



# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* MATERI HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Diah Aulia Azizatur Rohmah<sup>1</sup> Imam Nawawi<sup>2</sup> Putri Mahanani<sup>3</sup>

Universitas Negeri Malang – Jl. Ir. Soekarno No. 1 Kota Blitar

E-mail: [diah.aulia.1801516@students.um.ac.id](mailto:diah.aulia.1801516@students.um.ac.id)

**Abstract:** The limitations of the media resulted in monotonous and less interesting learning. The purpose of the research is to produce learning media assisted by *sparkol videoscribe* material on rights, obligations and responsibilities in grade 5 elementary school that are valid, practical and interesting. Valid according to material expert (Dra. Widayati M.H), media expert (Ferril Irham Muzaki S.Pd., M.Pd), user/teacher (Kripton Susilo Fradony S.Pd), and practical/interesting for students SDN Kauman 2 Kota Blitar. The research method using R&D development based on Borg&Gall includes: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) product validation, 5) product revision, 6) product trial, 7) product revision, 8) trial use 9) product revision. Data collection instruments in the form of interview guidelines, validation instruments, and student questionnaires. This type of quantitative data is obtained from the results of the material validator questionnaire, media, users/teachers, and students. Qualitative data obtained from suggestions and input from experts, users and students. The validator analysis technique uses a Likert Scale. While the data obtained from product trials and usage trials use the Guttman scale. The results of material validation are 100% (very valid), media validation is 93.75% (very valid), user validation is 100% (very valid), and product trials are 98.8% (very practical/interesting). The conclusion from the *sparkol videoscribe*-assisted learning media is very valid, practical and interesting to use in PKN learning about rights, obligations and responsibilities in fifth grade elementary school.

**Keywords:** media; PKN; rights, obligations and responsibilities.

**Abstrak:** Keterbatasan media mengakibatkan pembelajaran monoton dan kurang menarik. Tujuan penelitian menghasilkan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* materi hak, kewajiban dan tanggung jawab di kelas V sekolah dasar yang valid, praktis dan menarik. Valid menurut ahli materi (Dra. Widayati M.H), ahli media (Ferril Irham Muzaki S.Pd.,M.Pd), pengguna/guru (Kripton Susilo Fradony S.Pd), serta praktis/menarik bagi siswa SDN Kauman 2 Kota Blitar. Metode penelitian menggunakan pengembangan R&D menurut Borg&Gall meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian 9) revisi produk. Instrumen pengumpul data berupa pedoman wawancara, instrumen validasi, serta angket peserta didik. Jenis data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validator materi, media, pengguna/guru, serta peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan ahli, pengguna maupun peserta didik. Teknik analisis validator menggunakan *Skala*

*Likert*. Sedangkan data yang diperoleh dari uji coba produk dan uji coba pemakaian menggunakan *skala Guttman*. Hasil validasi materi 100% (sangat valid), validasi media 93,75% (sangat valid), validasi pengguna 100% (sangat valid), dan uji coba produk 98,8% (sangat praktis/menarik). Kesimpulan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dinyatakan sangat valid, praktis dan menarik digunakan dalam pembelajaran PKN pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab di kelas V sekolah dasar.

**Kata kunci:** media pembelajaran; PKN; hak, kewajiban dan tanggung jawab.

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dituliskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan pendapat Risqy et al., (2021) adanya undang-undang Nomor 20 tahun 2003 memperkuat bahwa pendidikan bukan hanya sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan saja, namun pendidikan sangat penting untuk menunjang pembentukan karakter. Sejalan dengan pendapat Mahanani (2020) bahwa guru dituntut memiliki empat kompetensi, yaitu profesional, personal, sosial serta pengelolaan pembelajaran sebaik mungkin.

Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa penyelenggaraan proses pembelajaran di sekolah dilakukan secara menyenangkan, interaktif, memotivasi, inspiratif dan menantang siswa untuk aktif berpartisipasi dan memberikan ruang yang cukup bagi kemandirian kreativitas dan prakarsa sesuai dengan perkembangan fisik, psikologis, minat, dan bakat siswa. Mengacu pada penelitian Martha et al., (2020) pembelajaran adalah peningkatan kegiatan belajar siswa dan guru yang didukung sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses pembelajaran seharusnya dilaksanakan secara menyenangkan dan tidak monoton, terutama pada pembelajaran muatan PKN agar pengembangan potensi peserta didik dapat dicapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Kauman 2 yang beralamat di jalan kalibrantas No.55, Kauman, Kecamatan Kepanjen Kidul, Kota Blitar dengan bapak Kripton Susilo Fradony, S.Pd pada tanggal 13 Oktober 2021. Diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran, guru sudah menggunakan media kit, video dari youtube, rangkuman materi dan buku tematik. Tidak dipungkiri sumber belajar bisa berasal dari berbagai macam sumber (Muzaki, 2017). Namun, di sisi lain siswa merasa bosan ketika harus membaca bacaan teks yang terlalu panjang, serta ada sebagian anak yang belum bisa memahami bacaan. Media yang selama ini digunakan untuk materi hak, kewajiban dan tanggung jawab adalah contoh-contoh kehidupan yang

ada disekitar dan tayangan yang dicarikan diinternet. Kendala jika siswa belum paham materi dapat diulang dan mengadakan remidi. Saran dari wali kelas V jika ada media tambahan yang lain akan lebih baik. Bapak Kripton Susilo Fradony, S.Pd mengungkapkan media yang menarik berupa video dan cerita cukup menarik untuk materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Media berbantuan elektronik memang lebih mudah digunakan.

Permasalahan yang sama juga terjadi di SDN Gedog 3 yang beralamat di jalan Letda Markawi No. 32, Gedog, Kecamatan Sananwetan, Kota Blitar dan SDN Joresan yang berada di jalan Madura No. 19, Joresan, Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo. Hasil wawancara wali kelas V ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum paham mengenai materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Media yang digunakan masih menggunakan power point. Proses pembelajaran terlihat kurang aktifnya siswa dan guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Buku tematik hanya satu-satunya acuan belajar siswa, sehingga siswa menjadi cepat bosan dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan tidak adanya variasi dalam mengajar (konvensional) menjadi salah satu penyebab pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Cakupan materi yang luas mengakibatkan perlunya media untuk memudahkan proses pembelajaran siswa, berupa media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe*.

Penggunaan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Absor (2015) memperkuat hal ini, dimana pengembangan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* terbukti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, hasil belajar siswa dapat memenuhi target dan memuaskan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar dan prestasi siswa. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian lain Harahap (2020) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* efektif digunakan dalam pembelajaran ditambah dengan animasi dan audio yang dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar sangatlah penting karena sebagai sarana untuk menamakan pemahaman dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Selain itu, untuk menarik minat siswa diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran menarik digital. Media pembelajaran sangatlah penting, dengan adanya media pembelajaran materi pembelajaran yang sifatnya abstrak dapat menjadi lebih konkret, sehingga akan mudah untuk dipahami oleh siswa (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe*

materi hak, kewajiban dan tanggung jawab kelas V sekolah dasar. Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* materi hak, kewajiban dan tanggung jawab yang valid berdasarkan ahli materi (Dra.Widayati M.H), ahli media (Ferril Irham Muzaki S.Pd.,M.Pd) dan pengguna/guru (Kripton Susilo Fradony S.Pd) serta praktis dan menarik bagi siswa kelas V SDN Kauman 2 Kota Blitar.

## METODE

Media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* muatan PKN materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V menggunakan model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dikenalkan oleh Borg dan Gall dalam (Amalia, 2020). Ahli lain juga berpendapat Nugraheni & Winarni (2018) metode penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian prosedur atau tahapan yang dilakukan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut. Diperkuat dengan pendapat Widyawati & Prodjosantoso (2015) mengungkapkan metode penelitian dan pengembangan adalah proses untuk dikembangkannya produk baru atau disempurnakannya produk yang telah ada dengan sikap yang bertanggung jawab.

Tahapan dalam penelitian Sugiyono (2016) meliputi 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 3 siswa untuk uji coba terbatas, 25 siswa kelas V SDN Kauman 2 untuk uji coba lapangan, guru kelas V SDN Kauman 2, ahli materi, dan ahli media.

