Angket										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
M. Hafiz	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	36
M. Syakil Hamdawi	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
Siti Nurhidayah	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
Anisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Bilqis Syahira	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36
Shidqya Axesya	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	36

M. Fauzan	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
Haura Nazifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Nazilla Afrili Yanti	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	36
M. Ahza Al Haqi	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
Vika Andriyani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Anggi Novita Sari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Anggi Afriyana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Raska Aditya	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
Kayla Maharani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Mika Aprilia	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	35
Total Skor	610										
Presentase Kelayakan	$\frac{610}{640} \times 100\%$ = 95,3%										

Berdasarkan dari hasil data respon siswa dapat dilihat dari pada tabel diatas mengenai pengembangan media *videoscribe* dengan model *problem based learning* pada pembelajaran tematik tema 7 perkembangan teknologi, dimana memperoleh suatu kelayakan dari 10 butir instrumen angket yang disebarkan kepada 16 orang peserta didik dikelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam, dengan memperoleh skor seluruh 610 dengan skor maksimal 640 dengan presentase kelayakan 95,3% yang dikategorikan dengan “Sangat Layak”.

b. Praktikalitas Media Pembelajaran *Videoscribe*

Hasil dari pengisian angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran *videoscribe* pada pembelajaran tematik tema 7 perkembangan teknologi kelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam terdapat dibawah ini.

Tabel 8 Hasil Respon Guru Terhadap Media *Videoscribe*

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Hasil Validasi			
		1	2	3	4
1	KI/KD yang digunakan sudah sesuai dengan materi pembelajaran				√
2	materi mudah dipahami oleh peserta didik				√
3	Materi sudah disajikan dengan jelas			√	
4	Tampilan cover pada media <i>videoscribe</i> sesuai dengan isi media <i>videoscribe</i>				√
5	Jenis dan ukuran teks sudah baik dan menari				√
6	Tampilan keseluruhan media <i>videoscribe</i> sudah baik dan menarik				√
7	Pengoprasian media <i>videoscribe</i> mudah digunakan			√	
8	Penggunaan warna menarik perhatian peserta didik				√
9	Penggunaan bahasa sesuai EYD				√
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik				√

11	Penggunaan media <i>videoscribe</i> dapat melibatkan siswa secara aktif pada pembelajaran			√	
12	Penggunaan media <i>videoscribe</i> dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri			√	
Skor Maksimal		640			
Presentase Kelayakan		$\frac{610}{640} \times 100\%$ $= 95,3\%$			

Berdasarkan dari hasil respon guru yang dilakukan oleh salah satu guru SD Negeri 104266 Pematang Sijonam dengan Ibu Muliawati S.Pd. Pada media *videoscribe* tema 7 perkembangan teknologi, mendapat skor 44 dari skor maksimal 48 dengan presentase 91,6% yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada *videoscribe* dengan model *problem based learning* praktis.

c. Keefektifan Media Pembelajaran *Videoscribe*

Media *videoscribe* dengan model *problem based learning* pada pembelajaran tematik tema 7 perkembangan teknologi dapat dikatakan efektif jika memenuhi KKM dari hasil post test peserta didik. Adapun Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dikelas III yaitu 75>. Dapat kita ketahui hasil post test peserta didik pada tabel dibawah ini:

Tabel 9 Hasil Post Test Siswa

Nama Siswa	Nomor Item Soal										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
M. Hafiz	10	10	0	10	10	10	10	10	0	10	80
M. Syakil Hamdawi	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
Siti Nurhidayah	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Anisa	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	80
Bilqis Syahira	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Shidqya Axesya	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
M. Fauzan	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	90
Haura Nazifa	0	10	10	10	10	10	10	0	10	10	80
Nazilla Afrili Yanti	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
M. Ahza Al Haqi	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Vika Andriyani	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	80
Anggi Novita Sari	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	80
Anggi Afriyana	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
Raska Aditya	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	80
Kayla Maharani	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Mika Aprilia	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
Total Skor											1440
Presentase Kelayakan	$\frac{1440}{1600} \times 100\%$ $= 90\%$										

Berdasarkan dari hasil post test yang diujikan kepada peserta didik dikelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam merekapitulasi hasil post test memenuhi KKM yaitu 75>. Adapun nilai yang didapatkan sebesar 90>. Dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran *videoscribe* dengan model *problem based learning* yang ditampilkan berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik tepatnya dikelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam dan dapat dikatakan efektif.

