



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 3, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 06/09/2023
 Reviewed : 24/09/2023
 Accepted : 26/09/2023
 Published : 28/09/2023

Vera Angel¹
 Sri Handajani²
 Mauren Gitta Miranti³
 Andika Kuncoro
 Widagdo⁴

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATERI KUE DARI ADONAN PIE UNTUK SISWA SMK

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Hasil pengembangan media *sparkol videoscribe* pada materi kue dari adonan pie; 2) Kelayakan media *sparkol videoscribe* pada materi kue dari adonan pie untuk siswa SMK ; 3) Respon siswa SMK terhadap media *sparkol videoscribe* pada materi kue dari adonan pie. Metode penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE dengan menggunakan tiga tahapan (*Analysis, Design* dan *Development*). Validasi *sparkol videoscribe* melibatkan tiga orang ahli materi dan tiga orang ahli media. Objek penelitian berupa *videoscribe* dan respon siswa. Instrumen yang digunakan untuk kelayakan *videoscribe* meliputi lembar validasi materi, media dan angket untuk melihat respon siswa. Adapun teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) hasil pengembangan media sudah berupa file MP4 berdurasi 23 menit yang dapat diakses oleh pembaca melalui gogle drive; 2) hasil validasi materi dan media dengan nilai rata - rata presentase 91.11% dan 86% termasuk dalam interpretasi sangat layak dengan revisi; 3) respon siswa memiliki rata – rata presentase 86.66% dengan interpretasi sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan *sparkol videoscribe* hasil penelitian dapat digunakan dalam pembelajaran

Kata Kunci : Pengembangan, *Sparkol Videoscribe*, Kue dari Adonan pie

Abstract

This study aims to find out: 1) The results of the development of *videoscribe sparkol* media on cake material from pie dough; 2) Feasibility of *videoscribe sparkol* media on cake material from pie dough for vocational students; 3) Response of SMK students to *videoscribe sparkol* media on cake material from pie dough. This research method is R&D with a ADDIE development model using three stages (*Analysis, Design* and *Development*). The validation of *sparkol videoscribe* involved three material experts and three media experts. The object of research is in the form of *videoscribe* and student response. The instruments used for *videoscribe* eligibility include material validation sheets, media and questionnaires to see student responses. The data analysis technique is carried out quantitatively. The results showed: 1) the results of media development are already in the form of MP4 files that can be accessed by readers; 2) the results of material and media validation with an average percentage value of 91.11% and 86% included in the interpretation are very feasible with revisions; 3) Student responses have an average percentage of 86.66% with very good interpretation. This indicates that the development of *sparkol videoscribe* research results can be used in learning.

Keywords : Development, *Sparkol Videoscribe*, Pie dough cake

¹ Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
 Alamat email: Veraangelica0106@gmail.com

² Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
 Alamat email: srihandajani@unesa.ac.id

³ Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
 Alamat email: Maurenmiranti@unesa.ac.id

⁴ Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi komunikasi yang dapat menambah pengetahuan seseorang. Pentingnya pendidikan untuk manusia tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan akan mengajarkan manusia untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga manusia mampu menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mampu mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Upaya dalam Pendidikan tidak lepas dari peran guru. Guru turut berperan membantu memecahkan masalah yang dihadapi siswa, peran guru sangat diperlukan oleh siswa.

Guru sebagai pendidik merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Upaya meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar menjadi perhatian penting karena sangat mempengaruhi dalam tersampainya materi yang diajarkan. Materi dapat terserap dengan baik oleh siswa jika proses belajar mengajar dilaksanakan dengan cara efektif. Cara efektif yang dimaksud adalah berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang tersampainya materi dengan lebih baik dalam proses belajar mengajar.

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Di era teknologi modern dengan terciptanya media pembelajaran yang aneka ragam merupakan upaya untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar, 2017: 19).

