PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA

Pendekatan Penelitian *Research and Development*
Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2
Kota Bogor Semester Genap
Tahun Ajaran 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan

Oleh

Salwa Khoerunisa

037120104

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2024

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA

Penelitian *Research and Development*
Pada Peserta Didik Kelas V SDN BANTARKEMANG 2
Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2023/2024

Salwa Khoerunisa (037120104)

Menyetujui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,
Ratih Purnamasari, M.Pd	Yudhie Suchyadi, M.Pd
NIK. 1.11047559	NIK. 11199061357

Mengetahui,

Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan	Ketua Program Studi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dr. Eka Suhardi, M.Si	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0694021205	NIK. 1.0410012510

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Jum'at tanggal 26 Juli 2024

Nama : Salwa Khoerunisa

NPM : 037120104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Tatang Muhajang, M.Ag.	
2.	Yudhie Suchyadi, M.Pd.	
3.	Dita Destiana, M.Pd.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salwa Khoerunisa

NPM : 037120104

Judul Akhir : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi saya yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.Apabila di kemudian hari tebukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi pencabut gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, Juli 2024

Yang membuat pernyataan

Salwa Khoerunisa

037120104

Dipindai dengan CamScanner

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya, yaitu:

1. Salwa Khoerunisa (NPM. 037120104), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Ratih Purnamasari, M.Pd (NIK, 1.11047559), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Yudhie Suchyadi, M.Pd (NIK, 11199061357) Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Univeritas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 18 Juli 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Salwa Khoerunisa

2. Ratih Purnamasari, M.Pd

3. Yudhie Suchyadi, M.Pd

Dipindai dengan CamScanner

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pada hari ini, Jumat tanggal 26 bulan Juli tahun 2024.
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

N a m a	:	Salwa Khoerunisa
N P M	:	037120104
Judul Skripsi	:	Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,	Anggota 1	Anggota 2
Tatang Muhasang, M.Ag	Yudhie Suchyadi, M.Pd	Dita Destiana, M.Pd
NIK./NIP. 1.0409009501	NIK./NIP. 11199061357	NIK./NIP. 1.131118866

Mengetahui
Ka. Prodi,

Dr. Elly Sukmawasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Salwa Khoerunisa 037120104. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya. Penelitian Pengembangan didasari oleh permasalahan yang ditemukan di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor. Bedasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemukan adalah peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, proses pembelajaran masih kurang variatif dalam menggunakan video pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan : (1) mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi Sparkol Videoscibe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya kelas V. (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya dengan uji validasi ahli oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respon guru, dan respon yang didapat dari siswa. Subjek yang diuji cobakan merupakan siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.Hasil penelitian pengembangan ini berupa presentase dari penskroan uji validasi oleh validator ahli media dengan skor 85% dengan kategori layak, ahli Bahasa dengan skor 98% dengan kategori sangat layak, ahli materi 92% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukan respon positif dengan presentase skor yang diperoleh bedasarkan angket respon siswa sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya ini layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : pengembangan, video pembelajaran, sparkol videoscribe

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRACT

Salwa Khoerunisa 037120104. Development of Learning Videos Using the Sparkol Videoscribe Application in the IPAS Subject Material of Indonesia Rich in Nature. Development research is based on problems found at SDN Bantarkemang 2 Bogor City. Based on the results of observations, the problems found are that students are less interested in the learning process, learning methods still focus on lecture, discussion, and question and answer methods, the learning process is still less varied in using learning videos. This research was developed with the aim of: (1) develop learning videos using the Sparkol Videoscibe application in the IPAS subject material of Indonesia Rich in Nature class V. (2) determine the feasibility of learning videos using the Sparkol Videoscribe application in the IPAS subject matter of Indonesia's Rich Nature with expert validation tests by media experts, linguists, material experts, teacher responses, and responses obtained from students. The subjects tested were fifth grade elementary school students. The results of this development research are in the form of a percentage of the validation test scaling by media expert validators with a score of 85% with a decent category, language experts with a score of 98% with a very decent category, material experts 92% with a very decent category. The results showed a positive response with a percentage of the score obtained by the validators.

***Keywords**: development, learning video, sparkol videoscribe*

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, peeliti akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Mengunakan Aplikasi Sparkol Videoscibe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya" yang dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2 Kota Bogor.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan mungkin selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc selaku Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M. Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd. selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan ibu Yuli Mulyawati, M.Pd. selaku Asisten Program Studi

Dipindai dengan CamScanner

Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

4. Ratih Purnamasari, M. Pd. sekalu Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Yudhie Suchyadi, M.Pd. sekalu Pembimbing Pendamping yang yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Fitri Anjaswuri, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik kelas E yang selalu memberi nasehat dan motivasi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Ade Kasdi, S.Pd. selaku Kepala sekolah SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
9. Siti Sobariah, S.Pd. selaku wali kelas kelas V dan rekan-rekan guru SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor yang telah membantu dan mendukung penulis dalam proses penelitian.
10. Kedua orang tua saya Ibu Nita Puspitasari dan Bapak Hermanto yang selalu mendoakan dan memberikan yang terbaik untuk saya.
11. Kedua adikku Muhammad Akbar Hermansyah dan Satria Meyzi Hermansyah yang selalu memberikan dukungan dan do'a terbaik.

Dipindai dengan CamScanner

12. Sahabatku Fadilla, Lana, Nabila, Ira, dan Bibah yang selalu ada pada saat masa perkuliahan dan telah sabar membantu tenaga dan pikiran dalam penyusunan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman baik kelas E dan semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
14. Diri sendiri, yang telah berjuang sangat baik dan bekerja keras dengan maksimal dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya dan membalas segala kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis secara khusus dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juli 2024

Salwa Khoerunisa

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
LEMBAR BUKTI PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
LEMBAR PELIMPAHAN v
ABSTRAK vi
ABSTRACT vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Penelitian 6
BAB II 8
KAJIAN TEORITIK 8
A. Deskripsi Teori 8
1. Video Pembelajaran 8
2. Sparkol Videoscribe 12
3. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar 18
4. Materi Indonesia Kaya Alamnya 21
B. Penelitian Relavan 23
C. Kerangka Berpikir 26
D. Produk yang Akan Dihasilkan 27

Dipindai dengan CamScanner

BAB III **28**
METODOLOGI PENELITIAN **28**
A. Prosedur Penelitian 28
B. Tempat dan Waktu Penelitian 40
C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian 41
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 42
E. Teknik Analisis Data 51
BAB IV **54**
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **54**
A. Hasil Penelitian 54
B. Pembahasan 83
BAB V **90**
SIMPULAN DAN SARAN **90**
A. Simpulan 90
B. Saran 91
C. Rekomendasi 92
DAFTAR PUSTAKA **93**
LAMPIRAN **101**

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Salwa Khoerunisa 037120104. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya. Penelitian Pengembangan didasari oleh permasalahan yang ditemukan di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor. Bedasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemukan adalah peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, proses pembelajaran masih kurang variatif dalam menggunakan video pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan : (1) mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi Sparkol Videoscibe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya kelas V. (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya dengan uji validasi ahli oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respon guru, dan respon yang didapat dari siswa. Subjek yang diuji cobakan merupakan siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.Hasil penelitian pengembangan ini berupa presentase dari penskroan uji validasi oleh validator ahli media dengan skor 85% dengan kategori layak, ahli Bahasa dengan skor 98% dengan kategori sangat layak, ahli materi 92% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukan respon positif dengan presentase skor yang diperoleh bedasarkan angket respon siswa sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya ini layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : pengembangan, video pembelajaran, sparkol videoscribe

ABSTRACT

Salwa Khoerunisa 037120104. Development of Learning Videos Using the Sparkol Videoscribe Application in the IPAS Subject Material of Indonesia Rich in Nature. Development research is based on problems found at SDN Bantarkemang 2 Bogor City. Based on the results of observations, the problems found are that students are less interested in the learning process, learning methods still focus on lecture, discussion, and question and answer methods, the learning process is still less varied in using learning videos. This research was developed with the aim of: (1) develop learning videos using the Sparkol Videoscibe application in the IPAS subject material of Indonesia Rich in Nature class V. (2) determine the feasibility of learning videos using the Sparkol Videoscribe application in the IPAS subject matter of Indonesia's Rich Nature with expert validation tests by media experts, linguists, material experts, teacher responses, and responses obtained from students. The subjects tested were fifth grade elementary school students. The results of this development research are in the form of a percentage of the validation test scaling by media expert validators with a score of 85% with a decent category, language experts with a score of 98% with a very decent category, material experts 92% with a very decent category. The results showed a positive response with a percentage of the score obtained by the validators.

Keywords*: development, learning video, sparkol videoscribe*

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, peeliti akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Mengunakan Aplikasi Sparkol Videoscibe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya” yang dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2 Kota Bogor.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan mungkin selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc selaku Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M. Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd. selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan ibu Yuli Mulyawati, M.Pd. selaku Asisten Program Studi

Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

4. Ratih Purnamasari, M. Pd. sekalu Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Yudhie Suchyadi, M.Pd. sekalu Pembimbing Pendamping yang yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Fitri Anjaswuri, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik kelas E yang selalu memberi nasehat dan motivasi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Ade Kasdi, S.Pd. selaku Kepala sekolah SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
9. Siti Sobariah, S.Pd. selaku wali kelas kelas V dan rekan-rekan guru SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor yang telah membantu dan mendukung penulis dalam proses penelitian.
10. Kedua orang tua saya Ibu Nita Puspitasari dan Bapak Hermanto yang selalu mendoakan dan memberikan yang terbaik untuk saya.
11. Kedua adikku Muhammad Akbar Hermansyah dan Satria Meyzi Hermansyah yang selalu memberikan dukungan dan do’a terbaik.

12. Sahabatku Fadilla, Lana, Nabila, Ira, dan Bibah yang selalu ada pada saat masa perkuliahan dan telah sabar membantu tenaga dan pikiran dalam penyusunan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman baik kelas E dan semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
14. Diri sendiri, yang telah berjuang sangat baik dan bekerja keras dengan maksimal dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya dan membalas segala kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis secara khusus dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juli 2024

Salwa Khoerunisa

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
LEMBAR BUKTI PENGESAHAN ..... **iii**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **iv**
LEMBAR PELIMPAHAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
ABSTRACT ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Penelitian 6
BAB II **8**
KAJIAN TEORITIK **8**
A. Deskripsi Teori 8
1. Video Pembelajaran 8
2. Sparkol Videoscribe 12
3. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar 18
4. Materi Indonesia Kaya Alamnya 21
B. Penelitian Relavan 23
C. Kerangka Berpikir 26
D. Produk yang Akan Dihasilkan 27

BAB III **28**
METODOLOGI PENELITIAN **28**
A. Prosedur Penelitian 28
B. Tempat dan Waktu Penelitian 40
C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian 41
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 42
E. Teknik Analisis Data 51
BAB IV **54**
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **54**
A. Hasil Penelitian 54
B. Pembahasan 83
BAB V **90**
SIMPULAN DAN SARAN **90**
A. Simpulan 90
B. Saran 91
C. Rekomendasi 92
DAFTAR PUSTAKA **93**
LAMPIRAN **101**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan saaat login 16
Gambar 2. 2 Tampilan awal setelah login 16
Gambar 2. 3 Tampilan awal untuk mengedit 17
Gambar 2. 4 Salah satu ikon yang dapat digunakan 17
Gambar 2. 5 Ikon lain yang dapat digunakan 17
Gambar 2. 6 Tampilan untuk menyimpan..... 18
Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE 29
Gambar 4. 1 Barcode video pembelajaran sebelum validasi 59
Gambar 4. 2 Grafik batang penilaian video pembelajaran oleh validator..... 78
Gambar 4. 3 Foto saat mengimplementasikan video pembelajaran 80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian pembelajaran 22
Tabel 3. 1 Storyboard 33
Tabel 3. 2 Desain awal video pembelajaran 34
Tabel 3. 3 Nama validator 39
Tabel 3. 4 Jadwal kegiatan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe 41
Tabel 3. 5 Lembar observasi analisis kebutuhan 44
Tabel 3. 6 Daftar pertanyaan wawancara 45
Tabel 3. 7 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi 46
Tabel 3. 8 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media 47
Tabel 3. 9 Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa 48
Tabel 3. 10 Kisi-kisi angket respon peserta didik 50
Tabel 3. 11 Angket respon peserta didik 50
Tabel 3. 12 Kriteria kelayakan validasi ahli 52
Tabel 3. 13 Kriteria respon peserta didik terhadap video pembelajaran 53
Tabel 4. 1 Tahapan rancangan desain 56
Tabel 4. 2 Hasil validasi pertama video pembelajaran oleh ahli media 61
Tabel 4. 3 Revisi ahli media 64
Tabel 4. 4 Hasil validasi kedua video pembelajaran oleh ahli media 64
Tabel 4. 5 Hasil validasi pertama video pembelajaran oleh ahli bahasa 67
Tabel 4. 6 Revisi ahli bahasa 70
Tabel 4. 7 Hasil validasi kedua video pembelajaran oleh ahli bahasa 70
Tabel 4. 8 Hasil validasi pertama video pembelajaran oleh ahli materi 73
Tabel 4. 9 Revisi ahli materi 76
Tabel 4. 10 Hasil validasi kedua video pembelajaran oleh ahli materi 76
Tabel 4. 11 Evaluasi validator yang direvisi untuk validitas 78
Tabel 4. 12 Evaluasi aspek kesesuaian oleh validator 79

Tabel 4. 13 Rekapitulasi respon peserta didik terhadap produk video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe 81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi 102
Lampiran 2 Surat Izin Validasi Ahli Media 103
Lampiran 3 Surat Izin Validasi Ahli Bahasa 104
Lampiran 4 Surat Izin Validasi Ahli Materi 105
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media Pertama 106
Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Media Kedua 107
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Pertama 108
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Kedua 109
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Pertama 110
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Kedua 111
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media 112
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa 113
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 114
Lampiran 14 Produk Video Pembelajaran 115
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian 116
Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian 117
Lampiran 17 Lembar Angket Respon Peserta Didik 118
Lampiran 18 Lembar Respon Guru 119
Lampiran 19 Dokumentasi 120
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup 121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses jangka panjang yang bertujuan untuk mengantarkan manusia menjadi individu yang memiliki kekuatan intelektual dan spiritual, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya di segala aspek dan menjalani kehidupan yang bercita-cita dan tujuan pasti. Hal ini menjadi garisan pokok dalam setiap proses didik yang dijalani setiap orang. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan proses yang terdapat hubungan antara guru dan siswa, yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu dalam situasi edukatif.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dipelajari untuk membekali peserta didik dengan kecakapan mengambil keputusan yang tepat secara ilmiah dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata pada abad 21, yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Setelah mempelajari mata Pelajaran IPAS, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan konsep sains untuk mengambil keputusan yang tepat secara ilmiah. IPAS merupakan integrasi antara sosial dan alam, yang menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Interaksi antara manusia dan alam, serta melihat berbagai fenomena yang terjadi dengan alam, dapat dijelaskan secara logis dan ilmiah dengan

pengetahuan alam. Hal ini memungkinkan kita untuk memanfaatkan kekayaan sumber daya alam dengan bijaksana. Permasalahan yang terjadi melibatkan aspek manusia dengan manusia lainnya dan manusia dengan alam terjadi akibat kurangnya kesadaran pemahaman akan sains. Oleh karena itu, sains hadir untuk memecahkan permasalahan secara ilmiah yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial disekitar kita. Pada akhirnya, peserta didik mempelajari mata Pelajaran IPAS untuk mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi mereka, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Peran media sangat penting dalam pembelajaran IPAS, oleh karena itu seorang guru harus bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Salah satunya video pembelajaran. Video pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu, termasuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan kemampuan berkomunikasi, menjelaskan konsep secara mendalam, dan mendukung pembelajaran mandiri. Dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi, dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Metode serta media yang dipilih guru dalam memberikan suatu materi sangat menentukan dalam keberhasilan proses pembelajaran, terutama yang harus diperhatikan guru adalah

dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Pengunaan media pembelajaran pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru karena input siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor, siswa belum mendapatkan video pembelajaran yang bervariatif karena beberapa guru hanya mengandalkan media cetak dan masih menggunakan slide presentasi yang manual. Dalam pembelajaran metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi, yang menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dan menurunkan efektivitas pembelajaran. Keadaan ini membuat anak-anak merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses belajar.