Instrumen pengumpul data yang digunakan berupa pedoman wawancara, instrumen validasi, dan angket siswa. Jenis data berupa data deskriptif kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validator materi, media, pengguna/guru, dan peserta didik. Hasil data penelitian dinyatakan dalam bentuk deskripsi. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan baik dari ahli, pengguna maupun peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan untuk validator menggunakan *Skala Likert*. Sedangkan data yang diperoleh dari uji coba produk dan uji coba pemakaian menggunakan skala Guttman. Berikut ini *Skala Likert* dari (Hamzah, 2020: 98).

**Tabel 1. Skala Likert Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Pengguna**

PenilaianTsh	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

**Sumber : (Hamzah, 2020 : 98)**

Data yang diperoleh akan diakumulasikan kedalam skor total yang didapatkan dari ahli materi, ahli media dan pengguna. Kemudian, data tersebut di analisis menggunakan rumus dari Akbar, (2017: 158) sebagai berikut.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vah = validasi ahli

Tse = total skor yang dicapai

Tsh = total skor yang diharapkan

Hasil perhitungan tersebut akan diperoleh skor dari validasi ahli dan selanjutnya akan dapat dimaknai dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 2. Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi**

Tingkat pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100,00	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup valid	Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
10,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber : (Akbar, 2017 :155)

Data kepraktisan yang diperoleh dari peserta didik menggunakan *Skala Gutman*. Skala Gutman ini memberikan jawaban “ya-tidak” dengan skor 1 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak”. Hasil angket yang sudah terdapat penilaian akan diolah menggunakan rumus dari validasi yang merujuk pada Arikunto, (2010) sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = Persentase skor

$\sum x$  = Jumlah skor

N = Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan tersebut diperoleh skor dari siswa dan selanjutnya dapat dimaknai dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 3. Kriteria Kategorisasi Hasil Kepraktisan dan Kemenarikan Produk**

Tingkat persentase (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100,00	Sangat praktis/menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup praktis/menarik	Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang praktis/menarik	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak praktis/menarik	Tidak boleh digunakan

Sumber : Akbar (dalam Irmawati, dkk. 2017)

Berdasarkan kriteria pada tabel 3 di atas media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dapat dimanfaatkan apabila presentase tingkat kevalidan dapat mencapai lebih dari 70%. Apabila tingkat presentase kurang dari atau sama dengan 70% maka media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* masih perlu dilakukan revisi kembali berdasarkan saran dan masukan dari siswa.

## HASIL

Pada bagian hasil diuraikan hasil dari setiap tahapan yang digunakan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan R&D menurut Borg & Gall. Tahapan penelitian meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian 9) revisi produk. Hasil dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Potensi dan masalah.

Hasil wawancara dan observasi ditemukan potensi di kelas V SDN Kauman 2, SDN Joresan dan SDN Gedog 3 yaitu peserta didik memiliki dan dapat mengoperasikan perangkat android dan menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media serta terdapat fasilitas pendukung pembelajaran seperti LCD dan *sound system*. Masalah yang ditemukan yaitu kurangnya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia power point serta tayangan yang dicarikan di internet. Menurut guru power point serta tayangan yang dicarikan di internet kurang bervariasi dan kurang menarik, sehingga siswa kurang menyukai media tersebut. Untuk itu perlu penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V.

### 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan berdasarkan potensi dan masalah serta identifikasi media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan kurangnya media pembelajaran dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe*. Hal ini berdasarkan potensi peserta didik yaitu memiliki dan mampu mengoperasikan perangkat android. Hasil wawancara dengan guru, diketahui materi yang memiliki sedikit media penunjang adalah hak, kewajiban dan tanggung jawab. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 adalah KD PKN 3.2 memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, penelitian dan pengembangan ini dapat dilanjutkan ketahap mendesain produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe*.

### 3. Desain Produk

Tahap desain produk dimulai dengan langkah-langkah merancang produk yang akan dibuat. Produk media yang akan dibuat disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) PKN kelas V sekolah dasar yang diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Pengembangan produk media pembelajaran adalah KD yang memiliki topik hak, kewajiban dan tanggung jawab. Kegiatan selanjutnya adalah

mendesain produk dengan menentukan konten yang terkandung dalam media pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang dibuat dengan beberapa langkah, yaitu (1) diawali dengan photoshop untuk sampul, (2) media gambar di unduh dari google image, (3) gambar di edit dan disusun menjadi sebuah video presentasi dengan aplikasi *sparkol videoscribe* (4) Audio di rekam menggunakan perekam ponsel lalu di edit menggunakan adobe premiere untuk penyesuaian gambar dan suara (5) setelah selesai, kemudian di render dan di convert menjadi mp4 dengan aplikasi *wondershare video converter*.