Menurut (Fatria, 2017:136), media adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Berdasarkan hal tersebut, peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai pengolah pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru dapat melakukan proses pembelajaran yang lebih interaktif dengan siswa. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat mengaktifkan siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik akan memotivasi siswa untuk belajar dan akhirnya hasil belajarpun meningkat. Sebaliknya dengan media pembelajaran yang kurang kreatif menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya siswa dalam belajar. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau biasanya disebut dengan konvensional dalam pembelajaran. Siswa cenderung kurang memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran karena dianggap terlalu monoton, dan pada akhirnya menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Terlebih ketika pendidik menjelaskan mengenai mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif adalah pembelajaran kejuruan yang merupakan kemampuan khusus yang diberikan kepada siswa sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Salah satu mata pelajaran produktif pada keahlian tata boga adalah mata pelajaran pastry bakery.

Mata pelajaran pastry bakery merupakan salah satu mata pelajaran yang harus lulus dalam program keahlian tata boga. Materi pembelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran Pastry Bakery memiliki banyak penjelasan dalam teknik pembuatan, metode pengolahan dan hal-hal yang harus diperhatikan, salah satu contohnya pada Kompetensi dasar Kue dari adonan pie. Pastry bakery merupakan salah satu mata pelajaran yang terdiri dari pembelajaran teori dan praktik. Siswa diberi pembelajaran teori yang bertujuan untuk memberikan pemahaman untuk bekal dalam pembelajaran praktik, dalam mata pelajaran ini berisikan beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembuatan produk kue, roti dan komponen yang terdapat dalam penyajian produk pastry bakery.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan dan observasi di kelas XI Tata Boga SMK Negeri 2 Jombang, menunjukkan bahwa siswa kesulitan dengan pemaparan materi yang dijelaskan oleh guru dengan media pembelajaran yang kurang menarik (kurang kreatif). Kurangnya antusiasme serta pemahaman murid dalam mempelajari materi kue dari adonan pie terjadi karena media pembelajaran kurang kreatif. Pada setiap pelajaran produktif sebelum terjun membuat produk ada teori yang disampaikan oleh guru sebagai bekal siswa dalam

melaksanakan praktik oleh guru sebagai bekal siswa dalam melaksanakan praktik diminggu berikutnya. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami cara kerja maupun teknik pengolahan yang harus dilakukan. Sehingga pada saat praktik siswa cenderung berperilaku kurang mandiri dan percaya diri dalam melakukan langkah- langkah kerja.

Berdasarkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran untuk kompetensi kue dari adonan pie. Kemudian media yang dianggap paling sesuai untuk digunakan adalah media video. Media pembelajaran sparkol videoscribe merupakan salah satu cara mengatasi masalah di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2018:13).

Sparkol Videoscribe mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, dapat dilakukan pengulangan, memperjelas hal-hal yang abstrak dan realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sparkol Videoscribe memiliki berbagai fitur yang mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Pada software tersebut ada template yang disediakan, pengguna dapat membuat model animasi, grafik, dan gambar sesuai kebutuhan dan mengimpornya kedalam software tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan videoscribe juga dapat dilakukan secara offline sehingga dapat lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan videoscribe. Pengguna hanya perlu men-download software dan di install pada PC yang dimiliki.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Research and Development (R&D). Prosedur pengembangan menggunakan model penelitian dari ADDIE, yang memiliki lima Langkah penelitian dan pengembangan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Data yang diperoleh adalah data validasi media dan materi serta angket respon siswa kelas XI Tata Boga di SMK Negeri 2 Jombang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisa Awal

Pada tahap analisa awal dimulai dari menemukan permasalahan yang ada disekolah khususnya dalam pembelajaran *pastry bakery*, dalam tahap ini peneliti menemukan adanya kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran *pastry bakery* kelas XI Tata boga di SMK 2 Jombang. Penyampaian materi di kelas oleh guru masih menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan adalah *power point* sederhana atau terlalu banyak tulisan tanpa adanya ilustrasi gambar untuk pengantar yang membuat siswa mudah bosan, pada pembelajaran kue dari adonan pie guru tidak menampilkan video untuk pengantar pemahaman siswa sebelum melakukan praktik. Pada kegiatan pelaksanaan praktik terutama pada pembuatan kue dari adonan pie terjadi kebingungan pada tahap pencampuran dan pembentukan sehingga guru perlu menjelaskan ulang secara bertahap terkait pembuatan kue dari adonan pie, siswa idealnya harus memahami terlebih dahulu.