Oleh karena itu, Dengan hadirnya aplikasi *Sparkol Videoscribe*, guru dapat lebih mudah meningkatkan kualitas dan minat belajar peserta didik secara optimal. Aplikasi ini menyediakan gambar, suara, animasi teks, musik, dan desain menarik, memungkinkan pengguna untuk membuat desain animasi atau gambar sesuai kebutuhan. Selain itu, fitur dubbing suara pada pembuatan video juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang unik, terutama pada materi IPAS.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini diantanya adalah yang dilakukan oleh Sirait & Sitohang, (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis *Sparkol*

Videoscribe Pada Tema 8 Kelas V SDIT Muhammadiyah 01 Kota Pinang" mengatakan bahwa hasil akhir validasi oleh dosen ahli media 83% dengan kategori "Sangat Layak. Validasi oleh dosen ahli materi 90% dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya kepraktisan oleh praktisi pendidikan 84,2 % dengan kategori "Sangat Praktis" dan respon siswa 87% dengan kategori "Sangat Praktis". Dan pada uji coba produk berdasarkan Pre-test dan Post-test, sebelum menggunakan media perolehan nilai siswa adalh 62% meningkat menjadi 87% setelah menggunakan media. Maka dapat disimpulkan bahwa pada media pembelajaran video interaktif berbasis sparkol videoscribe pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang layak, praktis serta efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain itu, (Kurniasi, 2023) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan *Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 7 Bakam" mengatakan bahwa tingkat kevalidan untuk ahli materi sebesar 97%, ahli bahasa mendapat skor 85%, dan ahli media mendapat skor 77%. Berdasarkan hasil jawaban siswa dalam uji coba media dan uji coba penggunaan media, produksi media video ini telah dianggap sah dan dapat diterapkan.

Berdasarkan hal tersebut serta hasil penelitian yang relevan, maka penelitian ini di kaji melalui penelitian *Reseach and Development*

(R&D) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya.

B. Identifikasi Masalah

bedasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab
2. Proses pembelajaran masih kurang variatif dalam menggunakan video pembelajaran
3. Pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media cetak
4. Peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran
5. Media pembelajaran masih menggunakan slide presentasi yang manual dalam pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya di kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor?

2. Bagaimana kelayakan terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya di kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya di kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor?
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya di kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor?

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat meningkatakan minat dan motivasi siswa untuk pembelajaran IPA serta dalam pengembangan media khususnya pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*
2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru Memberikan media alternatif yang mendukung keberhasilan efektifitas dan efisiensi dalam melaksankan pembelajaran
2. Bagi Peserta Didik Memberikan motivasi para peserta didik dalam pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar
3. Bagi Sekolah Memberikan suasana belajar yang bervariatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Proses belajar di sekolah tak bisa dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki nilai yang penting dalam pembelajaran karena mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Media pembelajaran ada macam-macam jenisnya, salah satunya video pembelajaran.

Menurut Lukman et al., (2019) pada dasarnya video pembelajaran adalah salah satu bentuk media audio visual yang memungkinkan untuk menyampaikan pesan atau informasi, dengan menggunakan video, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena menggunakan dua indera sekaligus, yakni indera pendengaran dan penglihatan. Hal tersebut didukung oleh Syaparuddin & Elihami, (2019) Media video merupakan sebuah alat yang dipakai oleh pendidik untuk menyampaikan materi secara audio visual. Penggunaan media video ini memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan, sehingga peserta didik dapat menangkap informasi melalui gambar bergerak dan suara.

Berbeda dengan pendapat Cahyana & Kosasih, (2021) Video pembelajaran adalah sebuah teknologi dalam pendidikan yang dibuat dengan sistematis dan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran efektif dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Kemudian menurut Safitri et al., (2022) Video memiliki kemampuan untuk menyampaikan pengalaman dan kesan yang lebih kuat daripada teks yang ada di buku. Hal senada juga disampaikan oleh Sholikh Hidayati et al., (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran berupa gambar (audio-visual) lebih disukai siswa saat belajar, karena materi yang disajikan cenderung lebih mudah diserap dan dipahami daripada belajar hanya dengan menggunakan metode verbal (audio).

b. Manfaat Video Pembelajaran

Manfaat penggunaan video pembelajaran dianggap sangat penting dalam konteks pembelajaran, sesuai dengan pandangan Cahyana & Kosasih, (2021) , karena memiliki beberapa keuntungan, seperti :

1. Membantu peserta didik belajar secara fleksibel tanpa terikat oleh waktu dan jarak.
2. Selain menyediakan konten materi, video pembelajaran juga menawarkan praktikum yang sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Berbeda dengan pembelajaran di kelas yang seringkali memakan waktu lama, video pembelajaran menyajikan penjelasan materi secara singkat dan jelas.

Peneliti lainnya dari Nurwahidah et al., (2021) mengatakan bahwa media video dapat menarik perhatian dan memusatkan konsentrasi peserta didik pada isi materi. Adapun pendapat Dewi et al., (2022) Proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien jika seorang pendidik dapat memilih, memilah, dan menciptakan metode pembelajaran yang sesuai. Senada dengan Roy et al., (2020) Media video pembelajaran memiliki banyak manfaat, di antaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, serta mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian menurut Nurdiana et al., (2021) dengan menggunakan video animasi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi abstrak dengan lebih konkret, sehingga mereka tidak hanya membayangkan atau berimajinasi.

Bedasarkan pendapat tersebut, terlihat bahwa media pembelajaran audio visual, khususnya video, memiliki sejumlah manfaat, antara lain membantu siswa dalam memahami dan mengklarifikasi materi yang diajarkan oleh guru, serta mempermudah guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Penggunaan video pembelajaran sebagai salah satu media penyampaian materi memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Menurut Aliyyah et al., (2021) beberapa kelebihan yang dimilikinya meliputi:

1. Mampu mengatasi hambatan jarak dan waktu dalam pembelajaran.
2. Dapat menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.
3. Dapat diputar ulang jika diperlukan untuk meningkatkan pemahaman.
4. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
5. Membantu mengembangkan pikiran dan pendapat siswa.

Faujiah et al., (2022) mengatakan kelebihan media video menampilkan gambar dinamis yang dapat menampilkan ekspresi memungkinkan penggunanya untuk menyimpulkan dengan tepat, sehingga peserta didik lebih memahami makna yang disampaikan melalui media tersebut.

Adapun kekurangan yang terdapat pada video pembelajaran, antara lain, Tiwi & Mellisa, (2023) mengatakan tantangan yang dihadapi dalam pembuatan video, seperti kekurangan fitur pada perangkat lunak dan kecenderungan penggunaan aplikasi berbayar

yang berlebihan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dewayanti et al., (2021) pembuatan media video membutuhkan keahlian khusus dalam proses pembuatannya, serta peserta didik memerlukan kuota yang cukup untuk mengunduhnya. Kemudian, Apriansyah, (2020) kekurangan video ada pada pembuatan video yang membutuhkan waktu cukup lama.

Dapat disimpulkan bahwa video memiliki kelebihan dan kelemahan dalam berbagai aspek, sebagai berikut; kelebihan video menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diakses secara luas. Sedangkan kekurangan video ada pada fitur yang digunakan terbatas, serta dalam pembuatannya harus mengunakan data.

Bedasarkan pendapat para ahli di atas dapat disintesiskan bahwa video pembelajaran adalah merupakan media pembelajaran yang menggabungkan visual audio dalam waktu yang bersamaan, dengan suara kegiatan belajar akan lebih menarik bagi peserta didik karena hal yang ditampilkan tersebut terlihat bersifat nyata.

2. Sparkol Videoscribe

a. Pengertian Aplikasi *Sparkol Videoscribe*

Menurut Purnomo et al., (2022) aplikasi *sparkol videoscribe* adalah salah satu aplikasi pembuat video yang sangat mudah dipelajari, serta memiliki kemampuan untuk memudahkan

penggunanya dalam membuat video animasi. Adapun menurut Hasan & Baroroh, (2020) *sparkol videoscribe* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran animasi video yang menggabungkan serangkaian gambar untuk membentuk satu video utuh. Pendapat yang sama Khairani & Ain, (2021) mengatakan aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat video animasi guna menjelaskan suatu konsep, sehingga dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kemudian menurut Al Munawarah, (2019) *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah aplikasi web yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi animasi. Berbeda dengan pendapat Arigiyati et al., (2021) aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat animasi papan tulis, mirip dengan menulis di papan tulis putih, dengan tambahan gambar atau animasi lainnya sehingga menciptakan tampilan media pembelajaran yang sangat menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Sparkol Videoscribe*

Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan, menurut Bouato et al., (2020) kelebihan sparkol videoscribe, yaitu memiliki keunggulan dalam membuat animasi dengan menggabungkan gambar, teks, gerakan tangan, dan suara ke dalam bentuk video. Adapun Safitri et al., (2024) mengatakan sparkol videoscribe adalah perangkat lunak

yang memungkinkan pembuatan video dengan gaya animasi tangan yang unik dimana kemampuannya untuk membuat ilustrasi yang menarik dan dinamis, serta penggunaan teks dan suara yang dapat disesuaikan. Sedangkan Latifah et al., (2020) mengatakan bahwasannya sparkol videoscribe memiliki keunggulan dalam menyatukan dan menghubungkan lima jenis media, yaitu teks, grafis, foto, voice over, dan musik, yang dapat diprogram sesuai dengan teori pembelajaran.

Namun disamping kelebihannya sparkol videoscribe memiliki kekurangan, yaitu menurut khoiruddin, (2020) video tidak dapat disimpan secara offline atau langsung di komputer; harus dipublikasikan terlebih dahulu di youtube atau media sosial serupa, baru kemudian dapat diunduh untuk dilihat secara offline dan versi trial hanya berlaku selama 7 hari, setelah itu harus beralih ke versi pro yang dimana harus berbayar. Adapun menurut Wahyuni, (2022) kekurangan aplikasi sparkol videoscribe adalah hanya bisa digunakan oleh guru tanpa dapat dibagikan langsung dengan siswa, tidak seperti PPT. Selain itu, proses penyimpanan videonya juga memakan waktu lama.

Bedasarkan pendapat tersebut, aplikasi sparkol videoscribe memilki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain kelebihan aplikasi ini kemampuannya yang dapat menggabungkan beberapa jenis media seperti, teks, grafis, foto, voice over, dan musik, adapun

kekurangan dari aplikasi ini adalah, harus diakses online dan pemakaian versi trial hanya berlaku 7 hari.

c. Fungsi *Sparkol Videoscribe*

Fungsi dari *sparkol videoscribe* menurut Umayah & Fajrun, (2023) bisa dikatakan tidak terbatas, diantaranya yaitu, sebagai berikut:

1. Untuk menarik perhatian dari pengunjung Blog dan Website
2. Untuk penawaran afilasi
3. Untuk mempromosikan jasa online dan ofline
4. Untuk media pembelajaran

Santoso, (2022) mengatakan bahwasannya sebagai sarana atau penyalur pesan yang membantu siswa dalam menerima, mencerna, dan memahami materi yang disampaikan secara optimal. Adapun Al Munawarah, (2019) menyebutkan *sparkol videoscribe* layak dijadikan media pembelajaran karena fungsinya yang sangat besar bagi peserta didik. *Videoscribe* mampu meningkatkan semangat belajar mereka melalui penggunaan teknologi gabungan audio, visual, dan komputer. Pendapat lainnya Harahap, (2020) dalam dunia pemasaran digital dan bisnis *online*, video dapat digunakan untuk promosi atau iklan yang dapat dibagikan melalui media sosial. Di bidang pendidikan, video dapat dimanfaatkan oleh pendidik, seperti

guru dan dosen, untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui media pembelajaran. Pendapat yang sama Ardhianti, (2022) aplikasi ini dapat mengembangkan kreatifitas penggunanya dalam membuat media pembelajaran digital berupa animasi video yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

Proses pembuatan media pembelajaran *sparkol videoscribe* bisa dilakukan secara *online* atau *ofline*. Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *sparkol videoscribe* :

a. Buka aplikasi *sparkol videoscribe* dan *login*

Gambar 2. 1 Tampilan saaat login

b. Tampilan awal setelah *login* seperti gambar, kemudian untuk memulai projek baru pilih *create new project*

Gambar 2. 2 Tampilan awal setelah login

c. Tampilan akan berlatar putih serta ada beberapa ikon yang dapat dipilih untuk mengedit

Gambar 2. 3 Tampilan awal untuk mengedit

d. Salah satunya *drawing hand* dan dapat memilih animasi tangan atau pulpen

Gambar 2. 4 Salah satu ikon yang dapat digunakan

e. Selain itu ikon menambahkan gambar akan menampilkan animasi bergambar dengan pilihan kategori yang diinginkan

Gambar 2. 5 Ikon lain yang dapat digunakan

f. Untuk menyimpan hasil video pilih *share* dan ada 2 pilihan untuk menyimpannya, yaitu dengan link dan video

Gambar 2. 6 Tampilan untuk menyimpan

Bedasarkan pendapat para ahli di atas dapat disintesiskan bahwa *sparkol videoscribe* adalah aplikasi berupa animasi tulisan yang dapat membantu seseorang dalam menjelaskan atau mempresentasikan informasi, baik dalam konteks pembelajaran di sekolah maupun dalam bisnis.

3. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

a. Pengertian IPAS

Menurut Susilowati, (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang pengetahuan yang meneliti tentang unsur-unsur tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta menyelidiki kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan. Pendapat yang sama Ariani et al., (2023) IPAS merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta menelaah kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk

sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu, menurut Mazidah & Sartika, (2023) IPAS adalah disiplin pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memperluas kemampuan berpikir kritis dan logis. Suhelayanti et al., (2023) mengatakan cakupan IPAS yang dipelajari di sekolah dasar mencakup lebih dari sekadar kumpulan fakta; siswa juga belajar proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPAS untuk memprediksi, menjelaskan, dan menyelesaikan berbagai fenomena yang berbeda. Adapun menurut Agustina et al., (2022) dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi Ilmu IPAS. Tujuan dari IPAS dalam kurikulum merdeka adalah untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Bedasarkan teori tentang pengertian IPAS, dapat disimpulkan IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta sekitarnya, dan juga mempelajari kehidupan manusia baik individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan dan fenomena yang berbeda.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Menurut Mazidah & Sartika, (2023) Pembelajaran dengan pendekatan IPAS bertujuan untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan pada siswa. Senada dengan Agustina et al., (2022) Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk menumbuhkan minat dan keingintahuan, memotivasi partisipasi aktif, mengembangkan keterampilan penyelidikan, memahami diri sendiri dan lingkungan, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Kemudian menurut Yeni et al., (2020) tujuan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah untuk menilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian anak secara menyeluruh. Adapun menurut Parni, (2020), tujuan ini didasarkan pada pandangan bahwa pendidikan IPS merupakan disiplin ilmu yang saling terkait untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai disiplin ilmu sosial guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas. Kemudian menurut Rahayu et al., (2022) tujuannya membangun proses penemuan yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran IPAS yang dapat meningkatkan keterampilan proses.