#### 4. Validasi Produk

Setelah produk selesai, kemudian disusun instrumen validasi untuk menilai validitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran hak, kewajiban dan tanggung jawab kemudian divalidasi oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi (Dra. Widyawati. M.H), ahli media (Ferril Irham Muzaki S.Pd., M.Pd) dan guru sebagai pengguna (Kripton Susilo Fradony S.Pd). Rekapitulasi hasil validasi dari para ahli dikemukakan sebagai berikut.




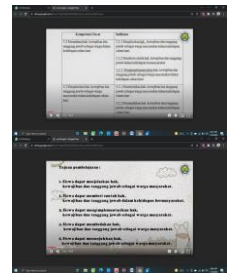
**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi**

No	Validasi	Nilai Validasi	Kategori
1	Ahli Materi	100%	Sangat valid
2	Ahli Media	93,75%	Sangat valid
3	Guru	100%	Sangat valid
	Rata - Rata	97,91%	Sangat valid

#### 5. Revisi Produk

Revisi produk media pembelajaran dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Revisi tersebut terdapat pada judul, penambahan KD, indikator dan tujuan pembelajaran serta memperkecil musik *backsound* pada media pembelajaran yang terlalu keras.

**Tabel 5. Revisi produk Setelah validasi Ahli materi, Ahli media, dan guru.**

No	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Revisi: Judul media pembelajaran  (a)	 (b)
<b>Gambar 1. Judul pada media pembelajaran (a) sebelum direvisi dan (b) setelah direvisi</b>		
2.	Revisi: Penambahan KD, Indikator dan tujuan pada media pembelajaran.  (a)	 (b)
<b>Gambar 2. Penambahan KD, KI dan Indikator (a) sebelum direvisi dan (b) setelah</b>		

---

 direvisi
 

---

3. Revisi:Memperkecil suara *backsound* pada media pembelajaran.



(a)



(b)

**Gambar 3. Musik background media (a) sebelum diganti dan (b) setelah diganti**

## 6. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba awal menggunakan sasaran kelas V SDN Kauman 2 Kota Blitar. Uji coba awal dilakukan oleh 3 siswa untuk memperoleh data hasil kemenarikan dan kepraktisan media, serta mengidentifikasi kekurangan produk yang dikembangkan sebelum adanya uji coba pemakaian. Awal pembelajaran, siswa diberikan petunjuk mengenai penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya siswa diberikan arahan penggunaan media lewat layar *LCD*. Media pembelajaran juga dapat dibuka di link yang telah dibagikan di grub *whatsApp* kelas. Akhir pembelajaran, siswa diberikan angket respon siswa mengenai produk media pembelajaran yang diuji cobakan. Hasil dari kepraktisan dan kemenarikan produk diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga, media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## 7. Revisi Produk

Pada uji coba awal media pembelajaran ditemukan kekurangan, sehingga diperlukan revisi pada bagian ayo mencoba pada produk.

**Tabel 6. Revisi produk Setelah Uji Coba Skala Kecil**

No	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Revisi : Penambahan N pada kata mencoba	
	(a)	(b)

**Gambar 2. Penambahan n pada kata mencoba (a) sebelum direvisi (b) setelah direvisi.**

## 8. Uji Coba Skala Besar

Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan dengan 25 peserta didik kelas V. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari kepraktisan dan kemenarikan produk diperoleh dengan skor 247 dari total skor maksimal 250 dengan persentase sebesar 98,8% dengan kategori sangat praktis, dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga, media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## 9. Revisi Produk

Hasil uji coba pemakaian media dan angket respon siswa yang telah diberikan, dapat diketahui bahwa siswa sudah dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik. Namun, ditemukan kekurangan penulisan pada profil pembuat. Revisi produk disajikan pada tabel 7 berikut ini.

**Tabel 7. Revisi produk Setelah Uji Coba Skala Besar**

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Revisi: Penulisan identitas dalam profil pembuat salah.	