4. Hasil Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk melihat suatu kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat memvalidasi. Berikut ini adalah hasil data dari penilaian media pembelajaran *videoscribe*.

a. Penilaian Produk Setiap Tahapan

Adapun penilaian media yang diperoleh berdasarkan hasil ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Berikut ini hasil rekapitulasi validasi media dari setiap tahapan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Validasi Media *Videoscribe* Setiap Tahapan

Validator	Hasil Validasi		
	Jumlah	Presentase	Kategori
Ahli Media	40	76,9%	Layak
Ahli Materi	34	85%	Sangat Layak
Respon Guru	44	91,6%	Sangat Layak
Respon Siswa	610	95,3%	Sangat Layak
Post Test	1440	90%	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil data yang di validator oleh telaah ahli pada tabel diatas mendapatkan presentase kelayakan dengan kategori “Sangat Layak”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada tema 7 perkembangan teknologi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Dimana pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa audio visual menggunakan aplikasi *videoscribe* yang dinyatakan layak digunakan dikelas III SD.
2. Dari hasil skor kelayakan yang diperoleh pada media pembelajaran *videoscribe* yang divalidasi oleh telaah ahli. Adapun hasil validasi oleh ahli media mendapatkan hasil skor 76,9% yang dikategorikan Layak, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 85% yang dikategorikan Sangat Layak.
3. Hasil dari angket respon guru adalah 91,6%, angket respon siswa mendapatkan skor 95,3%, dan hasil belajar siswa menggunakan post test mendapatkan hasil 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *videoscribe* dengan model *problem based learning* pada pembelajaran tematik tema 7 perkembangan teknologi yang dikembangkan oleh peneliti di SD Negeri 104266 Pematang Sijonam kelas III SD termasuk dalam kategori Sangat Layak diterapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran dikelas III SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Air, Jon, Dkk. (2014). *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heard*. Bristol, UK : Sparkol Books
- Amir, M, Taufiq. (2019). Inovasi Pendidikan Melalui *Problem Based Learning*, Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pelajar di Era Pengetahuan. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Amini, R., & Elva, N. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Active Learning Tipe Turnamen Di Sekolah Dasar. 4(3), 3125-3131.
- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Bagaskara, R, T., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD. *JPGSD*, 9(8), 3022-3031.

- Hasbullah, Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7545-7553.
- Huda, Miftahul. (2014). Model-model Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa IV SD Negeri 20 Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol 3, No. 4.
- Helianthusonfri, Jefferly. (2019). *Belajar Membuat Whiteboard Animation Untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Iskandar, Dkk. (2020). Aplikasi Pembelajaran TIK Yayasan Kita Menulis.
- Joni Purwono, Dkk. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.
- Masniladevi, M., Sugini, C, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(3), 59-69.
- Maydilla, Dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Kelas 5 Pada Tema 5 Subtema 1 di Sekolah Dasar. *Limas PGMI*, 2(2), 95-104.
- Mayer, O, A., Omdahl, M. K., & Makransky, G. (2019). Investigating the Effect of Pre-Training When Learning Thourgh Immersive Virtual Reality and Video : A Media And Methods Experiment. *Computers & Education*, 140, 103603.
- Mintohari, & Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *Ejournal Unesa*. 6(11), 80-88
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Jawa Timur : UMSIDA Press.
- Nunu Mahnun. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhdap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Nulhakim, L., Istiqamah, I., & Saefullah, A. (2019). *The Influence of Using Sparkol Videoscribe's Learning Media to Increase Science Literacy On Pressure Concept. AIP Conference Proceedings*, 7-11.
- Putri, A, S., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Sparkol *Videoscribe* Dikelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 80-88.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok : Raja Grafindo Persada.
- Saragi, R., & Tegeh, M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10 (1), 98-107. DOI: <http://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>
- Santoso, T. A. (2022). Pengembangan Media Sparkol *Videoscribe* Berbasis *Peoblem Based Learning* Kelas IV SD Negeri Winong. *INSPIRASI*, 19(1), 631-634. DOI: <https://doi.org/10.29100/insp.v19i1.2699>
- Sari, Widya. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Tema 5 Cuaca Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 132406 Tanjung Balai. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.10(2),372-383.DOI: <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v10i2.18192>
- Sugiyono. (2016). Penelitian Suatu Pengantar. Jakarta : Bumi Aksara
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, A, Dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 662-669.
- Wahyuni, P. (2022). Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*. *ULIL ALBAB*, 1(7), 2107-2111.