Dapat disimpukan, bahwa pemberian mata pelajaran IPAS kepada siswa SD bertujuan untuk memajukan pengetahuan, sikap, serta keterampilan berpikir kreatif dan kritis, sekaligus menanamkan nilai-nilai seperti agama, kejujuran, toleransi,

disiplin, kerja keras, demokrasi, nasionalisme, dan kemampuan berkomunikasi dalam kehidupan sosial masyarakat, sehingga siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

4. Materi Indonesia Kaya Alamnya

a. Materi Pembelajaran SDA

Pada Mata Pelajaran IPAS kelas 5, Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya, Topik C Indonesia Kaya Alamnya. Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya dengan hasil alamnya, salah satunya Sumber Daya Alam (SDA). Menurut Kusnaedi, (2021) Secara harfiah, istilah sumber daya terdiri dari kata sumber dan daya. Kata "sumber" umumnya dikaitkan dengan asal mula atau titik permulaan yang menjadi cikal bakal sesuatu yang dapat berkembang atau menyebar. Yang dimana menurut Purba et al., (2023) Sumber daya alam adalah produk alam yang ditemukan di bumi ini, memiliki nilai dan manfaat yang bermanfaat bagi kehidupan manusia pada saat ini. Pendapat yang sama Veronica & Fasa, (2022) sda adalah potensi dari lingkungan alam yang dapat dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan berperan sebagai faktor produksi dalam proses produksi. Adapun menurut Christanto, (2021) merupakan aset yang dimiliki oleh suatu negara, mencakup tanah dan kekayaan alam, seperti kesuburan tanah, kondisi iklim

atau cuaca, hasil hutan, tambang, dan hasil laut, yang sangat mempengaruhi pertumbuhan industri negara tersebut, terutama dalam hal penyediaan bahan baku produksi. Nurbaiti et al., (2023) Sumber daya alam sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Sumber daya ini memberikan banyak manfaat bagi kehidupan, baik sebagai sumber energi maupun untuk memenuhi kebutuhan manusia. Pemanfaatan sumber daya alam bertujuan untuk kemakmuran rakyat sambil tetap menjaga kelestarian fungsi lingkungan hidupnya.

b. Capaian Pembelajaran

Keberagaman SDA berperan sangat penting bagi kehidupan manusia. Hal tersebut dapat diliha dalam kegiatan sehari-hari. Pada materi ini terdapat capain pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Berikut pemahaman IPAS terkait materi Indonesia Kaya Alamnya (jenis SDA) :

Tabel 2. 1 Capaian pembelajaran

Elemen	**Capaian Pembelajaran (CP)**	**Tujuan Pembelajaran (TP)**	**Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**
IPAS	peserta didik menganalisi hubungan sumber daya alam	Mengetahui hubungan sumber daya alam dengan kehidupan sehari-hari	- Menganalisis keberagaman sumber daya alam yang ada di bumi

			- Menganalisis dampak pengambilan sumber daya alam dan upaya pelestariannya
	Peserta didik mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah	Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia	- Membuat media informasi untuk menggambarkan dan potensi kekayaan di daerahnya

B. Penelitian Relavan

Peneliti yang relevan merupakan suatu syarat peneliti dalam mengembangkan media yang akan dibuat oleh peneliti. Penelitian relevan ini terdapat kemiripan dengan peneliti yang akan dikembangkan oleh peneliti. Adapun penelitian yang relevan diantaranya :

1. Penelitian Abdul Wahid Zaini (2020) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Kelas IV di MI Miftahul Pandanwangi Kabupaten Lumajang”. Penelitian ini menunjukan kriteria kelayakan media pembelajaran diperoleh melalui valid dari

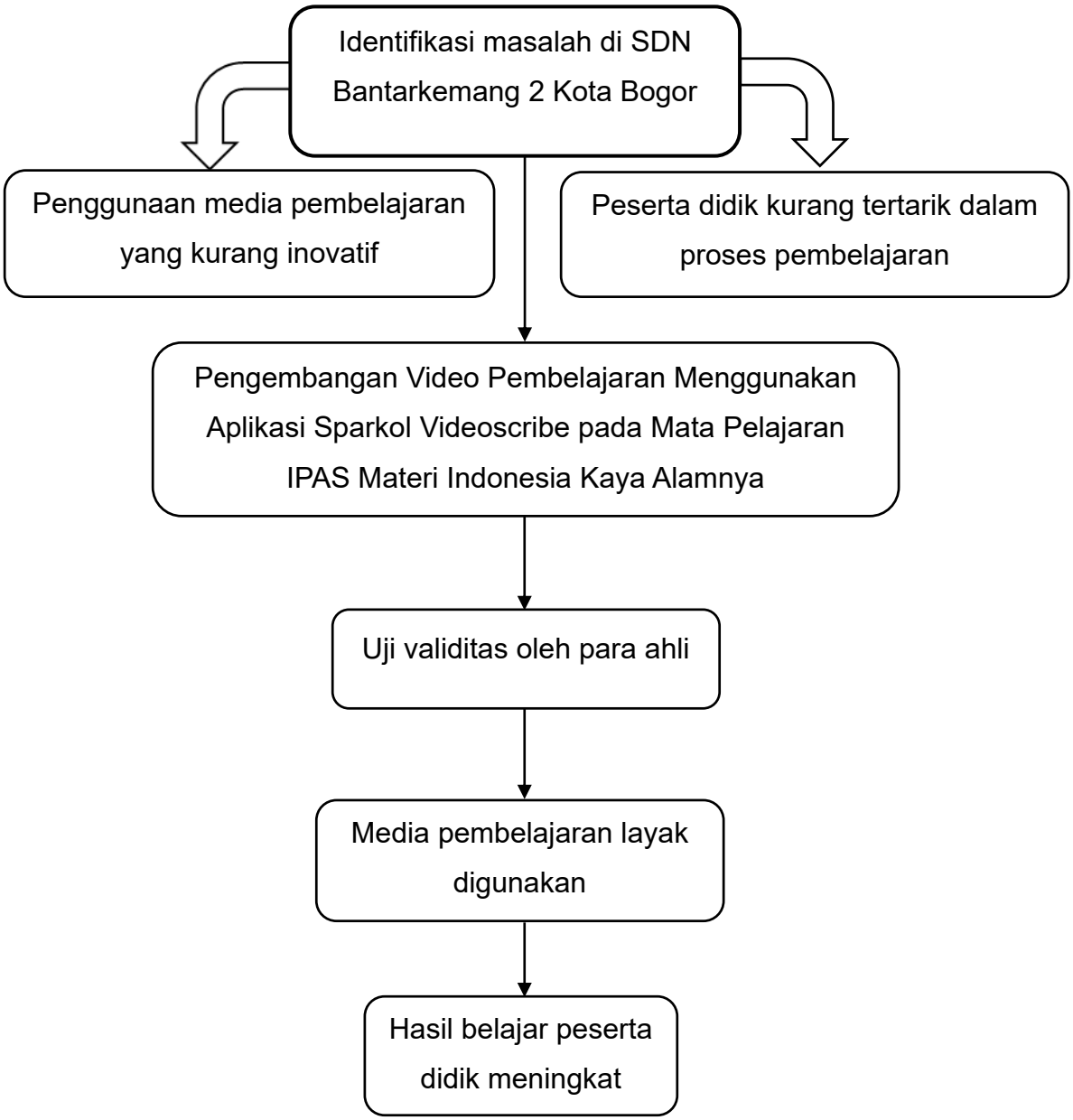
dua validator terkait ahli media, validator materi, dan isi serta dari praktisi pembelajaran. Uji validator menggunakan angket yang mana diperoleh hasil penelitian, yaitu penilaian ahli materi adalah 97,5% dari ahli desain media pembelajaran adalah 97,5%, serta dari praktisi pembelajaran memberikan penilaian 95%. Dari ketiga penilaian angket tersebut dikalkulasi diperoleh ratarata penilaian sebesar 96%, sehingga apabila diterjemahkan dari penilaian kriteria kelayakan adalah sangat valid dan layak. Adapun persentase kemenarikan yang diperoleh sebesar 95% dan terkategori sangat menarik.

2. Penelitian yang kedua yaitu, Firdayanti, (2020) dari Universitas Negeri Semarang tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu *Sparkol Videoscribe* pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang”. Penelitian ini menunjukan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian dengan persentase 92,86%, komponen kelayakan isi dengan persentase 90%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 87,5%. Hasil belajar kognitif siswa pada nilai pretest dan postest terdapat perbedaan ratarata sebesar 18,67. Hasil uji perbedaan rata-rata nilai pretest dan postest dengan

perhitungan test diperoleh peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang.

Bedasarkan penelitian yang dilakukan Firdayanti dengan menghasilkan penilaian kelayakan 92,86%, maka penelitian ini menggunakan video pembelajaran. Sama halnya penelitian Abdul Wahid Zaini telah menunjukkan keberhasilan penggunaan media *Sparkol videoscribe* dengan persentase nilai 96% serta membawa pengaruh dalam peningkatan hasil pembelajaran. Dengan keberhasilan kedua penelitian tersebut peneliti melakukan penelitian yaitu pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir

Pada uraian diatas, telah dipaparkan di latar belakang masalah bahwa pada proses pembelajaran peserta didik tidak sesuai dengan

yang diharapkan, karena pembelajaran yang kurang menarik tanpa adanya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran, maka disusun kerangka berpikir tentang pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya. Dalam proses pembelajaran diperlukan penggunaan video pembelajaran untuk dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan.

Pada penelitian ini peneliti berupaya untuk menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran. Dan peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru maupun siswa dalam memahami Indonesia Kaya Alamnya.

D. Produk yang Akan Dihasilkan

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk, yaitu video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Produk ini guna membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu berupa video yang berinovasi, sehingga tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Produk akan di uji validitasnya oleh para ahli sehingga layak digunakan. Produk yang dihasilkan akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Prosedur Penelitian

Pengembangan produk pada penelitian ini ialah video pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan yang ada di sekolah. Fungsi dari model ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat serta infrastruktur program belajar mengajar yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri.

Hasil pengamatan kemudian ditindak lanjuti dengan dengan mengembangkan video pembelajaran *sparkol videoscribe* lalu divalidasi oleh para ahli yakni ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi, kemudian diimplementasikan untuk selanjutnya dievaluasi dari produk pengembangan video pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* dan akan melakukannya dengan model pengembangan ADDIE.

1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis *research and development* (RnD) dengan model ADDIE yang didasarkan pada alasan tahapan model pengembangan ADDIE sederhana dan mudah dipraktikan. Model pengembangan ADDIE akan menghasilkan sebuah produk yang nantinya akan diuji coba oleh para ahli dan

diimplementasikan kepada siswa. Kemudian untuk selanjutnya dievaluasi dari produk pengembangan video pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* dan akan melakukannya dengan model pengembangan ADDIE.

Prosedur adalah langkah-langkah yang perlu diikuti oleh pengembang untuk menyelesaikan penelitian pengembangan yang sedang berlangsung. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis untuk menyelesaikan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh (Nurseng et al., 2023) terdapat 5 tahapan yang digunakan dalam pengembangan ADDIE yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Penilaian). Langkah-langkah model pengembangan Addie tersebut, adalah sebagai berikut :

Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE

1) Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang ada di lokasi penelitian. Selanjutnya, peneliti memilah masalah-masalah tersebut untuk menentukan masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan diperlukan atau tidak.

2) Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang segala yang dibutuhkan untuk membuat produk, mulai dari konsep hingga terwujudnya produk tersebut, berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap ini mencakup proses pembuatan produk berdasarkan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Setelah produk tersebut dibuat, akan divalidasi oleh para ahli yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, peneliti kemudian mengembangkan produk tersebut hingga produk tersebut dianggap layak atau sangat layak.

4) Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap ini melibatkan uji coba produk untuk mendapatkan umpan balik mengenai apakah produk yang dibuat atau dikembangkan sudah sesuai dengan perencanaan dan

membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah direvisi kemudian diuji coba kepada peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap produk tersebut melalui angket.

5) Penilaian (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan dan menentukan kelayakannya. Penilaian ini didasarkan pada hasil angket yang diisi oleh peserta didik dan para ahli, sehingga peneliti dapat mengetahui keberhasilan produk yang telah dikembangkan.

2. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan video pembelajaran terdiri atas beberapa seperti, 1) analisis kebutuhan, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor khususnya di kelas V, melalui observasi dan wawancara. Dalam tahap ini, ditemukan kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran. Guru masih menggunakan slide

presentasi manual dalam proses pembelajaran yang terasa sangat membosankan. Masalah yang ditemukan di sekolah tersebut kemudian akan dijadikan dasar untuk merumuskan tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, ditemukan masalah dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dirumuskan solusi untuk mengatasi masalah tersebut sekaligus menetapkan tujuan penelitian ini. Tujuan umum yang dirumuskan adalah membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yang menarik dan inovatif agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2) Desain

Desain tampilan ini berupa video dengan beberapa ikon yang dapat bergerak dan berisi mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya" untuk kelas V SD. Materi video pembelajaran ini disertai dengan gambar-gambar yang sesuai dengan isi materi, dan teks berwarna-warni untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih menikmati proses pembelajaran. Video ini dibuat menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Adapun desain per halamannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Storyboard

Desain	Deskripsi
Cover	Tampilan awal pada media berisikan. 1. Judul 2. Nama Penyusun
Tujuan Pembelajaran	Tampilan ini berisikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran dari mata Pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya kelas V
Materi	Tampilan berisikan materi Sumber Daya Alam, jenis-jenis Sumber Daya Alam dan dampak pengambilan SDA serta cara pelestariannya
Penutup	Tampilan berisi kata penutup

3) Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, dimulai dengan mencari dan mengumpulkan semua sumber referensi, gambar-gambar pendukung, dan membuat animasi sendiri yang diperlukan untuk mengembangkan materi dan tampilan video pembelajaran. Materi diambil dari buku IPAS sebagai sumber utama untuk pembuatan video, kemudian diperluas berdasarkan kompetensi dasar, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik, dan relevan dengan lingkungan siswa. Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk, yang mencakup validasi media, bahasa, dan materi. Kegiatan pengembangan ini meliputi pengembangan tampilan video, validasi video pembelajaran, dan revisi video pembelajaran sesuai dengan saran dari para ahli.

Tabel 3. 2 Desain awal video pembelajaran

Cover

Tujuan Pembelajaran

Materi

Materi

Materi

Materi

Materi

materi

Kesimpulan

Penutup	
Biodata penulis	

Pada tahap pengembangan, dilakukan beberapa kegiatan yaitu mengumpulkan berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya materi, mencari gambar ilustrasi, dan membuat animasi sederhana. Kegiatan selanjutnya adalah memvalidasi produk pengembangan dan merevisi produk sesuai masukan dari ketiga ahli. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut adalah sebagai berikut:

a) Ahli Materi

Ahli materi berfungsi menguji kelayakan materi produk. Dalam pengembangan video pembelajaran ini, ahli materi adalah dosen PGSD yang terkait dengan

materi yang akan digunakan. Pemilihan ahli materi didasarkan pada pertimbangan bahwa guru tersebut berperan dalam pembelajaran di kelas dan memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan, khususnya materi pembelajaran sekolah dasar. Ahli materi yang dipilih adalah seorang magister di bidang pendidikan yang terkait dengan mata pelajaran yang akan digunakan . Ahli materi memberikan penilaian dan saran terhadap materi "Indonesia Kaya Alamnya" untuk kelas V Sekolah Dasar.

b) Ahli Bahasa

Ahli bahasa berfungsi menguji kelengkapan bahasa dalam video pembelajaran. Dalam pengembangan ini, ahli bahasa adalah seorang yang memiliki keahlian di bidang bahasa. Ahli bahasa yang dipilih adalah seorang magister di bidang pendidikan dan sastra Indonesia. Ahli bahasa memberikan penilaian dan saran terkait tata bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran.

c) Ahli Media

Ahli media berfungsi mengkaji kelayakan tampilan dan penyuntingan video pembelajaran. Dalam pengembangan ini, ahli media adalah seorang yang memiliki keahlian dalam pembuatan video. Ahli media

memberikan penilaian serta saran terkait tampilan dan penyuntingan video pembelajaran tersebut.