**Gambar 3. Profil pembuat (a) sebelum direvisi (b) setelah direvisi**

Peneliti hanya sampai pada tahap revisi produk. Produksi massal tidak dilakukan karena keterbatasan wilayah dan biaya. Peneliti melakukan produksi hanya kepada guru kelas. Hasil akhir diperoleh data bahwa media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk kelas V sangat valid, praktis, dan menarik diimplementasikan dalam pembelajaran materi hak, kewajiban dan tanggung jawab.

## PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab telah melalui tahap validasi produk untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi (Dra. Widayati M.H), ahli media (Ferril Irham Muzaki S.Pd., M.Pd) dan guru (Kripton Susilo Fradony S.Pd) sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan/kemenarikan dinilai oleh siswa SDN Kauman 2 Kota Blitar.

### Kevalidan Produk Berdasarkan Ahli Materi, Ahli Media dan Pengguna/Guru

#### ➤ Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 14 Januari 2022 oleh dosen pendidikan kewarganegaraan (Dra.Widayati M.H) untuk menilai kevalidan produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab yang memiliki 4 aspek penilaian antara lain aspek kesesuaian materi, cakupan materi, ketepatan penulisan serta penyajian materi. Sejalan dengan pendapat Hidayati (2013) bahwa penilaian kevalidan materi terdiri dari 4 aspek penilain antara lain materi yang sesuai dengan kurikulum, cakupan materi, ketepatan dalam penulisan serta penyajian materi yang runtut. Diperkuat dengan pendapat Muis (2019) bahwa aspek penilaian pada isi meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, KI–KD, indikator, serta tujuan pembelajaran di mana disesuaikan dengan karakteristik masalah pada pembelajaran. Isi dari aspek penilaian pada cakupan materi tersebut juga didukung oleh pendapat Sumardi (2020) bahwa materi sebaiknya sesuai dengan fakta dan pengetahuan, materi dan pertanyaan harus sesuai dengan tingkatan usia siswa dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut

didukung oleh pendapat Permana (2020) penyajian materi yang menarik serta penggunaan gambar yang cerah dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil validasi ahli materi menghasilkan persentase sebesar 100%, dimana berdasarkan kriteria validasi menurut Akbar (2017) persentase 100% tergolong ke dalam rentang 85,01% –100% hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab termasuk ke dalam kategori sangat valid sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Penyempurnaan produk tetap dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi yaitu cukup bagus sehingga tidak ada revisi. Produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sudah valid menurut ahli materi dan sesuai dengan 4 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian materi, cakupan materi, ketepatan penulisan serta penyajian materi.

#### ➤ **Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2022 oleh ahli media (Ferril Irham Muzaki S.Pd., M.Pd) untuk menilai kevalidan produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Kevalidan media ini memiliki 4 aspek penilaian antara lain tampilan produk, media pembelajaran, penggunaan produk serta penyajian media. Menurut Munir (2015) aspek penilaian yang pertama adalah tampilan produk, pada aspek ini memiliki 3 indikator antara lain tampilan produk yang disesuaikan dengan usia anak sekolah dasar, penggunaan jenis dan ukuran huruf pada media serta kesesuaian gambar dengan materi yang dibuat. Tampilan produk yang menarik dan cerah akan lebih mudah menarik minat siswa dalam belajar, sesuai dengan pendapat (Indah, 2021). Sepemikiran dengan pendapat Jalinus, & Ambiyar (2016), menyatakan media merupakan manusia, materi dan kejadian di mana dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Berdasarkan pendapat (Hasnida, 2014) mengartikan media sebagai peralatan atau sarana penyampaian pesan. Media gambar yang menarik merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa. Diperkuat dengan pendapat Melyanti (2019) bahwa keruntutan materi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan 4 aspek penilaian di atas, hasil validasi ahli media menghasilkan persentase sebesar 93,75%, di mana berdasarkan kriteria validasi menurut Akbar (2017) persentase 93,75% tergolong ke dalam rentang 85,01%–100% hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab termasuk ke dalam kategori sangat valid sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Saran dan masukan dari validator ahli media tetap menjadi dasar penyempurnaan produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* ini, adapun saran yang diberikan oleh ahli media yaitu diperhatikan perangkat yang digunakan murid, bisa dengan *hybrid learning*. Setelah produk

dilakukan revisi, produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sudah valid menurut ahli media dan sesuai dengan 4 aspek penilaian yaitu aspek tampilan produk, media pembelajaran, penggunaan produk serta penyajian media pembelajaran.