Pada *sparkol videoscribe* yang peneliti kembangkan berisikan materi lengkap materi kue dari adonan pie disertai dengan gambar dan video pembuatan, siswa pun dapat melatih pengetahuannya. Akses dari *sparkol videoscribe* ini sangat mudah yaitu cukup mendownload video tersebut melalui link *gogle drive* atau dapat dilihat melalui *gogle drive* yang dibagikan peneliti kemudian digunakan dengan mudah menggunakan *handphone*, hal ini juga bertujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri maka peneliti mengembangkan *sparkol videoscribe* untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

b. Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan PLP pada bulan Juli – Oktober 2022. Observasi awal dilakukan pada saat pertemuan pertama sebelum kegiatan PLP. Observasi dilakukan pada pertemuan pembelajaran teori dan pembelajaran praktik di dapur.

Guru memaparkan materi menggunakan media pembelajaran yaitu *power point* yang berisikan tulisan dan menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang memperhatikan dan saat praktik siswa kurang menguasai teknik pada materi yang diberikan sebelumnya.

Observasi dilakukan saat mengajar dikelas kegiatan PLP pada kelas XI Tata Boga dalam proses kegiatan belajar mengajar pada materi kue dari adonan pie peneliti menggunakan media pembelajaran, yaitu prezi. Media yang peneliti gunakan cukup menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih aktif dan peneliti juga menggunakan metode mengajar tanya jawab. Pada saat observasi peneliti juga sedikit bertanya kepada siswa, sebagai berikut :

1. Kebutuhan akan media pembelajaran selain buku
2. Media yang dapat merangkum semua materi dari buku pelajaran yang telah ada.
3. Beberapa contoh media pembelajaran yang terdapat animasi, yaitu : *prezi*, *sparkol videoscribe*, PPT interaktif, Video interaktif edupuzzle dan Video Animasi.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan siswa ini menyukai mata pelajaran pastry bakery, namun dalam proses pembelajaran ditemui berbagai kendala yang membuat siswa kurang tertarik seperti penyampaian materi dengan metode ceramah dan pendiskripsian langkah kerja yang kurang jelas. Dalam proses pembelajaran siswa mengharapkan ada media yang digunakan lebih variasi sehingga lebih bisa mendiskripsikan langkah kerja secara nyata. Misalnya seperti *sparkol videoscribe*, media ini bagi siswa sangat menarik karena dapat menjelaskan materi secara jelas, terdapat animasi dan gambar untuk menunjang materi yang sulit dipahami.

Terdapat kelebihan *sparkol videoscribe* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, antara lain :

1. Aplikasi *sparkol videoscribe* memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri dimana bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus ahli dalam bidang multimedia.
2. Dapat digunakan dengan mudah oleh guru untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan teknik penjelasan melalui visual berupa gambar dan audio.
3. *Sparkol videoscribe* membuat guru berinovasi sendiri pada setiap materi dengan ide ide tersendiri.
4. *Sparkol videoscribe* akan menuntun guru untuk membuat materi pembelajaran sesuai keinginan tanpa harus punya keahlian lebih dalam bidang teknologi, hanya memerlukan ide dan kreatifitas untuk membentuk cerita dan alur dalam video pembelajaran tersebut.
5. Aplikasi ini bisa dijalankan secara online dan juga offline.
6. *Sparkol videoscribe* mampu mempersingkat konsep yang awalnya panjang menjadi sangat ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar yang langsung mengarah kepada apa yang ingin disampaikan dengan hanya sedikit kata-kata atau teks.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Menyusun materi