Tabel 3. 3 Nama validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1	Aries Maesya, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2	Stella Talitha, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3	Nurlinda Safitri, M.Pd	Ahli Materi	Universitas Pakuan

4) Implementasi

Setelah melewati proses validasi oleh para validator, kekurangan pada media video pembelajaran dapat diidentifikasi. Kekurangan tersebut diperbaiki dan direvisi sesuai dengan arahan para ahli. Produk yang telah direvisi dan disempurnakan kemudian diuji coba. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas V SD. Peserta didik memberikan respons terkait penggunaan video pembelajaran melalui instrumen yang diberikan oleh peneliti. Instrumen yang digunakan adalah angket atau hasil respon siswa, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media video pembelajaran yang telah dikembangkan.

5) Evaluasi

Angket yang telah diisi oleh peserta didik kemudian direkapitulasi datanya untuk mengetahui tanggapan mereka mengenai video pembelajaran yang ditampilkan. Tujuan

evaluasi ini adalah untuk menilai kelayakan video pembelajaran dan membantu menjawab rumusan masalah. Hasil angket berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan video pembelajaran. Jika rata-rata respon peserta didik menunjukkan bahwa video tersebut layak, baik, dan menarik, maka video pembelajaran tersebut dianggap telah selesai dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan kepada siswa kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor yang beralamat di jl. Bantar Kemang No.58, RT.01/RW.13, Baranangsiang, Kec. Bogor Tim., Kota Bogor, Jawa Barat 16143. Peneliti memilih tempat ini karena SD tersebut memiliki kondisi, sarana, dan prasarana yang dibutuhkan peneliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan November 2023 – Juli 2024. Masa pelaksanaan tersebut terhitung mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan hasil penelitian. Berikut jadwal kegiatan pengembangan produk video pembelajaran:

Tabel 3. 4 Jadwal kegiatan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe

No	Kegiatan	Bulan (2023-2024)										
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agust	Sep
1	Pembuatan Proposal											
2	Seminar Propsal											
3	Penyusunan Video Pembelajaran Sparkol Videoscribe											
4	Validasi Ahli											
5	Uji Coba											
6	Pengolahan data											
7	Daftar Sidang											
8	Sidang Akhir											

C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah kelompok atau entitas yang ditentukan oleh peneliti dalam bidang tertentu, mencakup subjek dengan kualitas dan karakteristik spesifik yang ditugaskan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor.

2. Sampel

Sampel adalah bagian kecil dari populasi yang mencerminkan jumlah dan karakteristik populasi itu sendiri. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari 25 siswa kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini mencakup dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yang terdiri dari seorang dosen ahli bahasa, seorang dosen ahli materi, dan seorang editor sebagai ahli media. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor, berjumlah 25 siswa, yang berperan sebagai responden untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan video pembelajaran pada materi "Indonesia Kaya Alamnya."

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan untuk validasi ahli serta untuk mengevaluasi tanggapan siswa dan guru. Sementara itu, observasi dan wawancara digunakan sebagai langkah untuk menganalisis kebutuhan.

a. Angket

Instrumen angket digunakan untuk penilaian validasi oleh para ahli, serta untuk mengumpulkan tanggapan dari guru dan siswa terhadap produk yang telah digunakan. Dengan demikian, data diperoleh dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta respon dari guru dan siswa.

b. Observasi dan Wawancara

Observasi adalah proses pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan keadaan yang sedang diamati untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah serta menganalisis permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran oleh siswa kelas V di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor. Wawancara dilakukan bersama wali kelas untuk membahas penggunaan media pembelajaran selama proses belajar. Tujuan wawancara ini adalah menganalisis kebutuhan dan mencari solusi untuk kebutuhan tersebut.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan dalam mengumpulkan data pada video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Alamnya :

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamat peserta didik selama pembelajaran dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas, sehingga peneliti dapat memberikan table yang tepat.

Tabel 3. 5 Lembar observasi analisis kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Peserta didik memperhatika guru pada saat menjelaskan.		
2	Media pembelajaran sering digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.		
3	Peserta didik terlihat antusias saat proses pembelajaran berlangsung		
4	Media pembelajaran tersebut dapat memotivasi siswa.		
5	Media pembelajaran yang terdapat di sekolah dapat memotivasi peserta didik.		
6	Media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar.		
7	Perlu adanya pengembangan media berupa video pembelajaran.		

b. Lembar Pertanyaan Wawancara

Hasil dari wawancara ini yaitu berupa analisis kebutuhan untuk mengetahui pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilakukan guru kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor dalam upaya pengembangan

media pembelajaran berupa video pembelajaran saat awal observasi.

Tabel 3. 6 Daftar pertanyaan wawancara

No	Kriteria	Jawaban Responden
1	Apa kesulitan yang dialami oleh peserta didik pada saat pembelajaran?	
2	Faktor apa saja yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam pembelajaran?	
3	Apakah media pembelajaran digunakan saat pembelajaran?	
4	Media pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan pada saat pembelajaran?	
5	Apakah siswa menyukai media pembelajaran yang ibu digunakan?	
6	Apakah terdapat kesulitan dalam pengembangan media pembelajaran?	

c. Angket Validasi

Angket validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai produk terkait kelayakan bahasa oleh ahli bahasa, kelayakan media oleh ahli media, dan kelayakan materi oleh ahli materi. Tujuan angket validasi adalah untuk mendapatkan penilaian dan saran dari para ahli mengenai produk yang dikembangkan.

Penilaian ini dijadikan acuan untuk menentukan apakah produk sudah dapat diimplementasikan dan apakah sudah valid.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, media, dan bahasa dalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya" untuk kelas V di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No	**Aspek**	**Indikator**	**Jumlah Butir**	**Nomor Butir**
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan tujuan	1) Kesesuaian materi dengan komepetensi dasar 2) Kesesuaian materi dengan indikator	3	1,2,3
2	Penilaian Kelayakan Materi	1) Materi yang disajikan berurutan 2) Materi yang disajikan dapat dipahami 3) Kejelasan dalam materi 4) Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4,5,6,7
3	Penilaian Kosakata	1) Kejelasan petunjuk belajar 2) Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep 3) Ketepatan penggunaan kosakata	3	8,9,10

Tabel 3. 8 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Desain Teks	1) Ketepatan penggunaan jenis huruf 2) Kemudahan dalam membaca 3) Ketepatan ukuran huruf 4) Kemenarikan pengguna 5) Ketepatan variasi warna	5	1,2,3,4,5
2	Desain Gambar	1) Materi yang digunakan jelas 2) Materi yang digunakan urut 3) Bahasa mudah dimengerti 4) Tampilan gambar menarik 5) Ketepatan menepatkan gambar	5	5,6,7,8,9,10
3	Desain Pemakaian media Sparkol Videoscribe	1) Sesuai untuk peserta didik 2) Mudah digunakan 3) Konsistensi dan kemudahan navigasi 4) Kesesuaian gambar dengan materi 5) Ukuran gambar sesuai	5	11,12,13,14,15

Tabel 3. 9 Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kelugasan	1) Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit 2) Kalimat yang digunakan sederhana 3) Menggunakan bahasa Indonesia yang baik 4) Menggunakan kalimat yang mudah dimengerti 5) Kejelasan informasi yang diberikan	3	1,2,3
2	Komunikatif	1) Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik 2) Dapat membuat peserta didik termotivasi saat mengggunakan media video pembelajaran 3) Bahasa yang digunakan komunikatif	3	6,7,8

3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1) Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca 2) Ketepatan penggunaan ejaan 3) Ketepatan ukuran huruf 4) Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien 5) Bahasa yang digunakan mudah dimengerti anak sd 6) Menggunakan istilah sehari-hari yang mudah dimengerti anak sd 7) Konsisten dalam penggunaan istilah	7	9,10,11,12,13,14,15

d. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan respon dari peserta didik mengenai penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Instrumen kuesioner ini bertujuan untuk mengukur efektivitas video

pembelajaran yang digunakan berdasarkan tanggapan peserta didik.

Tabel 3. 10 Kisi-kisi angket respon peserta didik

Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
Repon Siswa	Materi	1,2
	Produk	3,4,5,6
	Bahasa	7
	Ketertarikan	8,9,10

Tabel 3. 11 Angket respon peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media video pembelajaran menarik untuk dibaca					
2	Materi yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dimengerti					
3	Media video pembelajaran mudah digunakan					
4	Video pembelajaran mmembuat semangat belajar menjadi meningkat					
5	Video pembelajaran membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran					
6	Gambar ilustrasi dan video yang digunakan mudah dipahami					
7	Kalimat dalam video pembelajaran mudah dipahami					
8	Contoh yang terdapat dalam video mudah dipahami					
9	Video pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran					
10	Audio dalam video pembelajaran terdengar jelas					
Jumlah Skor						

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berguna untuk menyimpulkan data yang sudah diperoleh peneliti mengenai video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif yang menjelaskan sebagai berikut.

1. Teknik Kualitatif

   Analisis data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor. Data yang diperoleh juga berupa saran dan komentar dari data ahli bahasa, materi , dan media. Data-data yang dikumpulkan lalu diuraikan secara singkat lalu ditarik kesimpulan dan melakukan Tindakan terhadap produk.

2. Teknik Kuantitatif

   Analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket pertanyaan yang diberikan kepada ahli untuk memberikan penilaian kelayakan produk pengembangan, yaitu video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* mata Pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya. Angket yang diberikan kepada guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terkait produk, yaitu video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* mata Pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya.

a. Angket Validasi Ahli

Validasi ahli berupa lembar penelitian yang diberikan kepada para ahli berisikan pernyataan yang menilai kelayakan terhadap materi, media, dan Bahasa pada video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Para ahli materi, media, dan Bahasa memberikan skor, skor tersebut 39 menggunakan skala perhitungan 1 sampai 5, dengan keterangan disetiap skor yaitu: 1=tidak baik; 2=kurang baik; 3=cukup baik; 4= baik; san 5=sangat baik. Dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Presentase jawaban=skor yang diperoleh:skor maksimal × 100%

Kemudian untuk hasil akhir dari validasi akan dimasukan ke dalam kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Kriteria kelayakan validasi ahli

No	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	90% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	75% - 89%	Baik	Layak, perlu direvisi seperlunya
3	65% - 74%	Cukup	Cukup layak, cukup banyak yang direvisi
4	55% - 64%	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5	0% - 54%	Sangat Kurang	Tidak layak, harus direvisi total

b. Angket Respon Peserta Didik

Hasil analisis tanggapan peserta didik terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata

pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya ini diambil melalui angket dengan rumus :

$$\text{Presentase} = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tabel 3. 13 Kriteria respon peserta didik terhadap video pembelajaran

Presentase	**Kriteria**
80% - 100%	Sangat Baik
66% - 79%	Baik
56% - 65%	Cukup
41% - 55%	Kurang
<40%	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, yaitu pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya menggnakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berikut deskripsi tahapan model ADDIE.

1. Analisis Kurikulum *(Analysis)*

Tahap ini merupakan tahap awal pada proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga wawancara pada guru kelas V untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 20 November 2023 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis kebutuhan materi

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Peneliti menganalisis materi ajar yang digunakan untuk pembuatan media berupa video pembelajaran di SDN Bantarkemang 2, terutama di kelas V. Dari informasi yang diperoleh, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi

karena metode pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah dan kurangnya proses pembelajaran yang variatif. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS materi "Indonesia Kaya Alamnya," yang diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Pada saat melakukan wawancara di kelas V, terdapat masalah yang mucul dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya proses pembelajaran yang bervariasi dimana guru berfokus pada metode ceramah dan hanya mengandalkan buku paket untuk materi pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media berupa video pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dalam materi. karena peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

c. Analisis kebutuhan guru

sumber belajar yang digunakan guru hanya dari buku yang dimana peserta didik cepat merasa bosan dan kurangnya fokus dalam proses pembelajaran. dalam kurikulum merdeka guru dituntut untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi ajar yang dilakukan pada proses belajar mengajar di kelas. dengan demikian, guru perlu media pembelajaran yang berteknologi. hal ini sesuai dengan

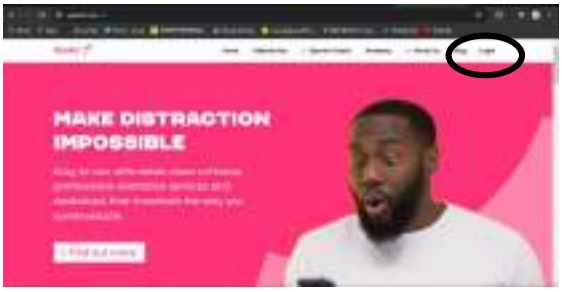
pembelajaran abad 21 dimana teknologi berperan penting dalam abad ini. Maka dari itu, guru perlu media berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe agar guru dapat membuat materi ajar yang lebih kreatif dan inovatif. sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran di kelas. pada penelitian ini, peneliti memilih mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya.

2. Tahap Perancangan *(Design)*

Desain media pembelajaran yang akan ditampilkan berbentuk video, dengan setiap slide memuat materi pembelajaran, gambar, video, animasi, dan audio yang menarik. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta memungkinkan penggunaan di mana saja dan kapan saja. Berikut adalah langkah-langkah perancangan video pembelajaran menggunakan aplikasi Sparkol VideoScribe.

Tabel 4. 1 Tahapan rancangan desain

No	Tahapan	Desain
1.		Masuk ke halaman utama *google*, lalu cari *sparkol videoscribe.*

2.		Selanjutnya, klik halaman paling atas pada *website*.
3.		Setelah memasuki laman utama pada *sparkol*, kemudia *login* terlebih dahulu.
4.		Pada laman utama pada *login* akan diminta untuk mengisi email dan password.
5.		Setelah memasuki laman *sparkol* klik *create a project* atau *start with template* untuk memulai pembuatan produk.

6.		Kemudian pada tampilan awal pembuatan video adalah seperti gambar disamping.
7.		Pada tampilan awal ini ada beberapa ikon yang dapat digunakan, seperti *scenes* untuk menambhkan halaman baru, audio untuk menambahkan suara, *shapes* untuk menambahkan berbagai bentuk, *image* untuk menambahkan gambar, dan camera apabila ingin menjelaskan secara langsung dengan tatap muka.
8.		Apabila mengklik *ikon images* maka akan mucul berbagai gambar yang digunakan, seperti *hands, alphabet, pens, cartoon, charts*, serta yang lainnya sesuai kebutuhan yang akan digunakan.
9.		Kemudian untuk menyimpan hasil produk yang sudah jadi, maka dapat menggunakan link dan

		mendownloadnya. Namun karena aplikasi yang digunakan berbayar dan hanya free 7 hari maka hanya dapat mendownloadnya 3 kali saja dan untuk link yang digunakan hanya berfungsi selama 7 hari.

Penggunaan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk membuat video pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan media yang digunakan menjadi lebih praktis. Produk video ini dapat digunakan berulang kali setelah diunduh. Dengan demikian, diharapkan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi sparkol videoscribe ini dapat menjadikan pembelajaran lebih praktis, efektif, dan fleksibel. Berikut adalah video yang berhasil dirancang sebelum validasi.