#### ➤ **Validasi Pengguna/Guru**

Validasi pengguna/guru dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2022 secara langsung di SDN Kauman 2 Kota Blitar bersama dengan wali kelas V Kripton Susilo Fradony S.Pd. Validasi pengguna/guru dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe*. Aspek penilaian terdiri dari 4 aspek berdasarkan pendapat Hidayati (2013:14) yaitu kesesuaian materi, penyajian materi, penyajian produk serta penggunaan produk. Pada setiap aspek penilaian terdiri dari 3 indikator yang berbeda, untuk penilaian mulai dari rentang skor 1-4 dengan kriteria kurang baik hingga sangat baik. Sejalan dengan pendapat Ridoi (2018) bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan rasa bahagia dan mengurangi stress.

Berdasarkan angket kevalidan pengguna/guru diperoleh hasil persentase 100% hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong ke dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Kategori validasi mengacu pada pendapat Akbar (2017) dimana persentase 100% termasuk ke dalam rentang 85,01%–100%. Namun terdapat beberapa saran dan masukan dari pengguna/guru yaitu, media pembelajaran yang digunakan sudah bagus dan sangat membantu pembelajaran di kelas, untuk kedepannya mohon dalam pembuatan video pembelajaran sebaiknya musik backgroundnya jangan terlalu keras. Saran tersebut berguna untuk perbaikan media pembelajaran agar lebih baik lagi.

#### **Kemenarikan dan Kepraktisan Berdasarkan Hasil Uji Coba**

Uji coba produk dilaksanakan dua kali, yaitu uji coba pertama untuk kelompok kecil dan uji coba kedua untuk kelompok besar. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas V SDN Kauman 2. Menurut pendapat Rusdi (2018), tahap uji coba dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan produk menurut siswa kelas V sesuai dengan tujuan dari penelitian dan pengembangan. Berikut pembahasan mengenai uji coba produk kelompok kecil dan kelompok besar.

#### ➤ **Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2022 di SDN Kauman 2 dan diikuti oleh 3 siswa kelas V dengan kategori 1 siswa yang berkemampuan tinggi, 1 siswa dengan kemampuan menengah dan 1 siswa dengan berkemampuan rendah. Hasil angket kepraktisan dan kemenarikan siswa pada uji coba skala kecil diperoleh hasil persentase sebesar 100% siswa menjawab “Ya” serta 0% menjawab “Tidak” pada pertanyaan yang diajukan. Berdasarkan hasil angket kepraktisan dan kemenarikan, menurut Akbar dalam Irmawati, dkk. (2017) bahwa

persentase 100% termasuk ke dalam tingkat pencapaian 85,01%–100%, hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* tergolong ke dalam kategori sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini diperkuat dengan pendapat Nurrohmah (2018) menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* dapat mengatasi rasa bosan siswa.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan melakukan revisi produk kemudian dilakukan uji coba kelompok besar yang dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2022 di SDN Kauman 2 dengan jumlah 25 siswa kelas V. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan produk. Kegiatan uji coba yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan uji coba kelompok kecil, yaitu setelah pemberian materi dan siswa mengaplikasikan produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe*, siswa kemudian diberikan angket kepraktisan dan kemenarikan untuk diisi sesuai dengan pendapat pribadi. Sesuai dengan pendapat Waryanto (2008) angket yang diberikan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kepraktisan produk, serta sejauh mana siswa mampu menerapkan karakter pada diri siswa.

Hasil angket kepraktisan dan kemenarikan siswa pada uji coba kelompok besar yang diisi oleh 25 siswa SDN Kauman 2, diperoleh hasil analisis dari angket respon siswa bahwa 98,8% siswa menjawab “Ya” serta 1,2% menjawab “Tidak” pada pertanyaan yang diajukan. Berdasarkan hasil angket kepraktisan dan kemenarikan, menurut Akbar dalam Irmawati, dkk.(2017) bahwa persentase 98,8% termasuk ke dalam tingkat pencapaian 85,01%–100%, hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* tergolong ke dalam kategori yang sangat menarik dan praktis. Hal ini dapat disimpulkan bahwa selain menarik dan praktis, siswa dapat memahami materi yang diberikan melalui media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe*.

