

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE
BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH PADA MATERI DONGENG
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS II SDN
LIRBOYO 1 TAHUN AJARAN 2021/2022**

Mochamad Choirul Arifin^{1*}, Rian Damariswara², Ilmawati Fahmi Imron³
^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia
e-mail : mcarnf@gmail.com

Abstract : This study aims to determine student learning outcomes using audio visual media sparkol videoscribe based on a scientific approach to fairy tale material. This study uses the R&D method with the ADDIE research model using the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subject of this research was carried out on a limited scale in class II SDN Lirboyo 1 totaling 10 students. Then for the extensive trial research, which was carried out on the second grade students of SDN Lirboyo 1 totaling 27 students. The research results obtained, namely: (1) The validity of the product validity of audio visual media development sparkol videoscribe based on a scientific approach on fairy tale material has met the criteria seen from the results of media validation getting a value of 72%, while in material validation it has a value of 85%. (2) The practicality of the product development of sparkol videoscribe audio visual media based on a scientific approach to fairy tale material has met the criteria in improving children's ability to understand fairy tale material in class II SDN Lirboyo 1 Kediri Kediri City, with the acquisition of a teacher response value of 90% limited trial and trial 94% wide, while the student response to the limited test is 92% and the broad test is 91%. (3) The effectiveness of the sparkol videoscribe audio-visual media development product based on a scientific approach has met the criteria in improving children's ability to understand fairy tale material in class II SDN Lirboyo 1 Kediri City, the limited test with an average score of 86 and the broad test obtained an average score of 89. So it can be concluded that the audio-visual media sparkol videoscribe based on a scientific approach to fairy tale material is very feasible to use in the learning process and can improve learning outcomes for students in learning fairy tale material.

Keywords: Audio Visual Media, Sparkol Videoscribe, Scientific Approach, R&D, ADDIE, Fairy Tale Material.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model penelitian ADDIE dengan menggunakan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subyek penelitian ini dilaksanakan skala terbatas pada kelas II SDN Lirboyo 1 berjumlah 10 orang siswa. Kemudian untuk penelitian uji coba luas yaitu dilakukan pada siswa kelas II SDN Lirboyo 1 berjumlah 27 siswa. Hasil penelitian yang diperoleh, yakni : (1) Kevalidan produk pengembangan *media audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng sudah memenuhi kriteria dilihat dari hasil validasi media memperoleh nilai 72%, sedangkan pada validasi materi memperoleh nilai 85%. (2) Kepraktisan produk pengembangan *media audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan anak memahami materi dongeng pada kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Kediri, dengan perolehan nilai respon guru uji coba terbatas 90% dan uji coba luas 94%, sedangkan respon siswa uji terbatas 92% dan uji luas 91%. (3) Keefektifan produk pengembangan *media audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan anak memahami materi dongeng pada kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri, uji terbatas dengan nilai rata-rata sebesar 86 dan uji luas memperoleh nilai rata-rata sebesar 89.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa pada pembelajaran materi dongeng

Kata Kunci : Media Audio Visual, *Sparkol Videoscribe*, *Scientific Approach*, R&D, ADDIE, Materi Dongeng.

Copyright (c) 2023 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa mengenal dirinya dan budayanya sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan, dalam kehidupan sehari-hari, kita tentu melafalkan bahasa tertentu saat berbicara, baik itu bahasa Indonesia, bahasa daerah atau bahasa asing. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu, “Sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri”. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diketahui bahwa bahasa merupakan suatu cara yang digunakan untuk berkomunikasi antar individu.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Dalam Kurikulum 2013 Menurut Khair (2018:89), “Pembelajaran bahasa indonesia disuguhkan pada peserta didik bertujuan untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis”. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran yang bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi dengan efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.

Untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan, pastinya memiliki tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD berdasarkan kurikulum 2013 yaitu, Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Selain itu dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia juga diajarkan mengenai materi dongeng, salah satu materi yang disajikan dalam kurikulum 2013 pada kompetensi Bahasa Indonesia yaitu materi dongeng.