Gambar 4. 1 Barcode video pembelajaran sebelum validasi

3. Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada tahap pengembangan video pembelajaran yang sudah dibuat menjalani uji validitas oleh ahli media, bahasa, dan materi

untuk menilai kelayakannya. Validasi ini adalah proses pengumpulan data oleh validator sesuai dengan keahlian mereka, bertujuan untuk mengevaluasi hasil dari media yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan video pembelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya" yang dibuat menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe.*

Validitas produk dilakukan oleh tiga validator, ahli media yang dipilih seorang dosen ilmu komputer dari Universitas Pakuan, ahli bahasa yang dipilih seorang dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Pakuan, dan ahli materi yang dipilih seorang dosen yang berkompeten di bidang materi yang digunakan. Setiap ahli bertugas menilai produk penelitian dan memiliki hak untuk memberikan masukan berupa saran maupun kritik. Validasi dilakukan dua kali hingga produk dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Berikut adalah hasil uji validasi produk pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*.

a. Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media ini yaitu Aries Maesya, M.Kom yang merupakan salah satu kepala pusat teknologi informasi dan komunikasi di Universitas Pakuan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* ini agar menjadi

produk yang layak dan siap digunakan. Aspek-aspek penilaian meliputi teks, gambar, dan penggunaan aplikasi. Hasil validasi oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Hasil validasi pertama video pembelajaran oleh ahli media

No	Pertanyaan	Nilai
1	Ketepatan dalam penulisan judul	3
2	Desain media yang disediakan memberikan kesan positif	3
3	Ketepatan ukuran huruf pada teks dalam video pembelajaaran	3
4	Ilustrasi gambar menarik	4
5	Ketepatan penggunaan kombinasi / variasi warna	3
6	Kejelasan materi dalam video sudah disediakan	4
7	Materi yang disajikan urut dan tidak berbelit	4
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4
9	Video pembelajaran sparkol videoscribe mampu menarik meningkatkan keterampilan membaca peserta didik	4
10	Daya tampilan sparkol videoscribe menarik	4
11	Kesesuaian video pembelajaran sparkol videoscribe untuk siswa sekolah dasar	4
12	Mudah digunakan dalam pembelajaran	3
13	Menggunakan kombinasi warna yang sesuai dan menarik	4
14	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi	3
15	Ukuran gambar yang disajikan sudah proposional dan menambah keterampilan membaca siswa	3

Jumlah	53
Skor ideal/ skor keseluruhan	75
Presentase	70%
Kriteria	Cukup

Keterangan penilaian poin yang terdapat pada tabel diatas yaitu 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Tabel diatas menujukan data hasil validasi pertama oleh ahli media terhadapa pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*, yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Ketepatan dalam penulisan judul dalam video sudah cukup
2) Desain media cukup memberikan kesan positif
3) Ketepatan ukuran huruf pada teks dalam video pembelajaaran sudah cukup
4) Ilustrasi gambar yang digunakan sudah sesuai
5) Ketepatan dalam kombinasi/variasi warna sudah sesusai
6) Kejelasan materi yang terdapat dalam video sudah sesuai
7) Materi dalam video sudah sesuai dengan urut dan tidak berbelit-belit
8) Bahasa sudah sesuai dan mudah dimengerti
9) Peningkatan keterampilan membaca peserta didik , yang terdapat dalam video pembelajaran sudah sesuai

10) Kemenarikan tampilan video dengan aplikasi *sparkol videoscribe* sudah sesuai
11) Kesesuaian video pembelajaran sudah sesuai untuk peserta didik
12) Aplikasi yang digunakan cukup mudah untuk penggunaanya
13) Kombinasi warna sudah sesuai dan menarik
14) Ilustrasi gambar menunjukan sudah sesuai dengan alur sumber materi
15) Ukuran gambar yang disajikan menunjukan cukup sesuai untuk menambah keterampilan membaca siswa

Berdasarkan evaluasi ahli media terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya, persentase dapat ditemukan melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{53}{75} \times 100\%$$

Dilihat dari tabel sebelumnya, produk pengembangan video pembelajaran ini memiliki kualitas "Cukup layak, cukup banyak yang direvisi" dengan antara 65% - 74%. Ini menunjukkan bahwa produk ini cukup layak untuk digunakan, meskipun ada banyak hal yang perlu diperbaiki.

Tabel 4. 3 Revisi ahli media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebelum revisi produk logo berada ditengah dan belum ada logo kampus merdeka	Setelah revisi produk logo diletakan sebelah kiri atas
Sebelum revisi produk angka pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran tidak	Sesudah revisi produk angka pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sudah

Tabel 4. 4 Hasil validasi kedua video pembelajaran oleh ahli media

No	Pertanyaan	Nilai
1	Ketepatan dalam penulisan judul	4
2	Desain media yang disediakan memberikan kesan positif	4
3	Ketepatan ukuran huruf pada teks dalam video pembelajaaran	4
4	Ilustrasi gambar menarik	5
5	Ketepatan penggunaan kombinasi / variasi warna	4

6	Kejelasan materi dalam video sudah disediakan	5
7	Materi yang disajikan urut dan tidak berbelit	4
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4
9	Video pembelajaran sparkol videoscribe mampu menarik meningkatkan keterampilan membaca peserta didik	5
10	Daya tampilan sparkol videoscribe menarik	4
11	Kesesuaian video pembelajaran sparkol videoscribe untuk siswa sekolah dasar	4
12	Mudah digunakan dalam pembelajaran	5
13	Menggunakan kombinasi warna yang sesuai dan menarik	4
14	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi	5
15	Ukuran gambar yang disajikan sudah proposional dan menambah keterampilan membaca siswa	4
Jumlah		64
Skor ideal/ skor keseluruhan		75
Presentase		85%
Kriteria		Layak

Bedasarkan hasil penelitian dari ahli media terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya dapat dipresentasekan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x1} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{75} \times 100\%$$

$P = 0{,}85 \times 100\%$

$P = 85\%$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, video pembelajaran dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan persentase 85%. Menurut ahli media, ini menunjukkan bahwa video pembelajaran termasuk dalam kategori "sangat layak dan tidak memerlukan revisi". Rating 75-89% menunjukkan bahwa produk video pembelajaran ini sudah dinilai baik untuk digunakan di lapangan dan hanya memerlukan revisi kecil.

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan penelitian ini yaitu Stella Talitha, M.Pd yang merupakan salah satu dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Universitas Pakuan. Validasi oleh ahli bahasa ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media video yang dikembangkan menjadi produk yang lebih baik. Validator ahli bahasa memberikan masukan terkait pembacaan teks dalam video animasi, terutama mengenai kesesuaian dengan tanda baca yang ada. Media diperbaiki sebanyak dua kali dan dinilai satu kali sebagai penilaian akhir oleh ahli bahasa. Hasil validasi yang dilakukan ahli bahasa disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Hasil validasi pertama video pembelajaran oleh ahli bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1	Bahasa mudah dipahami	4
2	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	3
3	Tidak menggunakan Bahasa asing yang sulit dimengerti	5
4	Tidak terdapat penafsiran ganda	3
5	Kejelasan informasi yang disampaikan	3
6	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	2
7	Penyusunan kalimat tidak berbelit-belit	3
8	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
9	Ketepatan penulisan tanda baca	1
10	Ketepatan penulisan huruf kapital	2
11	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	3
12	Bahasa yang digunakan memiliki kosa kata positif	4
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan anak sekolah dasar	4
14	Bahasa yang digunakan Bahasa sehari-hari sesuai dengan karakteristik anak SD	4
15	Konsistensi dalam penggunaan istilah	3
Jumlah		48
Skor ideal/ skor keseluruhan		75
Presentase		64%
Kriteria		Kurang

Keterangan penilaian poin yang terdapat pada tabel diatas yaitu 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Tabel diatas menujukan data hasil validasi pertama oleh ahli bahasa terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*, yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Bahasa yang mudah dipahami menunjukan hasil baik
2) Bahasa Indonesia yang digunakan dengan kaidah kebahasaan sudah cukup
3) Tidak menggunakan bahasa asing menunjukan hasil sangat baik
4) Tidak terdapat penafsiran ganda menunjukan hasil cukup
5) Kejelasan informasi yang disampaikan menunjukan hasil cukup
6) Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar menunjukan hasil kurang
7) Penyusunan kalimat tidak berbelit-belit menunjukan hasil cukup
8) Bahasa yang digunakan komunikatif menunjukann hasil baik
9) Ketepatan penulisan tanda baca menunjukan hasil sangat kurang
10) Ketepatan penulisan huruf kapital menunjukan hasil kurang
11) Ketepatan penggunaan ukuran huruf menujukan hasil cukup
12) Bahasa yang digunakan memiliki kosa kata positif menunjukan hasil baik
13) Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan anak sekolah dasar menunjukan hasil baik

14) Bahasa yang digunakan Bahasa sehari-hari sesuai dengan karakteristik anak SD menunjukan hasil baik
15) Konsistensi dalam penggunaan istilah menunjukan hasil cukup

Bedasarkan hasil penelitian dari ahli bahasa terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS materi indonesia kaya alamnya dapat dipersentasekan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x1} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{75} \times 100\% = 64\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka produk pengembangan ini pada kualifikasi “kurang”. Dengan memiliki nilai antara 55% - 64%, artinya produk ini dianggap Kurang layak, banyak yang harus direvisi, sehingga produk masih harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum digunakan uji coba terbatas.

Adapun data kualitatif yang terdapat dari komentar dan saran dari ahli bahasa setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk. Maka ahli abahsa memberikan beberapa masukan sebagai berikut.

1) Setiap kalimat awali kapital dan akhiri tanda baca

2) Penulisan hayati dan nonhayati digabung

3) Bedakan preposisi dan imbuhan

Tabel 4. 6 Revisi ahli bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebelum revisi pada akhir kalimat tidak terdapat tanda baca	Setelah revisi pada akhir kalimat terdapat tanda baca
Sebelum revisi penulisan kata nonhayati tidak digabung	Sesudah revisi penulisan kata nonhayati digabung

Tabel 4. 7 Hasil validasi kedua video pembelajaran oleh ahli bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1	Bahasa mudah dipahami	5
2	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	5
3	Tidak menggunakan Bahasa asing yang sulit dimengerti	5
4	Tidak terdapat penafsiran ganda	5

5	Kejelasan informasi yang disampaikan	5
6	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
7	Penyusunan kalimat tidak berbelit-belit	5
8	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
9	Ketepatan penulisan tanda baca	5
10	Ketepatan penulisan huruf kapital	5
11	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	5
12	Bahasa yang digunakan memiliki kosa kata positif	5
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan anak sekolah dasar	5
14	Bahasa yang digunakan Bahasa sehari-hari sesuai dengan karakteristik anak SD	5
15	Konsistensi dalam penggunaan istilah	4
Jumlah		74
Skor ideal/ skor keseluruhan		75
Presentase		100%
Kriteria		Sangat layak

Bedasarkan hasil penelitian dari ahli media terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya dapat dipresentasekan dengan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x1} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{75} \times 100\%$$

P = 0,98×100%

P = 98%

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli bahasa, Video pembelajaran dapat dikembangkan dalam proses belajar dengan proporsi 100%. Menurut ahli bahasa, hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran termasuk dalam kategori "sangat layak dan tidak memerlukan revisi". Rating 90-100% menunjukkan bahwa produk media video pembelajaran ini dianggap sangat cocok untuk digunakan di lapangan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

c. Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan penelitian ini yaitu Nurlinda Safitri, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan komentar, kritik, dan saran mengenai materi yang disajikan dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yang sedang dikembangkan oleh peneliti, agar produk tersebut layak digunakan. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Hasil verifikasi ahli materi dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4. 8 Hasil validasi pertama video pembelajaran oleh ahli materi

No	Pertanyaan	Nilai
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan	4
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan	4
3	Konsep mudah dipahami	4
4	Membantu peserta didik untuk memahami materi	4
5	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar	3
6	Video pembelajaran Sparkol Videoscribe dikembangkan tepat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang materi	4
7	Materi yang disajikan urut dan sesuai	4
8	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	5
9	Bahasa yang digunakan tidak ambigu dan mengandung makna ganda	4
10	Penyajian gambar dalam video sparkol videoscribe menarik	5
Jumlah		41
Skor ideal/ skor keseluruhan		50
Presentase		82%
Kriteria		Baik

Bedasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan hasil validasi pertama oleh ahli materi terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* sebagai berikut.

1) Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan menunjukan hasil baik
2) Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan menunjukan hasil baik
3) Konsep mudah dipahami menunjukan hasil baik
4) Membantu peserta didik untuk memahami materi menunjukan hasil baik
5) Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar menunjukan hasil cukup
6) Video pembelajaran *sparkol videoscribe* dikembangkan tepat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang materi menunjukan hasil baik
7) Materi yang disajikan urut dan sesuai menunjukan hasil baik
8) Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik menunjukan hasil sangat baik
9) Bahasa yang digunakan tidak ambigu dan mengandung makna ganda menunjukan hasil baik
10) Penyajian gambar dalam video *sparkol videoscribe* menarik menunjukan hasil sangat baik

Bedasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol*

videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya dapat dipersentasekan dengan rumus berikut.

P = $\frac{\Sigma x}{\Sigma x1}$×100%

P = $\frac{41}{50}$×100% = 82%

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan, maka produk ini berada pada kualifikasi “baik”. Dengan memiliki nilai antara 75% - 89%, artinya produk pengembangan ini dianggap layak, perlu direvisi seperlunya, serta produk ini sudah bisa digunakan untuk uji coba terbatas.

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk. Maka ahli materi memberikan beberapa masukan sebagai berikut.

1) Uraian pada hutan yang gundul, alangkah baiknya size font diperbesar sedikit

Tabel 4. 9 Revisi ahli materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebelum revisi size font yang digunakan terlalu kecil	Setelah revisi size font yang digunakan sudah diperbesar

Tabel 4. 10 Hasil validasi kedua video pembelajaran oleh ahli materi

No	Pertanyaan	Nilai
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan	5
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan	4
3	Konsep mudah dipahami	4
4	Membantu peserta didik untuk memahami materi	5
5	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar	4
6	Video pembelajaran Sparkol Videoscribe dikembangkan tepat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang materi	5
7	Materi yang disajikan urut dan sesuai	5
8	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	5
9	Bahasa yang digunakan tidak ambigu dan mengandung makna ganda	4

10	Penyajian gambar dalam video sparkol videoscribe menarik	5
Jumlah		46
Skor ideal/ skor keseluruhan		50
Presentase		92%
Kriteria		Sangat Layak

Bedasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* dapat dipresentasekan dengan rumus berikut.

P = $\frac{\Sigma x}{\Sigma x1}$×100%

P = $\frac{46}{50}$×100%

P = 0,92×100%

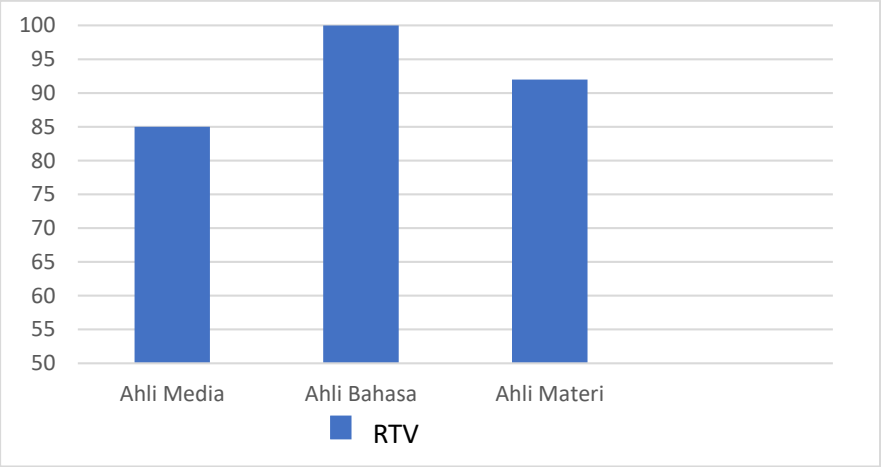
P = 92%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, video pembelajaran dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan persentase 92%. Menurut ahli media, ini menunjukkan bahwa media video animasi termasuk dalam kategori "sangat layak dan tidak memerlukan revisi". Penilaian antara 90-100% berarti produk video pembelajaran ini dianggap sangat layak untuk digunakan di lapangan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Setelah validasi selesai, data penilaian rata-rata total validitas (RTV) dikumpulkan dan kemudian dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan akhir mengenai uji validitas video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe, berdasarkan pedoman konversi ideal pada tabel berikut.