Hasil produk yang telah dikembangkan serta telah melalui tahap revisi dan uji coba produk, menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Namun, setiap produk yang dibuat tidak bisa dikatakan sempurna karena akan selalu ada kelemahan dan kelebihan dari produk tersebut, tidak terkecuali dengan produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori layak dan dapat digunakan. Hasil uji validitas produk media pembelajaran menunjukkan validitas yang sangat valid dengan

nilai validasi rata-rata menurut ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat valid, ahli media sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, serta pengguna/guru sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil dari uji validitas praktis dan menarik produk media pembelajaran dengan rata-rata nilai 98,8 % yang dapat dikategorikan sangat praktis dan menarik. Berdasarkan hasil analisis, maka produk media pembelajaran berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab dapat dinyatakan valid menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna, serta praktis dan menarik bagi siswa kelas V sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Absor, M. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe pada Tema Indahnya Negeriku pada Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI Perwanida Blitar*. (Skripsi Tidak Diterbitkan).Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Akbar, Sa'dun. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran (158)*. Remaja Rosdakarya.
- Amalia, Y. (2020). *Pengembangan Media Game Edukasi “ Petualangan Si Isaac ” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar*. Pendidikan, 08, 240–249.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Literasi Nusantara Abadi.
- Harahap, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbatuan Pendekatan Open Ended pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di Kelas X MAN 2 Palas*. (Skripsi tidak diterbitkan).Sumatra Utara: UIN Sumatra Utara.
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. PT Luxima Metro Media.
- Hidayati, N. (2013). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo*. : Akuntansi UNESA.
- Indah, D. dkk. (2021). *Pembelajaran Praktik Baik untuk Peserta Didik*. Banjarmasin: Tinta Merah Indonesia.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Kencana.

- Mahanani, P. (2020). Profil Guru Ideal Kunci Kemajuan Kualitas Generasi Emas 2045. (<https://scholar.google.com/>) diakses 22 Oktober 2021.
- Martha, M. S., Akbar, S., & Mahanani, P. (2020). Pembelajaran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Program Adiwiyata di SDN Bunulrejo 2 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 84–102. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14427>. diakses 25 Oktober 2021.
- Melyanti, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping*. (Skripsi Tidak Diterbitkan). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Muis, M. (2019). *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Gresik: Caremedia Communication.
- Munir. (2015). *Multimedia dan Konsep dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Muzaki, F. Irham. (2017). “Membelajarkan Bahasa Indonesia Untuk Generasi Digital Di Sekolah Dasar.” 2017, *Wahana Sekolah Dasar*; Vol 25, No 1 (2017). <http://journal2.um.ac.id/index.php/wsd/article/view/3172/1959>. diakses 22 Oktober 2021. diakses 30 Oktober 2021.
- Nugraheni, D., & Winarni, D. S. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Science Teacherpreneurship Berbasis Karakter Bagi Mahasiswa Pendidikan IPA*. 1–5.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, Volume 03, Nomor 01.
- Nurrohmah, F. (2018). “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe “, *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*,. Vol. 8,(No. 3.), hlm. 235.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Jakarta : Depdiknas.
- Permana. (2020). *Buku Ajar Morfologi Hewan dan Tumbuhan Gambar 3D Stereoscopic untuk Siswa Kelas IV SD* ISBN. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.pdf.

Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.pdf.

Ridoi. (2018). Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2,. (Online),

(<https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ&hl=id>), diakses 20 Januari 2022.

Risqy, K., Akbar, S., & Nawawi, I. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa SD Melalui Pembiasaan pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 2021, 447–455.

<https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p447-455>. diakses 20 Januari 2022.

Rusdi. (2018). *Penelitian Design dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: : Deepublish Publisher.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

(2021). (<http://www.jdih.bpk.go.id>), diakses 25 Oktober 2021.

Waryanto, N. H. (2008). *Pelatihan Penyusunan Materi Soal Matematika Interaktif Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Articulate Quiz Maker bagi Guru Sekolah Menengah Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Fakultas Matematika UNY.

Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>. diakses 15 Januari 2022.