Dongeng adalah bentuk cerita turun temurun yang terkesan sebagai kejadian sungguhan, namun pada dasarnya dongeng adalah cerita fiktif dan imajinatif. Menurut Zakia (2017:23) Dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita fiktif yang bertujuan untuk menghibur dan mengandung nilai-nilai budi pekerti di dalamnya.

Dongeng dibagi menjadi lima jenis. Menurut Damariswara (2018:74) menjelaskan, yakni fabel, legenda, mite, sage, dan parabel. Fabel adalah cerita yang menggunakan binatang sebagai tokoh-tokohnya untuk mengajarkan moral kepada anak-anak. Legenda adalah menceritakan asal-usul terjadinya suatu tempat. Mite adalah cerita yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap yang dianggap mempunyai kekuatan gaib. Sage adalah dongeng yang berhubungan dengan sejarah yang menceritakan tentang keberanian atau kepahlawanan seseorang. Parabel adalah cerita yang berisi ajaran agama.

Dongeng memiliki beberapa keunggulan di antaranya dapat membantu pengembangan kemampuan literasi sejak dini, selain membacakan dongeng tidak hanya menjadi landasan untuk perkembangan literasi hal ini juga memberikan penekanan pada berbagai nilai dan perilaku lintas budaya, dan dongeng juga menyajikan berbagai macam hal imajinatif yang membantu mengembangkan imajinasi anak-anak dan membantu dalam mengembangkan kreativitas yang berguna nantinya.

Oleh sebab itu dilakukan observasi guna mengetahui pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng di kelas II SDN Lirboyo 1 kota Kediri, Karena keunggulan dongeng dapat meningkatkan literasi, pengenalan budaya dan membantu mengembangkan kreativitas menjadi alasan dongeng dipilih dalam observasi yang dilakukan, Observasi yang dilakukan menunjukkan beberapa catatan. Pertama, siswa kurang memahami terkait materi dongeng, seperti jenis-jenis dongeng dan pengertiannya. Kedua, di dalam pembelajaran hanya menggunakan buku guru dan siswa, kemudian cara menyampaikan materi dari buku guru dan siswa tersebut hanya dengan model ceramah. Sehingga menyebabkan siswa kurang fokus dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Ketiga, dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia

materi dongeng guru tidak menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal.

Pentingnya dongeng dipelajari oleh anak karena dongeng berperan untuk mengembangkan kecerdasan bahasa anak, di dalam dongeng sendiri ada banyak kosakata dan frasa serta kalimat baru yang belum diketahui oleh anak. Selain mengembangkan kecerdasan bahasa anak, dongeng juga berperan penting untuk melatih imajinasi anak. Karena di dalam dongeng mengandung banyak unsur imajinatif dan hal itu baik bagi perkembangan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak, dan dongeng juga menceritakan tentang kebudayaan nusantara sehingga anak akan lebih mengetahui tentang kebudayaan bangsa mereka sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam materi dongeng diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171). Sedangkan Menurut Reiser and Dempsey dalam Yaumi, (2017:5) Memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan yang digunakan untuk pembelajaran seperti peralatan visual, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran.

Salah satu jenis media yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap dongeng yaitu media *audio visual*. Menurut Fitria (2014:60) media *audio visual* merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Sedangkan Menurut Wridaningsih (2016) Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kea jenis media yaitu Media *Audio* dan Media *Visual*.

Salah satu contoh dari media *audio visual* yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah *sparkol videoscribe*. *Videoscribe* merupakan sesuatu yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan berkesan. *Videoscribe* merupakan salah satu terobosan di dunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. *Videoscribe* menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi (Istanti, 2017:31). Sedangkan Menurut Aan, dkk (2018) *Sparkol*

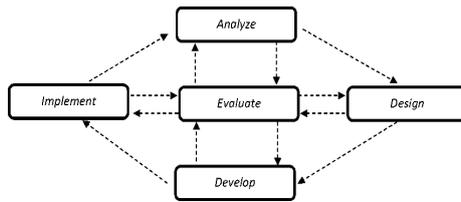
videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. *Sparkol videoscribe* memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan. Menurut Istanti (2017:9) Keunggulan *videoscribe* adalah tampilannya yang menarik yang membuat seolah-olah guru yang sedang menggambar dan menuliskan pesan ke dalam video.

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan, media *audio visual sparkol videoscribe* dapat digolongkan sebagai alat media yang menarik, karena *videoscribe* memiliki animasi bergerak yang bisa dipadukan dengan suara dan gambar. Penggunaan *videoscribe* diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk mendengarkan dan membaca dongeng, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dongeng meningkat, sehubungan dengan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka dari itu peneliti memilih judul “Pengembangan *Media Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* pada Materi Dongeng Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas II SDN Lirboyo 1 Tahun Ajaran 2021/2022”.

METODE

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017:297), “Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”, berdasarkan pernyataan tersebut, suatu penelitian untuk menghasilkan produk yang efektif dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Hasil produk agar dapat digunakan sesuai kebutuhan maka penelitian ini bersifat analisis kebutuhan, hasil dari produk dapat diuji keefektifan produk tersebut .

Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media visual adalah model ADDIE. Menurut Tegeh dkk (2014:41), “Model penelitian ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang sistematis”. Model ini terdiri dari lima tahapan yang dilakukan secara sistematis. Desain model ADDIE digambarkan pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Umum Model ADDIE
Tegeh dkk (2014:41)

Penelitian pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* ini dilaksanakan di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Subjek dalam penelitian ini adalah subjek yang dijadikan sebagai percobaan dalam proses penelitian. Adapun subjek uji terbatas yang digunakan oleh peneliti adalah 10 siswa, 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan sedangkan untuk subjek uji luas yang digunakan oleh peneliti adalah 27 siswa, 13 laki-laki dan 14 siswa perempuan kelas II SDN Lirboyo 1 kota Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian pengembangan media miniatur yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Hasil Uji Coba Ahli Media

Pada tahap uji coba ahli media terdapat lima belas indikator. Berikut rincian skor yang diperoleh dari ahli media.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	a. Ketepatan pemilihan background			√		
		b. Isi media menarik		√			
		c. Tampilan menu menarik		√			
		d. Kejelasan petunjuk penggunaan		√			
		e. Animasi sesuai dengan karakteristik Siswa			√		
		f. Tampilan slide menarik				√	
2.	Warna	a. Warna tidak terlalu mencolok		√			
		b. Warna background kontras dengan teks			√		
		c. Gradasi warna jelas				√	
		d. Warna teks jelas		√			
3.	Bentuk	a. Gambar sesuai dengan materi			√		
		b. Huruf dan ukuran jelas dibaca		√			

Audio	c. Gambar menarik	√	
	d. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar	√	
	e. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca	√	
	a. Pengisi suara terdengar jelas	√	
	b. Musik pengiring menumbuhkan motivasi belajar		√
	Skor Total		61
	Skor Maksimal		85

Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi media memperoleh skor sebesar 72% yang dihitung menggunakan rumus *Validitas ahli* ($V - ah$) = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ yang berarti termasuk dalam kategori validitas layak digunakan setelah revisi kecil.

2. Hasil Uji Coba Ahli Materi

Dalam uji coba materi ini terdapat dua belas indikator yang diperoleh dari ahli materi, berikut adalah tabel penilaian yang diperoleh dari ahli materi.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Materi	1. Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013	√				
		2. Pada materi pembelajaran sesuai dengan KD	√				
		3. Materi sesuai dengan indikator	√				
		4. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
		5. Isi materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		√			
		6. Kesesuaian materi dengan media		√			
		7. Kesesuaian kuis dengan materi		√			
		8. Kejelasan pada isi materi		√			
		9. Keterkaitan soal sesuai dengan indikator	√				
		10. Kejelasan contoh yang diberikan		√			
		11. Bahasa mudah dipahami				√	
		12. Teks mudah dibaca	√				
		Skor Total				51	
		Skor Maksimal				60	

Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi materi dongeng memperoleh skor sebesar 85% yang dihitung menggunakan rumus

Validitas ahli ($V - ah$) = $\frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ yang berarti termasuk dalam kategori validitas cukup valid dapat digunakan namun perlu revisi kecil.

3. Pengujian Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media *sparkol videoscribe* yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 23 Juni 2022 di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Subjek uji coba terbatas dilakukan oleh 10 siswa kelas II.

a. Hasil Uji Angket Respon Guru Uji Terbatas

Penilaian respon guru uji coba terbatas dilakukan oleh Sigit Arianto, S.Pd. selaku guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri pada tanggal 23 Juni 2022. Hasil respon guru terhadap media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* berbasis *Scientific Approach* dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Lembar Angket Kepraktisan Guru Uji Terbatas

No	Pertanyaan	Skala Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Desain media audio visual menarik dengan pilihan warna yang sinkron		√			
2	Desain media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran		√			
3	Ketepatan ukuran huruf pada tulisan media audio visual mudah untuk dibaca		√			
4	Kemenarikan tampilan media audio visual		√			
5	Kesesuaian gambar dan nama dengan materi yang diajarkan	√				
6	Bahasa yang digunakan pada media audio visual mudah dipahami		√			
7	Media audio visual mudah digunakan		√			
8	Media audio visual dapat menambah variasi bahan ajar pembelajaran di sekolah		√			
9	Media audio visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar		√			
10	Media audio visual dapat membantu guru dalam mengajar		√			
Jumlah Skor		45				
Skor Maksimal		50				
Persentase Skor		90				

Analisis data respon guru menunjukkan hasil persentase 90%. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

b. Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas

Pengujian ini dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 10 siswa setelah pembelajaran uji terbatas. Siswa menilai kepraktisan *audio visual sparkol videoscribe* berdasarkan pengalaman belajar pada saat menggunakan *audio visual sparkol videoscribe*. Siswa menilai sesuai dengan indikator yang tertera pada angket. Hasil uji kepraktisan dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Angket Respon Siswa Uji Terbatas

No	Indikator	Respon Siswa				
		Tidak Menyenang	Kurang Menyenang	Cukup Menyenang	Menyenang kan	Sangat Menyenang
1	Bagaimana menurutmu pembelajaran dongeng menggunakan media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?				4 siswa	6 siswa
2	Apa yang kamu rasakan ketika melihat dongeng menggunakan media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?				5 siswa	5 siswa
3	Bagaimana menurutmu tulisan yang ada pada media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?				3 siswa	7 siswa
4	Bagaimana menurutmu gambar yang ada pada media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?			1 siswa	1 siswa	8 siswa
5	Bagaimana menurutmu materi pada dongeng menggunakan media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?			3 siswa	1 siswa	6 siswa
6	Bagaimana menurutmu mengerjakan soal yang ada pada media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?			2 siswa	1 siswa	7 siswa
Jumlah Skor					276	
Skor Maksimal					300	
Presentase Skor					92	

Berdasarkan hasil skor, diperoleh presentase sebesar 92%. Dalam hal ini *Audio Visual Sparkol Videoscribe* berbasis *Scientific Approach* dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas, dapat digunakan, dan tidak perlu direvisi.

c. Nilai Post Test Uji Terbatas

Post test uji terbatas yang telah dikerjakan oleh siswa lalu dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian. Hasil analisis penilaian post test uji terbatas dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Data Nilai Post Test Uji Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai Post Test	Keterangan
1	Abimanyu Satria Manggala	90	T
2	Afatan Sebriano Setyawan	80	T
3	Ami Putri Nur Aini	90	T
4	Aryasatya Rasyidan Hafiz	90	T
5	Azahra Anggun Prasetya	90	T
6	Ghatan Raga Alhasani	80	T
7	Ibra Murthi Wardhana	80	T
8	Ikbara Nanda Arraffa	90	T
9	Iq'lima Talita Salsabila	90	T
10	Khaira Alisha Azzahra	80	T
Jumlah		860	
Skor Maksimal		1000	
Rata-Rata		86	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas II setelah menggunakan *audio visual sparkol videscribe* mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 75. Rata-rata nilai *post test* sebesar 86, Nilai tersebut ≥ 75 , sehingga hasil belajar siswa sudah mencapai dan melebihi nilai KKM. Kemudian nilai tersebut dikonversikan ke nilai ketuntasan klasikal menurut Akbar (2015:78) jika persentase $P > 80\%$ termasuk dalam kriteria sangat efektif.

4. Pengujian Luas

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media *sparkol videoscribe* yang digunakan dalam pembelajaran. uji coba luas ini dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2022 di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Subjek uji coba luas dilakukan oleh 27 siswa kelas II.

a. Hasil Uji Angket Respon Guru Uji Luas

Penilaian respon guru uji coba luas dilakukan oleh Sigit Arianto, S.Pd. selaku guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri pada tanggal 2 Agustus

2022. Hasil respon guru terhadap media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* berbasis *Scientific Approach* dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Lembar Angket Kepraktisan Guru Uji Luas

No	Pertanyaan	Skala Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Desain media audio visual menarik dengan pilihan warna yang sinkron		√			
2	Desain media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran			√		
3	Ketepatan ukuran huruf pada tulisan media audio visual mudah untuk dibaca	√				
4	Kemenarikan tampilan media audio visual		√			
5	Kesesuaian gambar dan nama dengan materi yang diajarkan		√			
6	Bahasa yang digunakan pada media audio visual mudah dipahami	√				
7	Media audio visual mudah digunakan	√				
8	Media audio visual dapat menambah variasi bahan ajar pembelajaran di sekolah			√		
9	Media audio visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar	√				
10	Media audio visual dapat membantu guru dalam mengajar	√				
Jumlah Skor		47				
Skor Maksimal		50				
Persentase Skor		94				

Analisis data respon guru menunjukkan hasil persentase 94%. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

b. Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas

Pengujian ini dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 27 siswa setelah pembelajaran uji luas. Siswa menilai kepraktisan *audio visual sparkol videoscribe* berdasarkan pengalaman belajar pada saat menggunakan *audio visual sparkol videoscribe*. Siswa menilai sesuai dengan indikator yang tertera pada angket. Hasil uji kepraktisan dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 7. Angket Respon Siswa Uji Luas

No	Indikator	Respon Siswa				
		Tidak Menyenangkan	Kurang Menyenangkan	Cukup Menyenangkan	Menyenangkan	Sangat Menyenangkan

1	Bagaimana menurutmu pembelajaran dongeng menggunakan media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?	2 siswa	6 siswa	19 siswa	
2	Apa yang kamu rasakan ketika melihat dongeng menggunakan media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?	3 siswa	1 siswa	23 siswa	
3	Bagaimana menurutmu tulisan yang ada pada media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?	1 siswa	7 siswa	19 siswa	
4	Bagaimana menurutmu gambar yang ada pada media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?		5 siswa	22 siswa	
5	Bagaimana menurutmu materi pada dongeng menggunakan media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?	4 siswa	9 siswa	14 siswa	
6	Bagaimana menurutmu mengerjakan soal yang ada pada media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> ?	6 siswa	1 siswa	5 siswa	15 siswa
Jumlah Skor		743			
Skor Maksimal		810			
Presentase Skor		91			

Berdasarkan hasil skor, diperoleh presentase sebesar 91%. Dalam hal ini *Audio Visual Sparkol Videoscribe* berbasis *Scientific Approach* dinyatakan sangat praktis pada uji luas, dapat digunakan, dan tidak perlu direvisi.

c. Nilai Post Test Uji Luas

Post test uji luas yang telah dikerjakan oleh siswa lalu dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian. Hasil analisis penilaian post test uji luas dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Data Nilai Post Test Uji Luas

No	Nama Siswa	Nilai Post Test	Keterangan
1	Alvian Kenny Urdha P.	85	T
2	Anantara Feblika	90	T
3	Arshiya Rayyan Fatihah R.	80	T
4	Arwa Naura Salsabila	95	T
5	Bayu Tirta Pratama	90	T
6	Bianca Anggun Stevany	90	T
7	Desinta Maharani	95	T
8	Elfredo Dany Abqari	90	T
9	Fawwazah Adiva Maiza	95	T
10	Felicia Anisa Ufairah	85	T
11	Ian Pambudi	90	T
12	Kamila Nur Az Zahra	95	T
13	Kasta Andrea Jaya	80	T
14	Moch. Adyanga Azka P.	85	T
15	M. Sahal Arjuna Hafidz N.	85	T
16	M. Azkal Azzumar Rayyan	95	T
17	M. Farhan	90	T
18	M. Afandi	90	T
19	M. Rakha Pradipa Putra H.	95	T
20	M. Rivin Harlino	80	T
21	Nabila Puspita Eka Rahayu	80	T
22	Nadine Brazilia Ramadhani	95	T
23	Nafisa Tunnaja	90	T
24	Nay Shila Ervina Putri	85	T
25	Nazhua Ferlinda Arga P.	90	T
26	Revalina Nadya Maharani	90	T
27	Willy Putra Endrianto	90	T
Jumlah		2400	
Skor Maksimal		2700	
Rata-Rata		89	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas II setelah menggunakan *audio visual sparkol videscribe* mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 75. Rata-rata nilai *post test* sebesar 89 , Nilai tersebut ≥ 75 , sehingga hasil belajar siswa sudah mencapai dan melebihi nilai KKM. Kemudian nilai tersebut dikonversikan ke nilai ketuntasan klasikal

menurut Akbar (2015:78) jika persentase $P > 80\%$ termasuk dalam kriteria sangat efektif.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video yang dilengkapi dengan animasi, audio, serta gambar dan tulisan didalamnya. *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* merupakan hasil pengembangan dari media *sparkol videoscribe* yang sudah ada. Software *VideoScribe* sendiri dapat dijalankan pada perangkat *OS Windows (exe)* dan *MacOS (dmg)*. *Videoscribe* dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi minimal *windows 7* keatas, RAM 4GB, *intel core 2* atau *amd phenom II*, pada *slide* video berisi materi pengertian dongeng dan unsur intrinsik seperti latar, tokoh, perwatakan, dan amanat, serta contoh cerita dongeng dengan menerapkan *scientific approach (5M)* didalamnya.

Scientific approach atau 5M yang terdapat dalam media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* mencakup mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar / mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan yang terdapat didalam video pembelajaran. Dengan penggunaan *scientific approach* akan membuat video memiliki kelebihan dari pengembangan atau penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat video yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dengan beragam fitur yang telah disediakan, selain dari fitur yang telah disediakan pengguna juga dapat menambah gambar atau animasi serta audio diluar dari aplikasi untuk menambah kemenarikan video yang dibuat, dengan penambahan metode *Scientific Approach* membuat siswa dapat berpikir logis dan memahami materi secara spesifik dan sistematis.

Kevalidan media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* diperoleh berdasarkan hasil validasi konstruksi, hasil validasi materi, dan hasil validasi soal evaluasi. *Audio Visual Sparkol Videoscribe* memperoleh presentase skor sebesar 72%, Sedangkan untuk validasi konstruksi materi memperoleh presentase skor sebesar 85%.

Kepraktisan media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* diperoleh diperoleh berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa

setelah pembelajaran menggunakan *Audio Visual Sparkol Videoscribe* hasil angket kepraktisan pada uji terbatas memperoleh presentase skor sebesar 92%, Sedangkan pada uji luas memperoleh presentase skor sebesar 91%.

Penilaian respon guru dalam penggunaan media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng, dapat diketahui melalui hasil angket respon guru. Berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilaksanakan, respon guru terhadap *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* memperoleh hasil persentase skor 90%, Sedangkan Berdasarkan uji coba luas yang telah dilaksanakan, respon guru terhadap *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* memperoleh hasil persentase skor 94%. Dari penjabaran diatas dan dengan acuan kriteria respon guru yang sudah ditentukan, maka dapat dinyatakan bahwa Media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* sangat layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran

Keefektifan media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa (Post Test). setelah menggunakan *Audio Visual Sparkol Videoscribe*. Berdasarkan hasil analisis data post test tersebut telah melampaui nilai 75 (KKM). Rata-rata nilai post test pada uji terbatas sebesar 86. Sedangkan rata-rata post test nilai pada uji luas sebesar 89. Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi konstruksi media, validasi materi, respon guru, dan hasil keefektifan pengembangan media audiovisual sparkol videoscribe pada siswa kelas II, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pengembangan media *audio visual berbasis scientific approach* pada materi dongeng dinyatakan valid melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validator media dengan memperoleh hasil persentase skor 72% dan dan validator materi dengan memperoleh hasil persentase skor 85% Berdasarkan hasil tersebut, maka pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* ini dinyatakan layak dan valid untuk digunakan.

Penilaian penggunaan media *audio visual* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng, dapat diketahui melalui hasil angket respon guru. Berdasarkan uji coba

yang telah dilaksanakan, respon guru terhadap media *audio visual* berbasis *scientific approach* memperoleh hasil persentase skor 90% pada uji coba terbatas, sedangkan untuk uji luas memperoleh persentase skor 94%. Dan respon siswa pada uji terbatas media *audio visual* berbasis *scientific approach* memperoleh hasil persentase skor 92%. Sedangkan untuk uji luas memperoleh persentase skor 91%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media *audio visual* berbasis *scientific approach* sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Efektivitas pengembangan media *audio visual* berbasis *scientific approach* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng, dapat dilihat dari hasil post test siswa. Melalui hasil post test uji terbatas diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 86. Sedangkan hasil post test uji luas memperoleh skor rata-rata sebesar 89. Hasil post test menunjukkan bahwa mencapai $KKM \geq 75$ dan dinyatakan tuntas secara klasikal dengan persentase 100%. Berdasarkan pernyataan tersebut, menentukan bahwa media *audio visual* berbasis *scientific approach* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aan, dkk. 2018. Video Pembelajaran Bebas Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika.
- Afifah Nurul. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasi Kelas X SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO.
- Anzar, dkk. 2017. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD NEGERI 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016.
- Fitria Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.
- Fujiyanto Ahmad. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluq Hidup.
- Habsari Zakia. 2017. Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak.
- Istanti, Nur Widya. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis CTL Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tambangan 01 Semarang.

- Imron, Ilmawati Fahmi. 2016. Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.
- Khair Ummul. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI.
- Kemendikbud. 2014. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Minarni. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video menggunakan Aplikasi Videoscribe untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*.
- Mahardika, dkk. 2018. Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- Nurrita Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Nurani, dkk. 2018. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital.
- Ningsih Wirda. 2016. Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI.
- Saidah, dkk. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD.
- Salahuddin. 2016. Pengaruh Punggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses dan Aktifitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soenarko, dkk. 2018. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri.
- Tegeh, dkk. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.
- Yaumi Muhammad. 2017. *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*.