Tabel 4. 11 Evaluasi validator yang direvisi untuk validitas

Validator	RTV
Ahli Media	85%
Ahli Bahasa	98%
Ahli Materi	92%
Rata – Rata Total	91%



Gambar 4. 2Grafik batang penilaian video pembelajaran oleh validator

Hasil dari penelitian kelayakan terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 12 Evaluasi aspek kesesuaian oleh validator

Validator	RTV
Ahli Media	Sangat Layak, tidak perlu revisi
Ahli Bahasa	Sangat Layak, tidak perlu revisi
Ahli Materi	Sangat Layak, tidak perlu revisi

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunaka aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesi kaya alamnya kelas V dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, uji coba terbatas dapat dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya".

4. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Produk yang telah direvisi berdasarkan masukan dan kritik dari para ahli akan diuji coba secara terbatas pada 25 siswa kelas IV SDN Bantarkemang 2, Kota Bogor. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan instrumen angket, sehingga peneliti dapat menilai apakah produk tersebut layak untuk digunakan oleh para siswa.

Gambar 4. 3 Foto saat mengimplementasikan video pembelajaran

5. Tahap Evaluasi *(Evaluasi)*

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam model ADDIE. Produk yang telah selesai diperbaiki akan diuji coba oleh peneliti pada siswa kelas V di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor. Uji coba ini dilakukan untuk menangani masalah media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik. Peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran melalui angket yang telah disiapkan oleh peneliti.

Angket yang diberikan terdiri dari 10 pernyataan dan diisi oleh seluruh siswa kelas V, sebanyak 25 siswa. Sebelum siswa mengisi angket, peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu dan berkoordinasi dengan wali kelas. Setelah video pembelajaran selesai diputar dan digunakan, siswa kemudian mengisi angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Berikut ini adalah hasil angket dari siswa setelah menggunakan video pembelajaran. Rumus perhitungan data kualitatif sederhana berikut dapat digunakan untuk mengetahui respon

siswa terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*.

$$\text{Prsentase} = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Selanjutnya tabel data rekapitulasi data respon peserta didik akan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4. 13 Rekapitulasi respon peserta didik terhadap produk video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Presentase
1	45	50	90%
2	40	50	80%
3	42	50	84%
4	45	50	90%
5	50	50	100%
6	44	50	88%
7	49	50	98%
8	48	50	96%
9	45	50	90%
10	49	50	98%
11	47	50	94%
12	44	50	88%
13	40	50	80%
14	40	50	80%
15	45	50	90%
16	41	50	82%
17	42	50	84%
18	48	50	96%
19	44	50	88%

20	49	50	98%
21	47	50	94%
22	45	50	90%
23	40	50	80%
24	50	50	100%
25	41	50	82%
Rata – rata presentase			89%

Bedasarkan hasil dari rekapitulasi data penelitian dari 25 peserta didik pada tabel diatas, Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya" mendapatkan nilai rata-rata 89% setelah dilakukan uji coba terbatas di kelas V SDN Bantarkemang 2. Nilai tersebut berada di antara 80% - 100%, sehingga pengembangan video pembelajaran ini masuk dalam kategori " untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi.

Penggunaan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya" di kelas V dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan materi dan cara penggunaannya cukup mudah dipahami.

B. Pembahasan

Video pembelajaran adalah salah satu media yang menggunakan audio visual untuk menyampaikan informasi berupa penjelasan materi yang konkret. Video pembelajaran dapat membantu proses belajar yang berbeda dari biasanya. Dengan menonton video, peserta didik akan merasa lebih menyenangkan dan serius. Dengan menggunakan video pembelajaran, peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Meskipun membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuatnya, video pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik akan sangat bermanfaat dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut (Meylinda, 2023) berkat video yang menarik dan penjelasan yang singkat, siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan di kelas ketika menggunakan sumber belajar berupa video digital.

Bedasarkan temuan obsevasi dan wawancara, terdapat beberapa masalah di SDN Bantarkemang 2 dalam penggunaan media pembelajaran, antara lain metode pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab dan proses pembelajaran yang masih kurang variatif dalam penggunaan media berupa video pembelajaran. Sehingga, peserta didik kurang tertarik dalam proses

pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Maka dari itu, perlu adanya pegembangan video pembelajaran menggunaan aplikasi *sparkol videoscribe* di sekolah dasar. Menurut Bouato et al., (2020) *sparkol videoscribe* adalah perangkat lunak yang menciptakan desain animasi unik yang memuat teks, gambar bergerak, dan animasi papan tulis singkat *(whiteboard animation)* untuk menjelaskan konsep tertentu. Animasi ini dibuat oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian, guru mampu membuat video dengan mudah dan mengkreasikannya sesuai keinginan mereka, sehingga video pembelajaran yang dihasilkan menjadi kreatif dan menarik untuk dilihat serta digunakan oleh peserta didik dalam proses belajar di kelas. Hal ini memungkinkan guru dan peserta didik untuk terbiasa dan mahir dalam membuat video menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Penelitian dan pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).*

Tahap pertama adalah melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi melalui wawancara dan observasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan atau masalah di sekolah dasar, khususnya kelas V di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor. Setelah mengamati siswa belajar di kelas dan mewawancarai guru kelas V, ditemukan bahwa siswa kurang termotivasi untuk belajar karena guru

tidak menggunakan sumber belajar yang menarik, yang menyebabkan siswa merasa bosan.

Bedasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Safitri et al., 2024) video pembelajaran dapat digunakan dengan berbagai cara untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu metode yang efisien dan efektif adalah dengan memanfaatkan *sparkol videoscribe* sebagai platform untuk mendistribusikan video pembelajaran. (Yuniasih, 2022) menyatakan bahwa *sparkol videoscribe* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyempurnakan proses pembelajaran dan menyajikan data pembelajaran. Sparkol videoscribe merupakan perangkat lunak yang memanfaatkan animasi, dipadukan dengan sketsa, desain, musik, dan penjelasan suara materi untuk pembelajaran.

Setelah itu, tahap kedua yaitu desain dilakukan dengan menetapkan isi materi yang akan disampaikan dalam video pembelajaran. Isi video tersebut mencakup tujuan pembelajaran, penjelasan materi, serta penyisipan gambar, audio yang jelas, dan teks dengan warna yang bervariasi untuk menarik minat peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Desain video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* ini mencakup pembelajaran tentang Sumber Daya Alam untuk siswa kelas V sekolah dasar, yang membahas tentang apa itu sumber daya alam, sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan

tidak dapat diperbaharui, serta dampak pengambilan sumber daya alam dan upaya pelestariannya.

Tahap selanjutnya adalah proses pengembangan *(development)* yang bertujuan untuk menyempurnakan video pembelajaran agar sesuai dengan konsep yang diinginkan dan karakteristik peserta didik, sehingga video tersebut dapat meningkatkan semangat belajar. Menurut (Syuhada et al., 2024) tahap pengembangan dilakukan dengan mengacu pada tahap analisis dan perancangan sebelumnya. Produk yang telah dirancang sesuai dengan materi akan diimplementasikan dengan uji coba pada 25 peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan video pembelajaran tersebut. Selanjutnya, konsultasi dilakukan dengan dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping untuk mendapatkan saran dan kritik sebelum produk diserahkan kepada validator untuk divalidasi. Tujuannya adalah agar produk dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Validator terdiri dari tiga dosen magister di Universitas Pakuan, validator menilai melalui surat permohonan untuk menilai validitas produk berdasarkan saran dan kritik dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Adapun hasil validasi yang diuji oleh ahli media desain dan tampilan pada video pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom, selaku Kepala Pusat Teknologi, Informasi, dan Komunikasi. menunjukkan bahwa video pembelajaran yang

menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya" layak digunakan. Total skor yang diperoleh adalah 64 dari 75 dengan persentase sebesar 85%. Hasil validasi bahasa oleh ahli bahasa yang dilakukan oleh Ibu Stella Talitha, M.Pd. Menunjukkan kriteria sangat layak dengan hasil skor 75 dari skor maksimal 75 dengan persentase 100%. Adapun saran dan kritik yaitu tanda baca dan huruf kapital lebih diperhatikan, serta bedakan kata preposisi dan imbuhan. Dimana saran dan kritik ini bertujuan supaya produk yang dikembangkan lebih baik dan bermanfaat untuk guru dan peserta didik.

Bedasarkan temuan validasi uji materi yang dilakukan oleh Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd., menujukan hasil dengan skor angket 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase 92% dala kategori sangat layak. Adapun kritik dan saran yang diberikan kepada peneliti untuk memperoleh hasil yang maksimal. Seperti font yang diperbesar supaya materi yang disamaikan terlihat dengan jelas oleh peserta didik.

Setelah melewati tahapan validasi, produk sudah dapat diuji coba dan diimplementasikan. Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan menggunakan video pembelajaran dengan aplikasi *sparkol videoscribe* pada 25 siswa kelas V di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor. Respon peserta didik sangat baik, dengan persentase nilai sebesar 89%. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi *sparkol videoscribe* dinyatakan sangat layak digunakan dan

dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya." Secara umum, video pembelajaran ini tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Dalam hal ini, video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* di sekolah dasar sangat layak digunakan, sama halnya menurut Wahyuni & Lazuardi, (2024) hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunaka *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Pencemaran Lingkungan. Bedasarkan pengembangan dan pengujian video pembelajaran yang dibuat, menyimpulkan bahwa video pembelajaran dibuat dengan aplikasi *sparkol videoscribe*, dengan skor rata-rata 80% dengan kategori valid.

Bedasarkan hal tersebut bahwa respon yang diperoleh peserta didik dalam uji coba terbatas video pembelajaran juga diperoleh oleh peneliti sebelumnya, yaitu dengan hasil 80%, namun apabila dilihat dari angket respon peserta didik hasil skor peneliti lebih besar, yaitu 89%. Sehingga skor media yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, maupun peneliti termasuk dalam kategori valid.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan produk video pembelajaran dan hasil uji coba video pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya" untuk kelas V di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE *(analysis, design, development, implementation, evaluation).* Tahap pertama adalah analisis kebutuhan di SDN Bantarkemang 2 kelas V melalui observasi dan wawancara dengan guru. Dari situ ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum bervariasi dan belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk *sparkol videoscribe*. Tahap kedua adalah penyiapan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, serta penyusunan materi. Tahap ketiga adalah pengembangan desain menjadi produk video pembelajaran *sparkol videoscribe* yang sesuai untuk materi Indonesia kaya alamnya kelas V, disertai dengan gambar dan video untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli

materi, bahasa, dan media untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan. Tahap keempat adalah implementasi, yaitu uji coba produk oleh 25 siswa kelas V untuk mengetahui respon mereka setelah menggunakan produk tersebut. Tahap kelima adalah evaluasi, yang melibatkan masukan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

2. Kelayakan video pembelajaran ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan, dengan analisis data dari angket ahli media yang memperoleh persentase sebesar 85%, artinya layak digunakan. Ahli bahasa memberikan persentase 98%, yang juga menunjukkan produk ini sangat layak digunakan. Ahli materi memperoleh persentase 92%, yang berarti produk ini sangat layak digunakan. Selain itu, berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada 25 siswa kelas V, respon siswa sangat baik dengan persentase 89%, yang artinya produk ini sangat baik digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, ada beberapa saran yang perlu disampaikan. Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pendidik dalam mengembangkan video pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan sarana yang ada di sekolah. Selain itu, penelitian ini membantu mengetahui efektivitas penerapan video

pembelajaran, terutama dalam proses pembelajaran IPAS dengan materi "Indonesia Kaya Alamnya" di kelas V Sekolah Dasar. Bagi peserta didik, video pembelajaran ini diharapkan menjadi sumber belajar yang mudah dipahami.

C. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat dilakukan pada pengembangan video pembelajaran lebih lanjut yaitu sebagai berikut :

1. Video pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* ini dapat dikembangkan dengan pembahasan materi lebih dalam lagi yang berkaitan dengan sumber daya alam.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9180–9187.

Al Munawarah, R. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, *8*(2), 430–437.

Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, *12*(1), 54–72.

Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, *9*(1), 9–18.

Ardhianti, F. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, *1*(1), 5–8.

Ariani, D. Y., Wilujeng, I., Wijaya, P. D., Wahyudi, A., & Istiqomah. (2023). *Panduan Proyek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD pada Kurikulum Merdeka (disertai lembar kerja peserta didik)* (R. R. Rerung, Ed.). Media Sains Indonesia.

Arigiyati, T. A., Kusumaningrum, B., & Kuncoro, K. S. (2021). Pemanfaatan videoscribe dalam peningkatan kompetensi guru. *Kanigara*, *1*(1), 1–9.

Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, *1*(2), 71–79.

Cahyana, A. D., & Kosasih, E. (2021). Analisis Kelayakan video pembelajaran untuk jenjang SD di saluran YouTube Ruangguru dan Labedu channel. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *4*(4), 492–500.

Cahyana, A. D., & Kosasih, E. (2021). Creative of Learning Students Elementary Education. *Journal of Elementary Education*, *04*.

Christanto, J. (n.d.). *Ruang Lingkup Analisis Sumber Daya Alam dan Lingkungan*.

Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19

di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, *4*(2), 187–195.

Dewi, S. M., Sofyan, D., & Priyono, A. (2022). Pop-Up Book Learning Media for Nationalism Character Building. *International Journal of Elementary Education*, *6*(1), 10–17.

Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, *3*(2), 81–87.

Firdayanti, N. (2020). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Joyful Learning Journal*, *9*(3), 138–143.

Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *(LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, *9*(2), 140–155.

Khairani, A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Statistika Kelas IV SD. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, *13*(2), 219–238.

Kurniasi, E. R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 7 Bakam. *JBES (Jurnal Basic Education Skills)*, *1*(1), 83–96.

Kusnaedi, M. S. (2021). *Pengertian dan Konsep Dasar Sumber Daya*.

Latifah, N., Hasan, N., & Fitria, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 40–48.

Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipa kelas v di sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(2), 153–166.

Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *5*(1), 9–16.

Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *5*(1), 9–16.

Nurbaiti, N., Hasibuan, R. R. A., & Siregar, S. N. (2023). Konsep Sustainable Development (Pembangunan Berkelanjutan) Berbasis Sosial Dan Ekonomi Terhadap Perlindungan Sumber Daya Alam Perspektif Maqashid Syariah. *Jurnal Manajemen Akuntansi (Jumsi)*, *3*(2), 1190–1199.

Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(6), 1554–1564.

Nurseng, A. N., Sanusi, S., Firman, F., & Mirnawati, M. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinestesia*, *13*(1), 213–224.

Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, *17*(1).

Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-Border*, *3*(2), 96–105.

Purba, B., Rahmadana, M. F., Patiung, M., Leilasariyanti, Y., Amruddin, A., Mukrim, M. I., Simarmata, M. M., Krisnawati, A., Faried, A. I., & Syam, M. A. (2023). Pengantar Ekonomi Sumber Daya Alam dan Lingkungan. *Medan (Sumatera Utara): Yayasan Kita Menulis*.

Purnomo, S., Priyanto, S., Prasetyo, E. A., & Susanto, D. (2022). Development of learning media using the sparkol videoscribe application on measuring tools at vocational high school. *VANOS Journal of Mechanical Engineering Education*, *7*(1).

Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6313–6319.

Roy, D., Tripathy, S., Kar, S. K., Sharma, N., Verma, S. K., & Kaushal, V. (2020). Study of knowledge, attitude, anxiety & perceived mental healthcare need in Indian population during COVID-19 pandemic. *Asian Journal of Psychiatry*, *51*, 102083. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ajp.2020.102083

Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, *5*(1), 919–932.