Pengembangan *sparkol videoscribe* berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada kompotensi dasar menganalisis kue dari adonan pie untuk siswa SMK ini tersusun atas materi yang sesuai dengan kompetensi dasar kue dari adonan pie. Adapun uraian materi terdiri dari : pengertian kue dari adonan pie, klasifikasi kue dari adonan pie bahan pembuatan kue dari adonan pie, alat pembuatan kue dari adonan pie, metode pembuatan kue dari adonan pie, prosedur pembuatan kue dari adonan pie, hal – hal yang harus diperhatikan pada pembuatan kue dari adonan pie. Materi dalam *sparkol videoscribe* dilengkapi dengan gambar guna memperjelas uraian materi. Selain itu disajikan video yang mendemonstrasikan tahapan – tahapan dalam pembuatan kue dari adonan pie.

b. Membuat *Story Board*

Pada tahap ini *story board* dibuat secara tertulis. *Story board* berisi garis besar tampilan yang akan dibuat pada *sparkol videoscribe* yang meliputi visual, narasi dan musik. *Story board* dibuat untuk mempermudah visualisasi ide yang dimiliki agar lebih terarah. Setelah mendapat validasi dari ahli materi dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau produksi video.

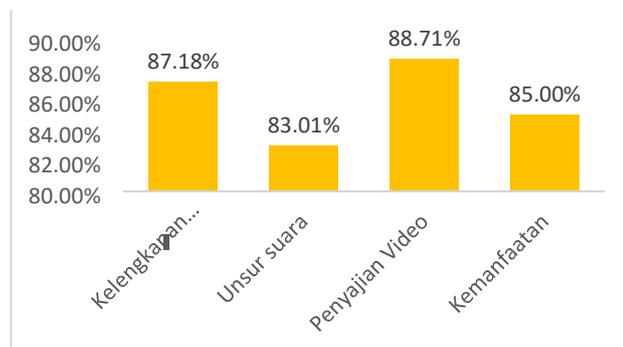
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, segala kegiatan yang dilakukan pada tahap desain disusun dan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran. Pengembangan media ini berdasarkan penyusunan materi dalam media yang telah disusun sebelumnya. Alat bantu pengembangan media pembelajaran ini adalah *sparkol videoscribe* yang merupakan salah satu *software* untuk mendesain video dan dapat dijadikan menjadi video pembelajaran

4. Respon siswa terhadap *sparkol videoscribe* pada Kompetensi dasar menganalisis kue dari adonan pie

Respon siswa terhadap kelayakan *sparkol videoscribe* diperoleh dari hasil penilaian uji coba terbatas yang dilakukan pada tahapan pengembangan (*development*). Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam satu tahap yaitu uji coba kelompok besar.

Uji coba dilakukan pada subjek penelitian sebanyak 31 siswa. Siswa mengisi angket tertutup secara online yang telah disediakan dalam platform gogle form dengan alamat link : <https://forms.gle/KpnS9mBfbQUZLPcM7>. Angket ini tersaji secara lengkap pada lampiran ke.. . Adapaun rekapitulasi respon siswa tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. 7 Rekapitulasi Hasil Respon siswa

Berdasarkan Gambar 4.7 Penilaian dari keempat aspek dapat disimpulkan untuk aspek kelengkapan materi memperoleh rata-rata 87.18% interpretasi penilaian adalah sangat layak. Aspek Unsur suara memperoleh rata-rata 83.01% interpretasi penilaian adalah sangat layak. Aspek Penyajian Video memperoleh rata-rata 88.71% interpretasi penilaian adalah sangat layak. Aspek kemanfaatan memperoleh rata-rata 85% interpretasi penilaian adalah sangat layak.

Rata-rata penilaian yang diberikan oleh siswa adalah 86.11 % interpretasi penilaian yaitu sangat layak untuk digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 2 Jombang masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis video. Oleh karena itu, peneliti mengemukakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Campen, 2020) bahwa media yang dikembangkan secara kreatif yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakter siswa akan meningkatkan motivasi dalam belajar.

1. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menghasilkan presentase kelayakan 91.11% dengan nilai interpretasi sangat layak diartikan bahwa *sparkol videoscribe* dapat diuji cobakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Riduwan, 2009) bahwa kriteria intrepretasi kelayakan 81-100 termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat diuji cobakan. Hal ini senada didapatkan oleh (Pratama, 2019), dimana hasil kelayakan materi yang diperoleh sebesar 85,4% di mana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat layak sehingga dapat dipakai untuk diuji coba.

Validasi media pembelajaran *sparkol videoscribe* mencakup tiga aspek, yaitu Aspek Pembelajaran, Aspek Materi dan Aspek Manfaat. Pada aspek pembelajaran memperoleh rata-rata hasil 86.67% dengan interpretasi sangat layak. Hasil tersebut sesuai dengan indikator penilaian yang diperoleh sebagai berikut : 1) Kesesuaian dengan silabus memperoleh hasil 89% dengan kriteria sangat layak, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini sesuai dengan silabus yang dipelajari 2) Kesesuaian media memperoleh hasil 86.67% dengan kriteria sangat layak hal tersebut dibuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan judul materi yang disajikan sesuai dengan isi materinya 3) Kemudahan memahami memperoleh hasil 82,22% dengan kriteria sangat layak, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami oleh siswa dari segi penyajian materi dan ilustrasi gambar sebagai pengantar 4) Fleksibilitas penggunaan memperoleh hasil 90% dengan kriteria sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran mudah dioperasikan menggunakan *handphone* dan laptop dengan spesifikasi rendah sekalipun.

Hal ini sesuai dengan teori (Maimunnah, 2016) Media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam proses belajar, Media pembelajaran juga harus mudah digunakan dan fleksibel agar dapat digunakan oleh guru dan siswa dengan mudah. Hal ini dapat membantu mengurangi waktu persiapan dan memungkinkan siswa dan guru untuk fokus pada proses pembelajaran yang lebih penting.

Aspek materi memperoleh hasil 87.41% dengan interpretasi sangat layak. Aspek materi terdiri dari 3 indikator penilaian, sebagai berikut : 1) Penyajian materi memperoleh hasil 88% dengan interpretasi sangat layak, interpretasi tersebut dibuktikan bahwa materi yang dijelaskan pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan uraian penyajian materi sangat runtut dan lengkap 2) Tampilan visual memperoleh hasil 83.33% dengan interpretasi sangat layak, hal tersebut dibuktikan bahwa ilustrasi dan contoh gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi tersebut dan dapat memperjelas materi 3) Penggunaan bahasa isi materi memperoleh hasil 90% dengan interpretasi sangat layak, hal ini karena penggunaan bahasa yang digunakan dalam pemaparan materi menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahma, 2019) media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standart kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi. Diperkuat dengan pendapat (Muis, 2019) bahwa aspek penilaian pada isi meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, KI-KD, indikator, serta tujuan pembelajaran di mana disesuaikan dengan karakteristik masalah pembelajaran.

Aspek Manfaat memperoleh hasil 89.33% dengan interpretasi sangat layak. Hal ini karena media yang dikembangkan mampu memberikan referensi media pembelajaran bagi guru dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hal ini selaras dengan teori (Syastra, 2015) bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media menghasilkan presentase kelayakan 86.66% nilai interpretasi sangat layak diartikan bahwa *sparkol videoscribe* dapat diujicobakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga senada didapatkan oleh (Aini, 2023), di mana hasil kelayakan materi yang diperoleh sebesar 85.4% di mana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat layak sehingga layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran materi kue dari adonan pie.

Terdapat tujuh aspek kriteria yang dinilai pada kelayakan media yaitu, 1) Aspek Penyajian Video; 2) Aspek Materi; 3) Aspek Suara; 4) Aspek Musik; 5) Aspek Warna; 6) Aspek Teks; 7) Aspek Kemanfaatan.

Aspek Penyajian video memperoleh hasil validasi 84,44% dengan interpretasi sangat layak dibuktikan pada dua indikator kriteria penilain, sebagai berikut : 1) Durasi penayangan sesuai dengan standar yaitu 15 – 20 menit memperoleh rata-rata 86.67% dengan interpretasi sangat layak dengan saran validator dinilai kurang efektif karena terlalu panjang namun durasi penayangan 15-20 menit masih dianggap standar untuk siswa berkonsentrasi Hal ini sependapat dengan teori (Riyana, 2011) Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 15-20 menit karena kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia yang cukup terbatas. 2) Format sajian video yang ditampilkan menarik dan gambar/video yang disajikan memperoleh rata-rata 86.67% dengan interpretasi sangat layak hal tersebut dibuktikan bahwa penyajian video dan gambar dianggap siswa menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal tersebut didukung pendapat (Sila, 2016) menyatakan bahwa saat siswa memperhatikan suatu video, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi lebih baik dengan gambar-gambar atau suara yang ditimbulkan dari video tersebut.

Aspek materi memperoleh hasil validasi 82,67% dengan interpretasi sangat layak. Hasil interpretasi terdiri dari tiga indikator, sebagai berikut : 1) materi sesuai dengan sub kompetensi memperoleh rata-rata

80% dengan interpretasi layak hal tersebut dibuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan disajikan sehingga isi materi dalam media sesuai, 2) uraian penyampaian materi yang disajikan dalam video memperoleh rata-rata 84% dengan

interpretasi sangat layak dalam media urutan penyampaian materi yang disampaikan logis dan runtut dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa, 3) Penggunaan bahasa dalam penyajian materi memperoleh rata-rata 86.67% dengan interpretasi sangat layak dibuktikan dan bahasa yang digunakan komunikatif dan narator menggunakan istilah umum saat penyampaian materi sehingga siswa dapat mudah memahami materi. Hal ini pun didukung oleh pendapat (Rahmawati, 2016) mengemukakan bahwa bahasa dalam media harus memperhatikan aspek komunikatif yaitu penataan kalimat yang tidak bertele-tele sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Aspek suara dan musik memperoleh hasil validasi 90% dengan interpretasi sangat layak. Hasil interpretasi tersebut dibuktikan dari beberapa indikator penilaian yang disajikan, sebagai berikut: 1) Artikulasi suara narator memperoleh rata-rata 90% dengan interpretasi sangat layak hal tersebut dibuktikan bahwa suara narator jelas, penggunaan kalimat sesuai dengan pemahaman siswa. 2) musik *background* yang digunakan dalam media memperoleh rata-rata 90% dengan interpretasi sangat layak hal ini dibuktikan bahwa musik *background* yang digunakan volume lebih kecil dengan suara narator sehingga tidak mengganggu narator dalam penjelasan materi. Akan tetapi, masih terdengar *noise* atau suara yang lain sehingga memerlukan tempat yang tepat jika ingin menghasilkan narasi dan suara yang bagus.

Hal ini didukung dengan pernyataan Wyatt (dalam Mulyono, dkk, 2017) menyatakan musik merupakan salah satu bidang pasca produksi audio yang dapat menyalurkan Sebagian besar maksud dari sutradara dan produser dan dapat berperan besar menyampaikan sebagian dari sisi emosional. Alten (dalam Mulyono, dkk, 2017) mengemukakan tantangan utama selama produksi adalah rekaman dialog. Merekam dialog yang jelas, dimengerti, dan bebas kebisingan sebisa mungkin adalah tujuan dari *records* produksi. Suara narasi menambahkan lebih banyak adegan daripada apa yang nampak dan menunjukkan fungsi informatif.

Aspek kemanfaatan memperoleh hasil validasi 83.33% dengan interpretasi sangat layak. Hasil interpretasi tersebut dibuktikan video yang dikembangkan dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi, materi yang disajikan dalam video juga sudah dirakum dari beberapa sumber sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Media video mempunyai manfaat – manfaat yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga motivasi yang tumbuh di dalam diri siswa membuat pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Hal ini didukung (Sudajana, 2011) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajarannya.

Aspek teks memperoleh hasil validasi 88.89% dengan interpretasi sangat layak hal tersebut didapatkan dari indikator sebagai berikut : 1) Ukuran huruf proporsional : 86.67%; 2) Jenis huruf sesuai: 86.67% dengan interpretasi sangat layak. Maka, dapat disimpulkan bahwa jenis teks dan huruf yang digunakan sudah sesuai serta memudahkan siswa untuk membaca. Hal ini selaras dengan (Riyana 2007) menyatakan salah satu teknik pembuatan media berbasis *computer* yaitu menggunakan *font* dan suasana huruf yang jelas dan tegas serta menghindari jenis *font* yang dekoratif agar informasi disampaikan dapat diterima dengan baik. Oleh karena itu dalam media video ini digunakan huruf besar yang berukuran besar dan tegak lurus yaitu jenis huruf *Arial*.

Aspek warna memperoleh rata-rata paling rendah diantara indikator lain yaitu 73.33% dengan interpretasi layak karena terdapat pemilihan warna teks yang tidak sesuai dengan *background* sehingga teks tidak terlihat jelas pada tampilan video. Namun, setelah melakukan perbaikan dan penilaian ulang terdapat peningkatan yaitu 86.67% , sehingga warna teks yang digunakan sudah seimbang. Hal ini sesuai dengan penelitian (Fransisca, 2018) yaitu pemilihan jenis huruf, ukuran huruf dan warna juga disesuaikan dengan *background* agar selaras dan dapat dibaca. Serta menggunakan kalimat yang efektif dan dipermudah oleh siswa. Oleh karena itu, warna *background* diganti dengan warna biru dan warna pada huruf diganti hitam agar selaras dan seimbang.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media video berbasis *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* merupakan alat untuk membantu menjelaskan konsep rumit dalam sebuah materi pelajaran , menjadi lebih menarik dan terkesan menghibur (Aini, 2023).

3. Respon siswa

Pengambilan data berupa respon siswa ini, peneliti mengadopsi, peneliti mengadopsi angket (Nasya, 2018) . Berdasarkan hasil penelitian dari respon siswa pada tabel yang tertera pada lampiran 4. , terlihat untuk rata-rata nilai respon siswa secara keseluruhan memperoleh rata-rata sebesar 86.11 %

maka jika dicocokkan dalam kriteri yang tertera pada bab 3, hasil presentase termasuk pada skala 5 yang artinya respon siswa sangat baik terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang diberikan atau diujicobakan oleh peneliti.

Hasil respon yang sudah dijabarkan selaras dengan penelitian (Hermawan, 2021) menunjukkan hasil dimana respon siswa terhadap pemaparan atau penjelasan pada media ini mendapatkan respon siswa dengan kategori baik dan penggunaan media *videoscribe* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Kriteria penilaian pada angket respon dibagi menjadi empat aspek yaitu, 1) Aspek Kelengkapan materi : 87.18% ; 2) Aspek Unsur suara : 83.01% ; 3) Aspek Penyajian video : 88,71% ; 4) Aspek Kemanfaatan : 85%.

Hasil respon siswa pada indikator aspek kelengkapan materi memperoleh presentase 87.18% dengan interpretasi sangat layak hal tersebut dibuktikan dari indikator urutan materi bahwa media yang dikembangkan menjelaskan materi secara runtut, jelas, lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Materi yang disajikan sederhana diharapkan siswa mampu mehami dan mengingat materi yang disampaikan. Dengan demikian materi yang tadinya dianggap rumit karena keterbatasan alat dan bahan di sekolah dapat disederhanakan. Hal tersebut selaras dengan penelitian (Sasmita Dewi, 2021) bahwa materi yang disajikan pada media harus sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Pada penilaian aspek penyajian video memperoleh presentase 88,71% dengan interpretasi sangat layak hal ini dapat dibuktikan dalam media yang dikembangkan penambahan ilustrasi gambar atau video terbaca jelas pada video hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Hal ini didukung pendapat (Sudjana, 2014) menyatakan gambar yang ditampilkan benar-benar harus melukiskan konsep tau pesan isi pelajaran yang harus disampaikan sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.

Aspek kemanfaatan memperoleh presentase 85% hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dan memberikan motivasi siswa dalam belajar. Media ini mudah digunakan karna berbentuk file MP4 sehingga media ini dapat langsung digunakan dengan laptop ataupun *handphone*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Bella Safira, 2019) bahwa siswa mengalami kemudahan dan menerima materi pembelajaran sehingga siswa mendapatkan peningkatan hasil pada saat pembelajaran berlangsung.

Hasil respon siswa pada indikator aspek suara masih menunjukkan rata-rata yang rendah yaitu 83.01% dengan indikator 1) Kualitas narator : 84,52% ; 2) Penggunaan bahasa : 83,23% ; 3) Kesesuaian Audio : 81,29% dengan interpretasi sangat layak. Rata-rata ini dinilai masih rendah karena suara narator Hal ini dirasakan siswa bahwa suara narator masih kurang terdengar jelas pada beberapa istilah dan suara narator kurang jernih hal tersebut diduga pada saat pengisian suara dibuat dengan cara pembagaian *scribd* dan dibuat tidak dalam satu waktu, hal ini memungkinkan volume suara pada pengisian dan kondisi lingkungan yang berbeda dapat menyebabkan intonasi suara dihasilkan oleh pembuat audio tidak sama.

SIMPULAN

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* , dimana dalam proses pengembangannya memiliki hasil : 1) penemuan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa; 2) perancangan media pembelajaran berupa *sparkol videoscribe*; 3) validasi materi dan media untuk menguji kelayakan media. 4) Video berupa file MP4 yang dapat didownload dan diakses melalui *handphone* dan laptop.
2. Hasil kelayakan media dapat dilihat dari rata-rata presentase hasil validasi dan materi yaitu 91.11% dan 86.66%. Maka dapat disimpulkan bahwa media sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran setelah dilakukan revisi atau perbaikan.
3. Respon siswa setelah diberikan atau diujicobakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* memperoleh ratarata 86.11% dengan interpretasi layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran VideoScribe berbasis Animation Drawaing Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Pencemaran Lingkungan . Jurnal Natural Science Educational Research 6 .

- Bella Safira, P. &. (2019). Impelementasi Media Pembelajaran Videoscribe pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4.0. 21 - 24.
- Campen, C. A. (2020). Effects of Audio Support on Multimedia Learning Processes and Outcomes in Students with Dyslexia. *Computers and Education*,150, 1-14.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal: Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol.2, No.(1). , 94 - 109.
- Fransisca. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *JPGSD*. Vol: 06, 1916-1927.
- M A Hermawan, S. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* Vol.2 No.2, 138-142.
- Nasya, I. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Puff Pastry dengan Metode Inggris Untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Produk Pastry & Bakery di SMK N 4 Surakarta.
- Pratama, A. D. (2019). Pengembangan Media Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Pada kelas IV SD/MI.
- Rahma, F. I. (2019). Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Islam* Vol,24 No.29.
- Rahmatika, D. F. (2018). "Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe.". *Desimal: Jurnal Matematika* 1.3, 385-393.
- Riduwan. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian: untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3*. Alfabeta.
- Riyana. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Sasmita Dewi, E. D. (2021). Kelayakan Media Video Animasi Powtoon pada Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi Kelas X SMA dalam Pembuatan Biskuit Pisang Ambon Lumut. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Syastra, S. A. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Dalam CBIS Journal*, Volume 3 No.2, 79.