Safitri, S., Ardiawan, Y., & Haryadi, R. (2024). Penggunaan Video Pembelajaran MenPenggunaan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswaggunakan Sparkol Videoscribe Terhadap Kemampuan Pemahaman

Matematis Siswa. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, *6*(1), 77–89.

Santoso, A. T. (2022). Pengembangan media sparkol videoscribe berbasis problem based learning kelas IB SD Negeri Winong. *INSPIRASI: JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*, *19*(1), 631–635.

Sholikh Hidayati, A., Pramono Adi, E., Praherdhiono, H., & Sholikh Hidayati Jalan Semarang, A. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI GAYA KELA IV DI SDN SUKOIBER 1 JOMBANG Article History. *JINOTEP*, *6*(1), 45–50. http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index

Sirait, W. H., & Sitohang, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA TEMA 8 KELAS IV SDIT MUHAMMADIYAH 01 KOTAPINANG. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *2*(4), 11867–11877.

Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu Patricia Rezeki, Y., Kunusa Rewini, W., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio S, J., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (S. J. Watrianthos Ronal, Ed.). Yayasan Kita Menulis.

Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas. *Khazanah Pendidikan*, *17*(1), 186–196.

Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). *PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO PADA PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH PAKET C*.

Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, *4*(1), 39–45.

Umayah, U., & Fajrun, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Untuk Guru Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2).

Veronica, D. I., & Fasa, M. I. (2022). Pemanfaatan Sumber Daya Alam Terhadap Pembangunan Berkelanjutan Dalam Persepektif Ekonomi Islam. *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*, *9*(2), 200–210.

Wahyuni, E. R. P. (2022). Tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(7), 2107–2111.

Yeni, H. O., Anggraini, C., & Meilina, F. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media visual pada siswa kelas IV SDN 002 Tebing kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Minda*, *1*(2), 10–18.

Zaini, Abdul Wahid. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup dan Upaya Pelestariannya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Pandanwangi Kabupaten Lumajang. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8317308 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 345/SK/DF/FKIP/VI/2024
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang :
1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam penyusunan skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk mempersiapkan ujian Sarjana
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/III/2021, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025

Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan

MEMUTUSKAN

Menetapkan
Pertama : Mengangkat Saudara

Rizki Pansamsari, M.Pd.	:	Pembimbing Utama
Yudho Sasiyadi, M.Pd	:	Pembimbing Pendamping

Nama	:	SALWA KHOERUNISA
NIM	:	021120104
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMKU

Kedua : Kepada yang bersangkutan diberitahukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sepertinya.

Ditetapkan di Bogor
Pada tanggal 13 Juni 2024
[illegible] M.Si.
[illegible]

Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2 Surat Izin Validasi Ahli Media

UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 768/WADEK I/FKIP/VI/2024 3 Juni 2024
Perihal : Permohonan Validator Data

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
FMIPA Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Salwa Khoerunisa
NPM : 037120104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : Aries Maesya, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
http//www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 3 Surat Izin Validasi Ahli Bahasa

UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 768/WADEK I/FKIP/VI/2024 3 Juni 2024
Perihal : Permohonan Validator Data

Yth. Ibu Stella Talitha, M.Pd.
Dosen FKIP Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Salwa Khoerunisa
NPM : 037120104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 4 Surat Izin Validasi Ahli Materi

UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 768/WADEK I/FKIP/VI/2024
Perihal : Permohonan Validator Data

3 Juni 2024

Yth. Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd.
Dosen FKIP Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Salwa Khoerunisa
NPM : 037120104
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Dr. Sanjil Budiana, M.Pd.
NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
http//www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media Pertama

Lembar Angket Validasi Media

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Spoloid Videoscribe Pada Kelas Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya

Nama Mahasiswa : Sylvia Khairunnisa

Nim : [illegible]

Pembimbing Utama : Ibah Purnamasari, M.Pd.

Pembimbing Pendamping : Fadlin Sucipto, M.Pd.

Nama Validator : Anis Murniya, M.Kom.

Instansi/ Lembaga : Universitas Pahoan

Petunjuk Pengisian

1. Berikut/ tanda check list (√) pada kolom skor yang sesuaikan dengan keterangan sebagai berikut
   1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
   2 = TS (Tidak Setuju)
   3 = C (Cukup)
   4 = S (Setuju)
   5 = SS (Sangat Setuju)
2. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dalam penulisan judul			√		
2	Desain media yang disajikan menimbulkan tentan gesuli			√		
3	Kesesuaian ukuran huruf pada teks dalam video pembelajaran				√	
4	Kejelasan gambar interaktif				√	
5	Kesesuaian penggunaan kombinasi warna warna			√		
6	Kejelasan materi dalam video mudah dimahami				√	
7	Materi yang disajikan sesuai dan tidak berbelit				√	
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				√	
9	Video pembelajaran aplikasi videoscribe sangat menarik mendorongkan keinginan membaca materi ini				√	
10	Daya tampilan aplikasi Videoscribe menarik				√	
11	Kesesuaian video pembelajaran aplikasi videoscribe untuk siswa sekolah dasar				√	
12	Mudah dipahami dalam pembelajaran			√		
13	Penggunaan kombinasi warna yang sesuai dan menarik				√	
14	Kualitas gambar sesuai dengan materi			√		
15	Ukuran gambar yang disajikan cukup proporsional dan memadai sehingga mudah dilihat oleh			√		

Komentar dan saran :

Saran : [illegible]

Kesimpulan :

Penggunaan materi dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi spoloid videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Belum layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 3 [illegible] 2024

Ahli Media

Anis Murniya, M.Kom.

NIK. [illegible]

Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Media Kedua

Lembar Angket Validasi Media

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya

Nama Mahasiswa : Salwa Khoerunnisa

Npm : 1071320134

Pembimbing Utama : Kadli Purnomasari, M.Pd.

Pembimbing Pendamping : Yudhi Suchyadi, M.Pd.

Nama Validator : Anis Mamyo, M.Kom

Instansi / Lembaga : Universitas Pattuan

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda check list (√) pada kolom skor yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut :
   1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
   2 = TS (Tidak Setuju)
   3 = C (Cukup)
   4 = S (Setuju)
   5 = SS (Sangat Setuju)
2. Komentar atau saran mohon ditulisan pada kolom yang telah disediakan

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan dalam penulisan judul				√	
2	Desain media yang disediakan membuatkan kesan positif				√	
3	Kelayakan ukuran huruf pada teks dalam video pembelajaran				√	
4	Kualitas gambar menarik					√
5	Kelayakan penggunaan kombinasi / variasi warna				√	
6	Pelafalan materi dalam video sudah dimodulasi					√
7	Materi yang disajikan unik dan tidak membosankan				√	
8	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				√	
9	Video pembelajaran sparkol videoscribe mampu menarik meningkatkan ketercapaian membaca peserta didik					√
10	Durasi tampilan sparkol videoscribe menarik				√	
11	Keseluruhan video pembelajaran sparkol videoscribe untuk siswa sekolah dasar				√	
12	Mudah dipahami dalam pembelajaran					√
13	Menggunakan kombinasi warna yang sesuai dan menarik				√	
14	Ukuran gambar sesuai dengan layar					√
15	Ukuran gambar yang disajikan sudah proporsional dan menambah ketercapaian membaca siswa				√	

Komentar dan saran :

Kesimpulan :

Penggunaan materi dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya dinyatakan :

1. Layak untuk dimplementasikan / uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diimplementasikan / uji coba dengan revisi
3. Belum layak digunakan

*) Lingkari salah satu.

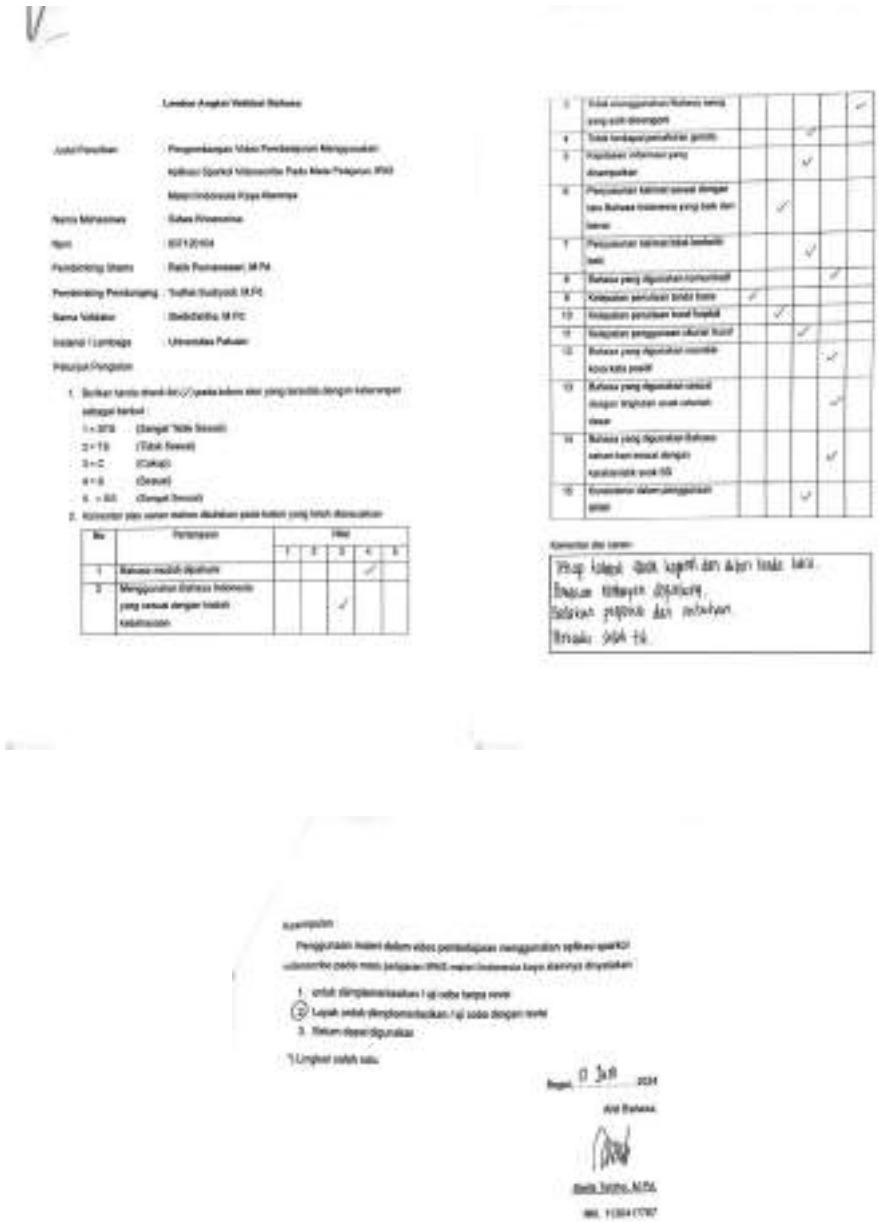
Bogor, 02 Juni 2024

Ahli Media,

Anis Mamyo, M.Kom.

NIK. 1.04.11.0003.22

Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Pertama



Lembar Angket Validasi Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Bersama

Nama Mahasiswa : Sahara Khoerunisa

Nim : 0312 0404

Pembimbing Utama : Rada Permanasari, M.Pd

Pembimbing Pendamping : Sudhat Gadjyoti, M.Pd

Nama Validator : Dedi Dwitha, M.Pd

Instansi / Lembaga : Universitas Pahoman

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda check list (✓) pada kolom skor yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut :
   1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)
   2 = TS (Tidak Sesuai)
   3 = C (Cukup)
   4 = S (Sesuai)
   5 = SS (Sangat Sesuai)
2. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa mudah dipahami				✓	
2	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan materi kebahasaan			✓		
3	Kata menggunakan Bahasa baku yang sudah dimengerti					✓
4	Tata bahasa penulisan jelas			✓		
5	Kejelasan informasi yang disampaikan			✓		
6	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar		✓			
7	Penyusunan kalimat tidak berbelit-belit			✓		
8	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
9	Kesesuaian penulisan bindo baku	✓				
10	Kesesuaian penulisan kata majemuk		✓			
11	Kesesuaian penggunaan huruf kapital			✓		
12	Bahasa yang digunakan mudah dipahami kata-kata jelas				✓	
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan anak sekolah dasar				✓	
14	Bahasa yang digunakan Bahasa sesuai dengan kemampuan anak SD				✓	
15	Konsistensi dalam penggunaan ejaan			✓		

Komentar dan saran:

Tetap hidup dalam kaprah dan dalam tanda baca.
Bagaimana kalimatnya dituliskan.
Sebaiknya perbaiki dan cermatkan
Bersama saya ta

Kesimpulan

Penggunakan materi dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya bersama dinyatakan

1. untuk dilaksanakan / uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk dilaksanakan / uji coba dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

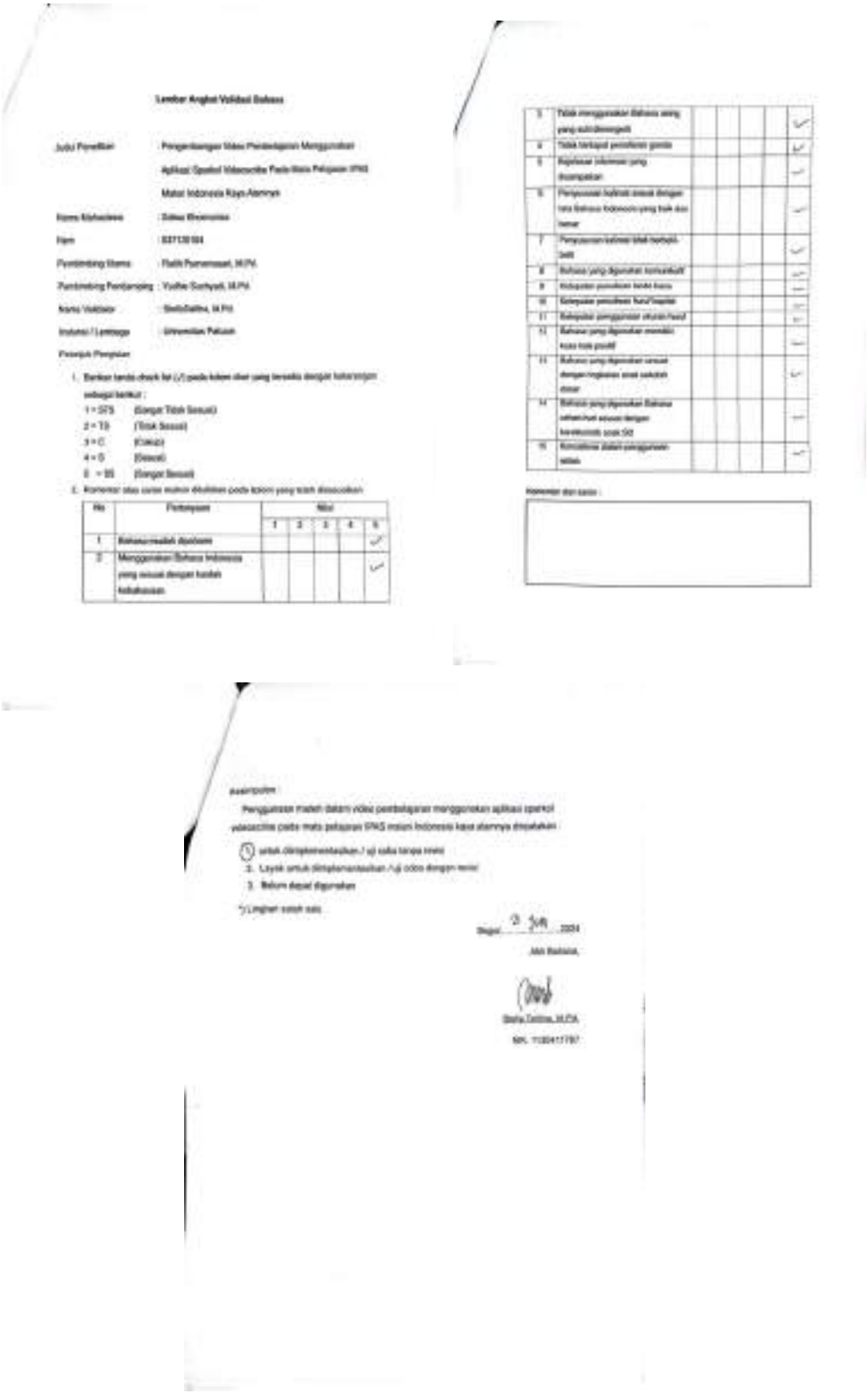
Bogor, 0 Juli 2024

Ahli Bahasa

Dedi Dwitha, M.Pd

NIK. 1130410707

Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Kedua



Lembar Angket Validasi Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Spatial Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya

Nama Mahasiswa : Zahwa Khoerunisa

Nim : 0371130104

Pembimbing Utama : Rabik Purwanasari, M.Pd.

Pembimbing Pendamping : Yudha Sunhyati, M.Pd.

Nama Validator : Siska Dalitha, M.Pd

Instansi / Lembaga : Universitas Pakuan

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda check list (√) pada kolom nilai yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut :
   1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)
   2 = TS (Tidak Sesuai)
   3 = C (Cukup)
   4 = S (Sesuai)
   5 = SS (Sangat Sesuai)
2. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa mudah dipahami					√
2	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan					√
3	Tidak menggunakan Bahasa asing yang sulit dimengerti					√
4	Tidak terkesan penekanan gender					√
5	Kejelasan informasi yang disampaikan					√
6	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar					√
7	Penyusunan kalimat tidak berbelit-belit					√
8	Bahasa yang digunakan komunikatif					√
9	Kesesuaian penulisan kata baku					√
10	Kesesuaian penulisan huruf kapital					√
11	Kesesuaian penggunaan ukuran huruf					√
12	Bahasa yang digunakan mendidik kata kata positif					√
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan anak sekolah dasar					√
14	Bahasa yang digunakan Bahasa sehari-hari sesuai dengan karakteristik anak SD					√
15	Konsistensi dalam penggunaan istilah					√

Komentar dan saran :

Kesimpulan

Penggunaan materi dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi spatial videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya dinyatakan :

1. untuk diimplementasikan / uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk diimplementasikan / uji coba dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

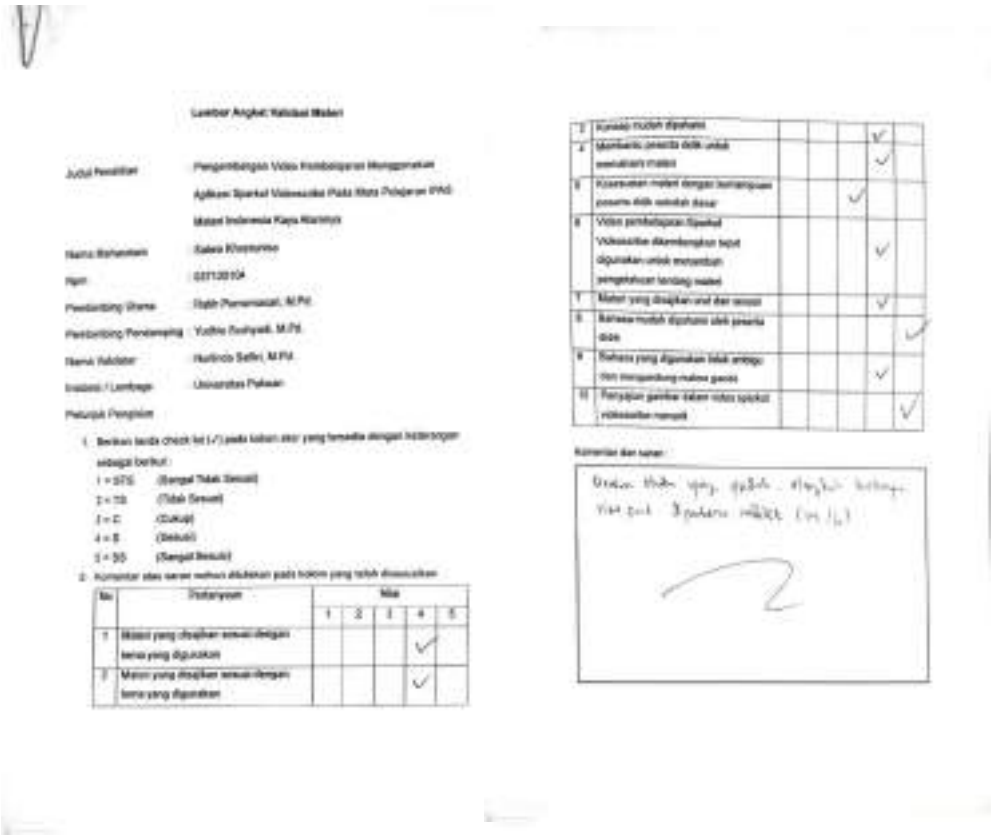
Bogor, 2 Juli 2024

Ahli Bahasa,

Siska Dalitha, M.Pd.

NIK. 113041179?

Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Pertama



Lembar Angket Validasi Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Spankol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya

Nama Mahasiswa : Salwa Khairunnisa

Npm : 0311201014

Pembimbing Utama : Dyah Permatasari, M.Pd.

Pembimbing Pendamping : Yudha Syahyadi, M.Pd.

Nama Validator : Nurlinda Sefri, M.Pd.

Instansi / Lembaga : Universitas Pahoman

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda check list (√) pada kolom skor yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut :
   1 = STS (Sangat Tidak Setuju)
   2 = TS (Tidak Setuju)
   3 = C (Cukup)
   4 = S (Setuju)
   5 = SS (Sangat Setuju)
2. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan				√	
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan				√	
3	Konsep mudah dipahami				√	
4	Memberikan presentasi dalam untuk evaluasi materi				√	
5	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar			√		
6	Video pembelajaran Spankol Videoscribe dikembangkan tepat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang materi				√	
7	Materi yang disajikan urut dan runtut				√	
8	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik					√
9	Bahasa yang digunakan tidak ambigu dan mengandung makna ganda				√	
10	Penyajian gambar dalam video spankol videoscribe menarik					√

Komentar dan saran :

Gambar video yang ditampilkan lebih menarik lagi

Kesimpulan

Pengembangan materi dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi spankol videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya dinyatakan :

1. Layak untuk dimplementasikan / uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk dimplementasikan / uji coba dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 10 Juli 2024

Ahli Materi,

Nurlinda Sefri, M.Pd.

NIK. 1011[illegible]

Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Kedua

Lembar Angket Validasi Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Speaker Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya

Nama Mahasiswa : Salma Khoirunnisa

Npm : 2217201024

Pembimbing I/Ketua : Radhi Purnamasari, M.Pd.

Pembimbing II/Anggota : Yulika Budiyanti, M.Pd.

Nama Validator : Nurhida Safitri, M.Pd.

Instansi / Lembaga : Universitas Pakuan

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda check list (✓) pada kolom dan yang tersedia dengan keterangan sebagai berikut:
   1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)
   2 = TS (Tidak Sesuai)
   3 = C (Cukup)
   4 = S (Sesuai)
   5 = SS (Sangat Sesuai)
2. Komentar atau saran mohon ditulisan pada kolom yang telah disediakan

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan					✓
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tema yang digunakan				✓	
3	Konsep mudah dipahami				✓	
4	Membantu peserta didik untuk memahami materi					✓
5	Bersesuaian / relevan dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar				✓	
6	Video pembelajaran Speaker Videoscribe dikembangkan tepat digunakan untuk menemoh pengetahuan tentang materi					✓
7	Materi yang disajikan urut dan sesuai					✓
8	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik					✓
9	Bahasa yang digunakan tidak ambigu dan mengandung makna ganda				✓	
10	Penyajian gambar dalam video speaker videoscribe menarik					✓

Komentar dan saran :

Perlu ada materi pokok materi dengan pembelajaran dan Nya ya
perlu ada [illegible]

Kesimpulan

Penggunaan materi dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi speaker videoscribe pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya alamnya dinyatakan :

1. Layak untuk dimplementasikan / uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk dimplementasikan / uji coba dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Bogor, 31 Juli 2024

Ahli Materi,

Nurhida Safitri, M.Pd.

NIK. 1311802095

Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Aries Masya, M.Kom.

Jabatan : Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya" yang disusun oleh:

Nama : Salwa Khoerunisa

NPM : 037120104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (KIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe tersebut dinyatakan **"VALID"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 10 - Juni 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,	Validator,
Ratih Purnamasari, M.Pd.	Yudhie Suchyadi, M.Pd.	Aries Maesya, M.Kom.
NIK. 1.11047559	NIK. 11199061357	NIK. 1.0411006520

Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI BAHASA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Stella Talitha, M.Pd.

Jabatan : Dosen FKIP Universitas Pakuan

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya" yang disusun oleh:

Nama : Salwa Khoerunisa

NPM : 037120104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (KIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe tersebut dinyatakan **"VALID"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 21 Juni 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,	Validator,
Rath Purnamasari, M.Pd.	Yudhie Suchyadi, M.Pd.	Stella Talitha, M.Pd.
NIK. 1.11047559	NIK. 11199061357	NIK. 1130417787

Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Nurlinda Safitri, M.Pd.

Jabatan : Dosen FKIP Universitas Pakuan

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya" yang disusun oleh:

Nama : Salwa Khoerunisa

NPM : 037120104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (KIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka video pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe tersebut dinyatakan **"VALID"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor,..... 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,	Validator,
Ratih Purnamasari, M.Pd.	Yudhie Suchyadi, M.Pd.	Nurlinda Safitri, M.Pd.
NIK. 1.11047559	NIK. 11199061357	NIK. 10116009696

Lampiran 14 Produk Video Pembelajaran

QR Code Video Pembelajaran :

Lampiran 15 Surat Izin Penelitian

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 8547/WADEK I/FKIP/V/2024 13 Juni 2024
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Bentarkemang 2 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : SALWA KHOERUNISA
NPM : 037120104
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 13 Juni s.d. 14 Juni 2024 mengenai: PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
Nik. 11006025469

Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian

PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BANTARKEMANG 2
Jalan BantarkemangTelp. (0251) 8376672 Kec. Bogor Timur Kota Bogor KP. 16141
NSS : 10 10 26 10 30 15 NSN : 20219941

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.2/BK2.040/VI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SDN Bantarkemang 2 :

Nama	: Ade Kaodi, S.Pd
NIP	: 197206032005011007
Jabatan	: Kepala Sekolah
Sekolah	: SDN Bantarkemang 2
Alamat Sekolah	: Jl. Bantarkemang Rt03/07 Kel. Baranangsiang, Kec. Bogor Timur

MENERANGKAN

Bahwa Mahasiswa di bawah ini :

1. Nama : Salwa Khoerunisa
   NPM : 037120104

Bahwa Mahasiswa tersebut telah melaksanakan **Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya** di lingkungan Sekolah SDN Bantarkemang 2

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 26 Juni 2024
Kepala Sekolah

Ade Kaodi, S.Pd

NIP. 197206032005011007

Lampiran 17 Lembar Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta Didik

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunakan video pembelajaran sparkol videoscribe pada pembelajaran kelas V. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan adik-adik rasakan.

Berilah tanda check list (√) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

5 = jika sangat sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

4 = jika sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan

3 = jika cukup sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

2 = jika kurang sesuai dengan keadan yang dirasakan.

1 = jika tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

Nama Lengkap	[illegible]
Kelas	5
Nama Sekolah	[illegible]

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada video pembelajaran menarik untuk dibaca					√
2	Materi yang terdapat dalam video sparkol videoscribe mudah dimengerti					√
3	Media video pembelajaran mudah digunakan					√
4	Media video pembelajaran membuat semangat belajar meningkat					√
5	Video pembelajaran membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran					√
6	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					√
7	Kalimat dalam video pembelajaran mudah dipahami					√
8	Contoh yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dipahami					√
9	Video pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran					√
10	Audio dalam video pembelajaran terdengar jelas					√

Angket Respon Peserta Didik

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunakan video pembelajaran sparkol videoscribe pada pembelajaran kelas V. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan adik-adik rasakan.

Berilah tanda check list (√) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

5 = jika sangat sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

4 = jika sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

3 = jika cukup sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

2 = jika kurang sesuai dengan keadan yang dirasakan.

1 = jika tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

Nama Lengkap	[illegible]
Kelas	5
Nama Sekolah	[illegible]

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada video pembelajaran menarik untuk dibaca				√	
2	Materi yang terdapat dalam video sparkol videoscribe mudah dimengerti				√	
3	Media video pembelajaran mudah digunakan					√
4	Media video pembelajaran membuat semangat belajar meningkat					√
5	Video pembelajaran membuat diri menjadi lebih termotivasi di dalam proses pembelajaran					√
6	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					√
7	Kalimat dalam video pembelajaran mudah dipahami				√	
8	Contoh yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dipahami					√
9	Video pembelajaran memudahkan dalam proses pembelajaran				√	
10	Audio dalam video pembelajaran terdengar jelas				√	

Lampiran 18 Lembar Respon Guru

LEMBAR PENILAIAN RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Alamnya

Peneliti : Salwa Khoerunisa

Dosen Pembimbing : - Rachi Purnamasari, M.Pd.
- Yudhie Suchyadi, M.Pd.

Sasaran : Peserta didik fase C semester 2 di SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor

Nama Guru Kelas : Siti Solehah, S.Pd.

Fase C Kelas

Petunjuk :

1) Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan.
2) Point yang disediakan terdiri dari skala penilaian angka 1 s.d 5 dengan rincian: 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).
3) Jika Bapak/Ibu berkenan dengan adanya revisi, mohon dapat mengisi bagian lainnya.

Aspek Yang Dinilai	Nilai Pengamatan					Ket
	1	2	3	4	5	
Video pembelajaran sparkol videoscribe yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	
Belajar dengan menggunakan video pembelajaran sparkol videoscribe dapat membantu memotivasi peserta didik					✓	
Tampilan video pembelajaran sparkol videoscribe menarik					✓	
Gambar pada video pembelajaran sparkol videoscribe mudah dimengerti					✓	
Penyampaian materi dalam video pembelajaran sparkol videoscribe membantu peserta didik memahami materi pembelajaran kekayaan budaya Indonesia					✓	
Peserta didik dapat belajar sendiri menggunakan video pembelajaran sparkol videoscribe jika tidak ada guru					✓	
Video pembelajaran sparkol videoscribe dapat membantu potensi peserta didik untuk menjadi pembelajar yang mandiri					✓	
Peserta didik dapat belajar berulang-ulang menggunakan video pembelajaran sparkol videoscribe					✓	
Video pembelajaran sparkol videoscribe dapat menyapang analisis peserta didik					✓	

Komentar atas saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai ensiklopedia digital ini.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Sparkol videoscribe ini sangat menarik. Anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran menjadi lebih meningkat.

Guru Kelas,

(Siti Solehah, S.Pd.)
NIP. 197110272010012006

Lampiran 19 Dokumentasi

Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup

Salwa Khoerunisa, lahir di Garut, 14 September 2002, agama Islam anak pertama dari pasangan Bapak Hermanto dan Ibu Nita Puspitasari. Tinggal di Perumahan Griya Bukit Jaya Blok S17 no 7 Desa Tlajung Udik Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor. Dasar Negeri 05 Tlajung Udik tahun 2008-2014, Madrasah Tsanawiyah Daarul Uluum Lido, Cicurug Bogor tahun 2014-2017, Madrasah Aliyah Negeri 1 Bogor tahun 2017-2020, kemudian tahun 2020 melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor.