

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *SPARKOL VIDEOSCRIBE*
PADA TEMA 3 KELAS III**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**ITA NURIAH
NPM. 1611100179**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *SPARKOL VIDEOSCRIBE*
PADA TEMA 3 KELAS III**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**ITA NURIAH
NPM. 1611100179**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Busmayaril, M. Ed

Pembimbing II: Deri Firmansah, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA TEMA 3 KELAS III

**Oleh
ITA NURIAH**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada tema 3 kelas III. Untuk mengetahui kelayakan dan respon dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Penelitian dijalankan menggunakan *Research & Development*. Tahap validasi desain melibatkan empat orang subjek (dua orang ahli materi dan dua orang ahli media) dilibatkan untuk menilai kelayakan materi, kelayakan media dan kebahasaan. Tahap uji coba melibatkan 41 orang peserta didik (15 peserta didik uji coba kelompok kecil dan 26 peserta didik uji coba kelompok besar) dan 2 orang guru dilibatkan untuk melihat keefektifan video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* tersebut. Lembar validasi digunakan untuk melihat kelayakan oleh para ahli. Sedangkan respon guru dan peserta didik dikumpulkan menggunakan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif berbantuan *Microsoft Office Excel 2007*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi sangat baik (3,727) dan nilai kelayakan oleh ahli media sangat baik (3,6105). Respon peserta didik sangat menarik (3,4733 uji coba kelompok kecil dan 3,5692 uji coba lapangan), respon uji coba guru sangat menarik (3,7855). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak digunakan dalam pembelajaran tema 3 kelas III.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Video Interaktif, Sparkol Videoscribe*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suramin, Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Tema 3 Kelas III

Nama : Ita Nuriah
NPM : 1611100179
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

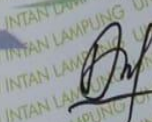
MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


Busmayarif, M. Ed
NIP. 197508102009011013

Pembimbing II


Deri Firmansah, M. Pd
NIP. 199110312019031011

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI


Svofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 19691003199702002





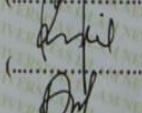
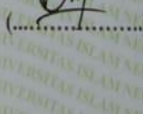
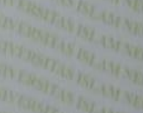
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA TEMA 3 KELAS III** disusun oleh: **ITA NURIAH, NPM. 1611100179**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Rabu, 23 Desember 2020** pada pukul **13.00-15.00 WIB**, tempat: Ruang sidang *virtual google meet*.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd (.....) 
Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M. Pd.I (.....) 
Pembahas Utama : Nurul Hidayah, M. Pd (.....) 
Pembahas Pendamping I : Busmayaril, M. Ed (.....) 
Pembahas Pendamping II : Deri Firmansah, M. Pd (.....) 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd
NIP.196408281988032002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

”Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”(QS. Ar-Ra’ad:11)¹

¹Departmen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya Al-Hikmah (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2015), h.445

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharap Ridho Allah semata, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tersayang Bapak Ridwan dan Ibu Turi yanti yang telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh cinta, ketulusan dan kasih sayangnya, serta selalu memberikan doa yang tulus, mendukung dan memberi nasihat dalam setiap langkahku dan selalu mendampingi.
2. Kakakku tersayang Ari Yadi dan Fuji Andriani, serta kedua keponakan yang aku sayangi Adrian Ahza Pradipto dan Kevin Ardana Abi Putra, terimakasih atas canda tawa, kasih sayang persaudaraan, dan dukungan yang selama ini telah diberikan.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Ita Nuriah dilahirkan di Yukum Jaya pada tanggal 08 November 1998 dari pasangan Bapak Ridwan dan Ibu Turi Yanti sebagai anak kedua dari dua bersaudara. Penulis memiliki kakak kandung bernama Ari Yadi.

Penulis mengawali pendidikan di TK Istiqlal Bandar Jaya, kemudian SD Negeri 4 Yukum Jaya dan lulus tahun 2010, dilanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Terbanggi Besar lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Terbanggi Besar lulus tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.

Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidoharjo, Umbul Untung, Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis PPL di MIN 3 Bandar Lampung dan tahun 2020 melaksanakan penelitian di SD Negeri 4 Yukum Jaya, Lampung Tengah dan SD Negeri 1 Sukabumi, Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim,

Syukur Al-hamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Tema 3 Kelas III** sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Busmayaril, M.Ed selaku dosen pembimbing I, atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu Dra. Tati Sugiarti, M.Pd selaku kepala Sekolah SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Ibu Suwarni, S.Pd.SD selaku kepala Sekolah SD Negeri 4 Yukum Jaya Lampung Tengah yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Ibu Ety Pelita S, S.Pd selaku guru tematik di SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
9. Ibu Annisa Dian Meirita S.Pd. selaku guru tematik di SD Negeri 4 Yukum Jaya Lampung Tengah yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
10. Bapak dan Ibu guru serta staff SD Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung dan SD Negeri 4 Yukum Jaya Lampung Tengah.
11. Sahabat konco wawai ku Turmiasih, Sela Oktasari, Karima Manisa, Ipa Hasmarlina, Ika Pratiwi, Rizki Oktya Rosa yang telah memberikan warna selama perkuliahan dan Edi Wibowo, S.Pd yang selalu menyemangati dengan setia disampingku.

12. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 khususnya mahasiswa jurusan PGMI kelas D dan teman-teman KKN serta PPL.

Semoga Allah Melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat member manfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Oktober 2020
Penulis

Ita Nuriah
NPM.161110017

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vi |
| RIWAYAT HIDUP | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 7 |
| C. Batasan Masalah..... | 8 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan | 8 |
| F. Manfaat | 9 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|---|----|
| A. Pembelajaran..... | 10 |
| B. Media Pembelajaran..... | 13 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2. Manfaat Media Pembelajaran | 14 |
| 3. Jenis-jenis Media..... | 14 |
| C. Media Video..... | 15 |
| 1. Pengertian Media Video..... | 15 |
| 2. Tujuan Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran | 17 |
| 3. Kelebihan Media Video | 18 |
| 4. Kelemahan Media Video..... | 19 |
| 5. Video Interaktif | 19 |
| D. <i>Sparkol Videoscribe</i> | 21 |
| E. Pembelajaran Tematik..... | 22 |
| 1. Pengertian Pembelajaran Tematik..... | 22 |
| 2. Fungsi Tema Pada Pembelajaran Tematik..... | 23 |
| 3. Kelebihan Pembelajaran Tematik | 25 |
| 4. Kekurangan Pembelajaran Tematik | 25 |
| 5. Karakteristik Pembelajaran Tematik..... | 26 |
| F. Penelitian Yang Relevan | 28 |
| G. Kerangka Pikir | 31 |

| | |
|---|----|
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian..... | 35 |
| B. Metode Penelitian..... | 36 |
| C. Prosedur Penelitian Pengembangan | 37 |
| D. Jenis Data | 42 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 42 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data..... | 44 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 45 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil penelitian dan pembahasan | 49 |
| 1. Potensi dan Masalah..... | 49 |
| 2. Mengumpulkan Data..... | 50 |
| 3. Desain Produk | 51 |
| 4. Validasi Desain | 52 |
| 5. Perbaikan Desain..... | 60 |
| 6. Uji Coba Produk..... | 69 |
| 7. Revisi Produk | 72 |
| B. Pembahasan..... | 72 |
| 1. Kajian Produk Akhir | 72 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 80 |
| B. Saran..... | 81 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli..... | 46 |
| Tabel 3.2 Kriteria Validasi..... | 47 |
| Tabel 3.3 Skor Penilaian Uji Coba..... | 47 |
| Tabel 3.4 Kriteria untuk Uji Kemenarikan | 48 |
| Tabel 4.1 Hasil Validasi Tahap 1 Ahli Materi | 53 |
| Tabel 4.2 Hasil Validasi Tahap 2 Ahli Materi | 54 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap 1 Ahli Media..... | 56 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Tahap 1 Ahli Media..... | 57 |
| Tabel 4.5 Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi | 60 |
| Tabel 4.6 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media..... | 62 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran..... | 33 |
| Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development</i> | 36 |
| Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Pada Tahap 1 | 53 |
| Gambar 4.2 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Pada Tahap 2 | 54 |
| Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2..... | 55 |
| Gambar 4.4 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Pada Tahap 1..... | 57 |
| Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Pada Tahap 2..... | 58 |
| Gambar 4.6 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2..... | 59 |
| Gambar 4.7 Perbaikan Memberikan Gambar Ilustrasi Yang Sesuai..... | 61 |
| Gambar 4.8 Perbaikan Tampilan Cover Depan Video Interaktif..... | 63 |
| Gambar 4.9 Perbaikan Pembuatan <i>Include</i> Pada Halaman Awal | 64 |
| Gambar 4.10 Perbaikan Warna <i>Background</i> Pada Video Interaktif | 65 |
| Gambar 4.11 Perbaikan Gambar Sebagai Pendukung Penjelasan | 67 |
| Gambar 4.12 Perbaikan <i>Background</i> yang bertumpuk | 68 |
| Gambar 4.13 Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba | 71 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi..... | 82 |
| Lampiran 2 Data Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Materi | 83 |
| Lampiran 3 Data Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi | 84 |
| Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media | 85 |
| Lampiran 5 Data Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media..... | 86 |
| Lampiran 6 Data Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media..... | 87 |
| Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik | 88 |
| Lampiran 8 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil | 89 |
| Lampiran 9 Data Hasil Uji Coba Lapangan..... | 90 |
| Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Respon Guru..... | 91 |
| Lampiran 11 Data Hasil Respon Guru | 92 |
| Lampiran 12 Surat Penelitian..... | 93 |
| Lampiran 13 Surat Balasan Penelitian | 94 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan yaitu suatu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya sehingga timbul perubahan dalam dirinya agar berfungsi dikehidupan masyarakat. Seluruh kegiatan pendidikan yaitu berupa bimbingan, pengajaran dan latihan agar tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai.²

Perubahan lingkungan yang terjadi begitu cepat bahkan perkembangan teknologi yang semakin baik menuntut guru untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan cara membuat perencanaan yang sistematis secara optimal sehingga proses dan tujuan pendidikan dapat terarah dengan baik.³

Dari penjelasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu pengajaran melalui latihan untuk mendidik anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pendidikan termasuk dalam kebutuhan pokok manusia, karena ketika dilahirkan di dunia manusia tidak mengetahui sesuatu apapun, sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an :

²Oemar Hamalik, “*Kurikulum dan Pembelajaran*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h.2-3

³Rabiatul Adwiyah, Wan Jamaluddin Z, “Rekayasa Pendidikan Agama Islam di Daerah Minoritas Muslim”, *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 01 No.2 (2016),h. 119-120

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu, dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur” (Q.S.An-Nahl ayat 78)

Namun disisi lain manusia memiliki potensi dasar (fitrah) yang harus dikembangkan sampai batas maksimal. Sebab, pendidikan secara alami sudah merupakan kebutuhan hidup manusia.⁴

Ketika berbicara tentang pendidikan maka tidak terlepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan perencanaan pengalaman belajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan, pelaksanaan, evaluasi hingga mengembangkan kurikulum tersebut agar dapat mengubah materi pendidikan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik. Kurikulum saat ini yaitu Kurikulum 2013 dimana dalam penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yaitu pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan.

Pada proses pembelajaran tematik peserta didik akan dapat menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan yang mereka pahami melalui pengalaman langsung dan nyata. Dalam penyajian pembelajaran tematik, tema menjadi pokok pembicaraan dalam proses pembelajaran tujuannya yaitu agar peserta didik dapat menguasai konsep dalam suatu mata

⁴*Ibid*, h.28

pelajaran. Tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yaitu pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran. Pembelajaran tematik diharapkan dapat menjadi sarana peserta didik untuk lebih lanjut dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka proses pembelajaran yang diberikan oleh guru haruslah memberikan pengalaman secara langsung agar memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam merancang kegiatan pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami materi pembelajaran maka diperlukan strategi yang tepat dalam penyampaianya, mulai dari penggunaan model, metode dan penggunaan media pembelajaran.⁵

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan media diperlukan mengingat media sebagai faktor penting dan sebagai alat yang memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dan peserta didik mudah menerima

⁵Happy Komikasari, "Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division*", *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.1 No.1 (2016), h..16

pelajaran. Dalam pembelajaran yang menggunakan media maka akan membangkitkan keinginan, rangsangan belajar, dan memberi pengaruh psikologis pada peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik.⁶

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar.

Berdasarkan penjelasan yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media perlu dikembangkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran baik berupa media audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses belajar agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta diperlukan juga aspek kemenarikan. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan konsep belajar dalam sebuah media pembelajaran yang dipadukan dengan animasi, suara, maupun gambar. Misalnya video pembelajaran, melalui video pembelajaran hal-hal yang abstrak akan lebih jelas, peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan mengembangkan imajinasi dalam berpikir. Melalui video, peserta didik

⁶Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo NegeriKaton Pesawaran", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.1 (p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915 (Juni 2017), h. 35

dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti melakukan studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan. Berdasarkan Observasi dan wawancara yang dilakukan di SD N 1 Sukabumi, dapat diketahui fasilitas yang ada sudah lengkap, salah satunya yaitu sudah terdapat LCD untuk menunjang proses pembelajaran. Akan tetapi belum difungsikan dengan baik, guru lebih berpedoman pada buku tematik siswa dan buku pendamping saja, penggunaan media yang sering digunakan yaitu gambar dua dimensi yang terbuat dari kertas yang ditempel-tempelkan dan tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam belajar terutama media berbasis teknologi seperti *powerpoint* dan video pembelajaran yang dapat di desain sesuai dengan yang diinginkan. Maka dibutuhkan variasi media pembelajaran terutama media yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan guru juga lebih mudah dalam menjelaskan materi pelajaran.

Dalam pembelajaran tematik diperlukan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi semangat dan mudah dalam mengingat serta memahami materi pembelajaran, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Harapan guru ialah terciptanya media pembelajaran yang dapat memotivasi dan memudahkan peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan mudah dan baik serta guru juga mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran tematik. Salah satu media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yaitu media video interaktif.

Media video interaktif yaitu tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sebagai bahan ajar non cetak, media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung.⁷

Media video merupakan media kombinasi yang melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Media video juga biasa disebut dengan media pandang dengar. Media video interaktif dapat dimanfaatkan pada semua topik pembelajaran. Media video interaktif memberi kesempatan pada peserta didik untuk dapat mendiskusikan dan memberikan pendapat tentang video yang telah mereka saksikan secara bersama.⁸ Video menjadikan penyajian pembelajaran menjadi lebih optimal dan dalam batas tertentu juga dapat menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi dapat digantikan oleh media dan guru beralih menjadi fasilitator belajar yang memberi kemudahan peserta didik dalam belajar.

⁷Luh Made Indria Dewi, Ni Luh Rimpiati, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Putra*, Vol.1 No.1 (2016), h.34

⁸Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A.Zaenuddin, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon", *Jurnal Al Ibtida*, Vol.3 No.1 (Juni 2016), h.121-126

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratri Kurnia Wardani dan Harlinda Syofyan menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif memperoleh persentase nilai akhir (NP) dari ketiga pakar sebesar 88,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian dari guru kelas menunjukkan persentase sebesar 85,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba satu-satu menunjukkan persentase sebesar 94,8% dengan kategori “Sangat Baik. Penilaian respon peserta didik pada uji coba kelompok terbatas menunjukkan persentase sebesar 95,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan penilaian siswa pada ujicoba lapangan menunjukkan persentase sebesar 87,8% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji efektifitas media menunjukkan bahwa t_{hitung} (6,32) > t_{tabel} (2,05) yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis akan melakukan penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *sparkol videoscribe* pada Tema 3 Kelas III ”

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat pada peserta didik yaitu :

1. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran.
2. Belum tersedianya beragam media pembelajaran tematik video interaktif untuk menunjang pelaksanaan kurikulum 2013.

3. Diduga kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar tidak monoton dan memudahkannya dalam memahami materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas maka peneliti membatasi masalah yang muncul yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*.
2. Materi dibatasi pada pokok bahasan tema 3 subtema 1 yaitu benda disekitarku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada tema 3 kelas III?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada tema 3 kelas III?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada tema 3 kelas III.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada tema 3 kelas III.

F. Manfaat

1. Bagi Guru

- a. Sebagai alternatif media bagi guru dalam memilih media pembelajaran.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik.
- c. Untuk memberikan masukan pada guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan pada proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran

1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yaitu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk mengarahkan siswa memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam pembelajaran terdapat upaya untuk memberikan rangsangan (stimulus) seperti memberikan bimbingan, pengarahan tugas dan latihan kepada peserta didik agar terjadi proses belajar.⁹

Pembelajaran pada hakikatnya yaitu proses yang mengatur dan mengelola lingkungan peserta didik dengan cara memberikan bantuan dan pengarahan pada peserta didik agar terjadi proses belajar dan untuk menumbuhkan keinginan peserta didik supaya melakukan proses belajar.

Pembelajaran yaitu usaha yang secara sadar dilakukan oleh guru untuk membelajarkan peserta didiknya, membelajarkan disini dalam arti memberikan pengarahan pada interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adanya proses pembelajaran ditandai dengan interaksi edukatif dari seorang guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh diri peserta didik yang keduanya

⁹ Oemar Hamalik, “*Kurikulum dan pembelajaran*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h.57-58

sadar akan tujuan. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif seperti yang telah diharapkan.¹⁰

Dalam pembelajaran terdapat upaya yang sistematis, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi. Pembelajaran berarti setiap kegiatan yang dirancang dalam membantu peserta didik untuk mempelajari kemampuan dan nilai yang baru dimana guru menjadi fasilitator agar terjadi interaksi antara peserta didik, sumber belajar dan guru di suatu lingkungan belajar.¹¹

Dari beberapa penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi berdasarkan arahan dari guru, agar terjadi interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar lain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Makhluk Allah yang diberi kewajiban untuk menuntut ilmu adalah manusia, ilmu tersebut digunakan untuk bekal kehidupannya di dunia maupun diakhirat, bahkan ketika manusia baru dilahirkan dimuka bumi maka sejak saat itulah terjadi proses pembelajaran. Misalnya seorang bayi yang belajar berbicara dengan orang tua nya, batita yang belajar makan dengan tangannya sendiri, orang tua yang mengajarkan anaknya mengaji dan ilmu agama untuk bekal di akhirat kelak, semuanya berkaitan dengan

¹⁰Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian dan Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol.3 No.2 (Desember 2017),h.337-338

¹¹Oktaria Kusumawati, "Pengaruh permianan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah". *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2 (Oktober 2017),h.127

pembelajaran. Seperti yang dijelaskan dalam surat Al-Mujadalah ayat 11:

كُمُ اللَّهُ يَفْسَحُ فَأَفْسَحُوا الْمَجْلِسِ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَاءَ امْنُوا الَّذِينَ يَتَأْتِيهَا
 دَرَجَاتٍ الْعِلْمَ أَوْ تَوَاوَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامِنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرَفَعُ فَأَنْشُرُوا وَأَنْشُرُوا قِيلَ وَإِذَا ل

﴿ خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ ﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”(Q.s. Al-Mujadalah ayat 11).

Selanjutnya, setelah manusia memiliki ilmu pengetahuan mereka berkewajiban untuk mengamalkan/mengajarkan ilmu yang sudah mereka peroleh. Seperti halnya dalam pembelajaran di kelas, Supaya seorang guru mudah dalam menyampaikan ilmu pembelajaran hendaknya memiliki pengetahuan dalam sistem pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah seluruh bagian yang ada dalam lingkungan peserta didik yang dapat membuatnya semangat belajar.¹²

Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyalur informasi belajar. Media merupakan komponen yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan rangsangan semangat belajar kepada peserta didik.¹³

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan semangat pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu fisik ataupun teknis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁴

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dan dapat memberikan rangsangan peserta didik untuk semangat dalam belajar dan memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam menggunakan media guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran

¹²Ramayulis, “*Ilmu Pendidikan Islam*”, (Jakarta:Kalam Mulia,2015),h.292-293

¹³Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah,“Desain Pembelajaran Inovatif”, (Jakarta:Rajagrafindo Persada, 2017),h.122

¹⁴ Steffi Adam, Muhammad Taufik Syastra, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam”. *CBIS Jurnal*, Vol.3 No.2 (2015),h.79

lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan.¹⁵ Peserta didik sangat menyukai media yang didalamnya terdapat teks yang disertai dengan gambar berwarna yang bergerak disertai suara.¹⁶

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton manfaat media adalah sebagai berikut:

- a. Dapat disesuaikan dalam menyampaikan materi pelajaran.
- b. Proses pembelajaran lebih menarik, jelas dan interaktif.
- c. Efisien waktu dan tenaga.
- d. Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- e. Dengan menggunakan media proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja.
- f. Menumbuhkan sikap positif pada peserta didik terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran.
- g. Merubah peran guru menjadi fasilitator.¹⁷

3. Jenis-jenis Media

- a. Media audio, contohnya seperti radio, tape recorder beserta pita audio.
- b. Media cetak contohnya seperti modul dan buku.
- c. Media visual diam contohnya foto, slide, dan gambar

¹⁵Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendrapipta, Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada mapel IPS”, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.6 No.1 (Juni 2019),h.35

¹⁶ Ida Fiteriani, *et.al*, “Praktek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantu Animasi Multimedia dan Peningkatan Hasil belajar IPA di Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.6 N0.1 (Juni 2019),h.73

¹⁷Isran Rasyid Karo-karo, Rohani, “Manfaat Media dalam Pembelajaran”, *Jurnal Axiom*, Vol.7 No.1 (2018), h.94

- d. Media visual gerak yaitu film bisu, video tanpa suara, movie maker tanpa suara.
- e. Media audio semi gerak contohnya tulisan jauh bersuara.
- f. Media audio visual diam contohnya slide rangkai suara dan film rangkai suara.
- g. Media audio visual gerak yaitu film atau video.¹⁸

C. Media Video

1. Pengertian Media Video

Video merupakan bahan ajar yang memuat informasi dan lugas untuk digunakan dalam pembelajaran dan disampaikan langsung dihadapan peserta didik sehingga peserta didik seperti berada di suatu tempat atau kejadian yang ada dalam tayangan video.¹⁹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Video merupakan jenis media audio visual. Media audio visual yaitu media yang dapat menayangkan gambar bergerak disertai dengan suara dengan mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media video memiliki daya tarik tersendiri karena mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, dengan media video peserta didik dapat menyimak dan langsung dapat melihat gambar. Media video juga dapat menyajikan dan memaparkan informasi secara jelas, dapat memperpanjang atau meningkatkan waktu dan dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

¹⁸ Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendrapipta, Aan Subhan Pamungkas, *Loc. Cit.*

¹⁹ Andi Prastowo, "*Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*", (Jakarta: Prenada media group, 2019), h.129

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media Video merupakan jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media ini dapat menambah minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa media video merupakan media audio visual yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima informasi pelajaran karena materi disajikan dalam bentuk suara disertai gambar bergerak. Pembelajaran dengan menggunakan media video dapat menumbuhkan minat dan memotivasi peserta didik untuk selalu memperhatikan pelajaran.

²⁰Giri Wiarto, "*Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*", (Yogyakarta:Laksitas, 2016),h.136

2. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

a. Tujuan Kognitif :

- 1) Video dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan peserta didik yang berhubungan dengan kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan dorongan berupa gerak dan sensasi.
- 2) Dalam media video kita dapat menunjukkan kepada peserta didik cara berinteraksi dengan manusia yang lain.

b. Tujuan Afektif :

Video dapat menjadi media yang sangat baik dalam memberikan pengajaran tentang sikap dan emosi karena menggunakan efek dan teknik.

c. Tujuan Psikomotorik

- 1) Video adalah media yang tepat dalam menunjukkan suatu pembelajaran yang bergerak, karena dengan video guru dapat mempercepat, memperlambat bahkan mengulang gerakan yang ditampilkan sesuai dengan keinginan.
- 2) Dengan media video maka peserta didik dapat langsung mengikuti atau bahkan mengingat apa yang sedang ditayangkan di video tersebut..²¹

²¹*Ibid*, h.137

3. Kelebihan Media Video

Kelebihan media video adalah sebagai berikut :

- a. Pesan yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan secara merata.
- b. Cocok untuk menerangkan suatu proses.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Media video lebih nyata. Saat digunakan dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.
- e. Dapat memberi kesan mendalam dan mempengaruhi sikap peserta didik.²²

Selain itu, video juga memiliki kelebihan yaitu:

- a. Menyajikan objek belajar secara konkret dan pesan pembelajaran disampaikan secara nyata kepada peserta didik.
- b. Memiliki daya tarik dan menjadi pemacu atau memotivasi peserta didik untuk belajar.
- c. Dapat mengurangi kejenuhan belajar
- d. Dapat dikombinasikan dengan ceramah dan diskusi terhadap video yang ditayangkan.
- e. Menambah daya tahan ingatan peserta didik terhadap apa yang dipelajari.
- f. Portabel dan mudah untuk didistribusikan.²³

²²Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, “*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*”, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), h.220

²³Budi Purwanti, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure”, *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.3 No.1 (2015), h.44

4. Kelemahan Media Video

Sedangkan kelemahan media video antara lain :

- 1) Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
- 3) Penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan video.²⁴

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran sangat baik karena dapat memperjelas materi, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena penjelasan disertai dengan gambar bergerak dan suara, serta baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

5. Video Interaktif

Multimedia merupakan media untuk presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Multimedia memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio dan gambar bergerak (video animasi) yang memungkinkan pemakainya untuk berkreasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang sifatnya teoritis dan media ini cukup efektif karena menggunakan projector yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.²⁵

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang

²⁴Giri Wiarto, *Op.Cit*, h.139-140

²⁵Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Op.Cit*, h.297

bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video interaktif dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga dapat menunjang pendalaman materi bagi peserta didik. Dalam video interaktif ini terjadi keterlibatan dan hubungan timbal balik antara media video interaktif dengan peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan materi saja. Salah satu komponen penting yang harus ada dalam video interaktif ini yaitu computer dan LCD/proyektor, yang digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dalam hal ini keduanya berperan untuk membantu guru dalam menayangkan video dan menjelaskan materi pembelajaran.²⁶

Penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Video interaktif digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kondisi peserta didik saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi yang berkembang sangat pesat. Video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada peserta didik. Video dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Video juga dapat menampilkan

²⁶Ratri Kurnia Dewi, "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.2 No.4 (2018), h.343

kan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, serta suara sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.²⁷

Kelebihan video interaktif menurut Kumala dalam jurnal bahasa dan sastra indonesia antara lain lebih praktis dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik, menyenangkan peserta didik, tidak membosankan. Peserta didik dapat mengukur tenaga yang harus ia keluarkan untuk mendapatkan nilai yang baik, dapat dipantau oleh guru, menumbuhkan pemahaman tentang materi secara menyenangkan.²⁸

D. *Sparkol VideoScribe*

Sparkol videoscribe merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.²⁹

Sparkol videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga

²⁷Luh Made Indria Dewi, Ni Luh Rumpiati, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Undhirabali*, Vol.1 No.1 (2016), h.34

²⁸Auliyah Niswa, "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP N 1 Kedamean", *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.1 No.1 (2016), h.3

²⁹Rofiqah Al Munawwarah, "*Sparkol Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, Vol.8 No.2 (2019),h.431

mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan pembelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut. Pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan video interaktif dengan aplikasi *sparkol videoscribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*.³⁰

Video yang tampil dalam *sparkol videoscribe* akan menarik minat peserta didik karena apa yang mereka pelajari dapat divisualisasikan dengan lebih menarik. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim.³¹

E. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat menghubungkan konsep-

³⁰Aan Subhan Pamungkas, dkk, "Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe*", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.2 No.2 (2018), h.131

³¹Yani Yusnia, "Penggunaan Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.10 No.1 (2019),h.72

konsep yang dipelajari dengan yang mereka pahami melalui pengalaman langsung dan nyata. Pembelajaran tematik tampak lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.³²

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengaitkan antara beberapa mata pelajaran yang ada agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna.³³

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain ke dalam suatu tema dan melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam pembelajaran sehingga memiliki pengalaman secara langsung.

2. Fungsi Tema Pada Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang memadukan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain ke dalam suatu tema. Tema adalah gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan dalam pembelajaran. Tujuan dari adanya tema ini yaitu agar peserta didik dapat menguasai konsep dalam suatu mata pelajaran.³⁴

Dalam penyajiannya tema dijadikan sebagai pengikat mata pelajaran satu dengan yang lain, guru menyajikan pembelajaran dengan tema dan subtema lalu dihubungkan antar mata pelajaran sehingga peserta

³²Rusman, "*Model-Model Pembelajaran*", (Jakarta: Rajawali Press, 2016), h.254

³³Maratul Qiftiyah, Yuli yanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi dengan Ayat-ayat Al-Qur'an", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.5 No.2 (2018), h.278

³⁴Rusman, *Loc. Cit*

didik mendapatkan pemahaman yang utuh tentang kegiatan dari tema tersebut.³⁵

Tema memiliki peran sebagai pemersatu dalam beberapa muatan pelajaran. Peserta didik pada tahap sekolah dasar berada pada tahap operasi konkret, mulai menunjukkan perilaku yang memandang dunia secara objektif dan mulai berpikir operasional. Cara berpikir operasional ini yaitu peserta didik mengklasifikasikan benda-benda, menghubungkan dan menggunakan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu pembelajaran yang tepat yaitu mengaitkan pembelajaran yang satu dengan yang lainnya ke dalam suatu tema, sehingga anak memiliki pengalaman belajar yang bermakna melalui pengalaman langsung dengan situasi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.³⁶ Tema digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam materi pelajaran, prosedur penyampaian, dan memberikan pengalaman belajar oleh peserta didik, tema yang ada disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat mendapatkan pengalaman secara langsung. Tema juga disesuaikan oleh karakteristik peserta didik sehingga perkembangan berpikir peserta didik dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tema merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran tematik karena dengan tema pembelajaran dapat terintegrasi sehingga peserta didik dapat dengan

³⁵Abd.Kadir, Hanun Asrohah, "*Pembelajaran Tematik*", (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), h. 66

³⁶Rusman, "*Pembelajaran Tematik Terpadu*", (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), h. 149

mudah memahami pembelajaran dan aktif terlibat sehingga ia memiliki pengalaman yang bermakna dalam setiap pembelajaran.

Dalam penelitian ini tema yang akan digunakan dalam penelitian adalah tema 3 kelas III yaitu aneka benda disekitarku pada subtema 1 yaitu benda disekitarku.

3. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Kelebihan pembelajaran tematik menurut Rusman yaitu:

- a. Pengalaman dan kegiatan pada proses belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar.
- b. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terdapat kegiatan-kegiatan yang bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- c. Kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Dapat membantu menumbuhkan keterampilan berpikir peserta didik.
- e. Kegiatan belajar disajikan sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
- f. Dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti bekerjasama, berkomunikasi dengan orang lain, memiliki sikap toleransi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.³⁷

4. Kekurangan Pembelajaran Tematik

- a. Guru kesulitan dalam mengembangkan program pembelajaran tematik untuk memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema, sehingga

³⁷ Andi Prastowo, *Op.Cit*, h.13

guru dituntut untuk dapat mengemas dan mengembangkan materi dan terus menggali informasi.

- b. Sifat konservatif guru, dalam arti bahwa guru merasa senang dengan proses pembelajaran yang sudah biasa dilakukannya, yaitu dengan pembelajaran yang konvensional.
- c. Sarana dan prasarana pembelajaran tematik kurang memadai, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik.³⁸

5. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik

Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek dalam proses belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

- b. Memberikan Pengalaman Langsung

Dalam proses pembelajaran peserta didik dihadapkan dengan pengalaman langsung atau pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

³⁸ Muhammad Abduh, Nugroho, Iskandar, "Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat dari Hasil Belajar Siswa", *Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol.1 No.1 (2015), h.3-4

c. Pemisahan Mata Pelajaran Tidak Begitu Jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

d. Menyajikan Konsep Dari Berbagai Mata Pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian peserta didik mampu untuk memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat Fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan keadaan sekolah dan lingkungan peserta didik.

f. Menggunakan Prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.³⁹

Pembelajaran tematik menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah dalam menerima pembelajaran dan dapat mengurangi rasa jenuh selama belajar karena diselingi dengan bermain yang masih ada kaitannya dengan pembelajaran.

³⁹Rusman, *Op.Cit*, h.146-147

F. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan dan terkait dengan pengembangan video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ratri Kurnia Wardani dan Harlinda Syofyan, dalam jurnal pendidikan sekolah dasar (2018) yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia” menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif memperoleh persentase nilai akhir (NP) dari ketiga pakar sebesar 88,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian dari guru kelas menunjukkan persentase sebesar 85,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba satu-satu menunjukkan persentase sebesar 94,8% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba kelompok terbatas menunjukkan persentase sebesar 95,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan penilaian siswa pada ujicoba lapangan menunjukkan persentase sebesar 87,8% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji efektifitas media menunjukkan bahwa $t_{hitung} (6,32) > t_{tabel} (2,05)$ yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.⁴⁰
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rianto dan Ridho Bayu Yefterson dalam jurnal *halaqoh* (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Vegas Pro 13 Dalam Pembelajaran

⁴⁰Ratri Kurnia Wardani, “Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.2 No.4 (2018).

Sejarah”, menyatakan bahwa kelayakan dari ahli materi menunjukkan media video dengan menggunakan aplikasi Vegas Pro 13 sangat layak digunakan dengan analisis data sebesar 4,35 dan 4,7 dengan kategori Sangat layak menurut ahli media. Produk penulisan juga dikategorikan sangat praktis oleh guru dan siswa dengan nilai rata-rata 4,56 dan 4,41. Dengan demikian Media Video Interaktif dengan menggunakan Aplikasi Vegas Pro yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dan dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai pelengkap media pembelajaran sejarah Indonesia.⁴¹

3. Penelitian yang di lakukan oleh Fitria Rahmawati, Soegimin, Soeparman Kardi yang berjudul “ Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kedung Waru”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang merupakan bagian dari hasil belajar. Respon siswa 87% terhadap pembelajaran, lebih dari 80% siswa memberikan respon positif terhadap Lembar Kegiatan Siswa (LKS) menarik, mudah dipahami, dan 83% siswa memberikan respon positif terhadap peran guru selama pembelajaran.⁴²

⁴¹Rianto, Ridho Bayu Yefterson, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Vegas Pro 13 Dalam Pembelajaran Sejarah”, *Jurnal Halaqah*, Vol.1 No.3 (2019)

⁴²Fitria Rahmawati, Soegimin, Soeparman Kard, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, Vol.5, No.2 (2016)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Apri Damai Sagita Krissandi dalam jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran (2018), yang berjudul “Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa bahwa produk video tematik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SD. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) Penilaian dari ahli media termasuk dalam kriteria *sangat tinggi* dengan rata-rata skor sebesar 3,33. (2) Penilaian dari guru kelas termasuk dalam kriteria *sangat tinggi* dengan rata-rata skor 3,1. (3) Uji coba perorangan dengan kriteria *tinggi*, rata-rata skor 2,68. (4) Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa produk pembelajaran termasuk dalam kriteria *sangat tinggi* dengan rata-rata skor sebesar 3,1. Hal ini berarti bahwa media video tematik yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dan dapat diterima oleh peserta didik untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran kurikulum 2013.⁴³

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan bentuk lain yang hampir serupa dengan penelitian sebelumnya yaitu mengembangkan media pembelajaran video interaktif. Dengan demikian penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, kesamaan dalam penelitian ini yaitu didasarkan atas pengembangan media pembelajaran video interaktif dan

⁴³Apri Damai Srigita Krissandi, “Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol.8 No.1 (2018).

aplikasi *sparkol videoscribe* sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada kelas dan tema/materi pembelajarannya, waktu, serta tempat penelitian.

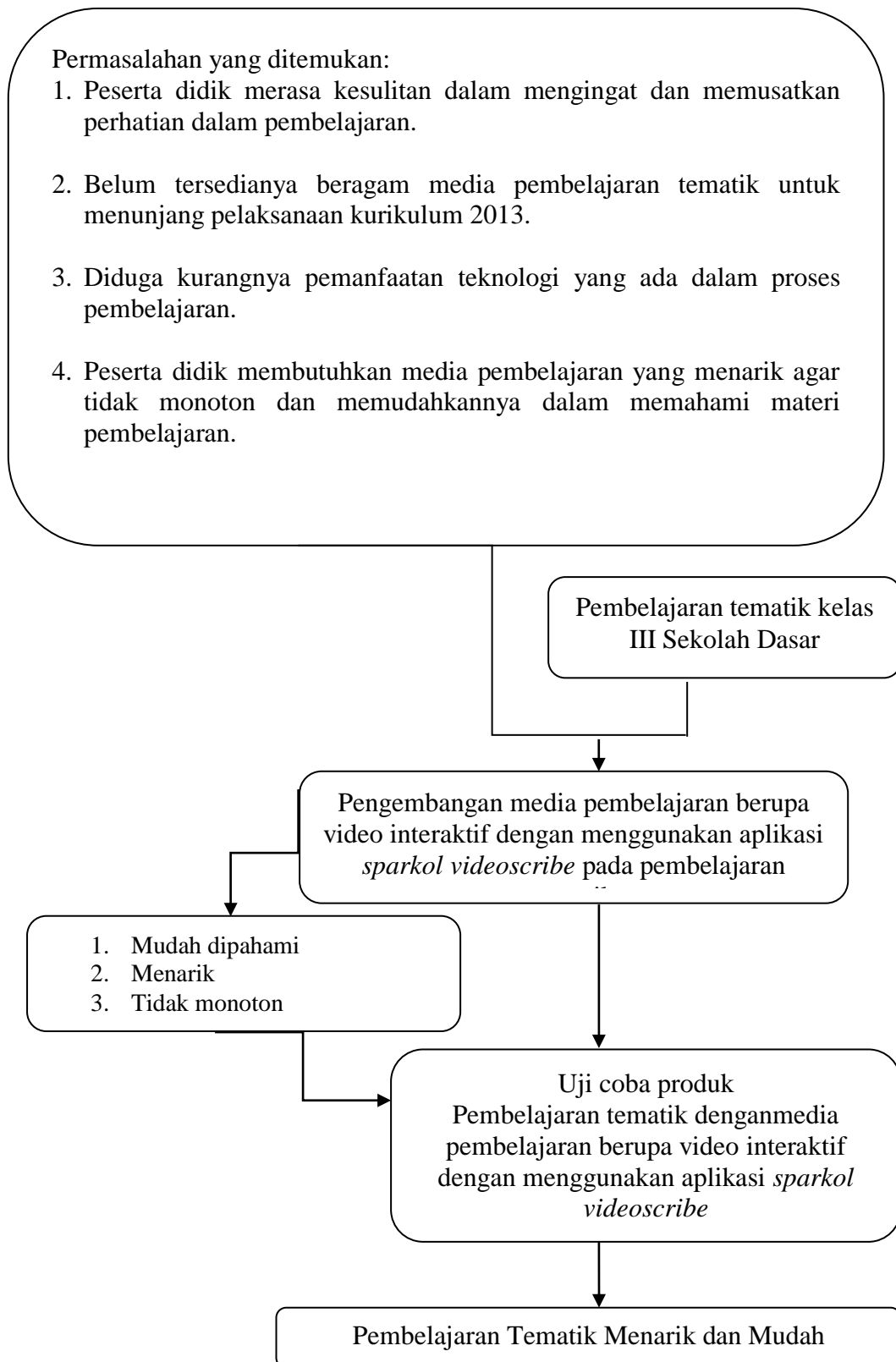
G. Kerangka Pikir

Dalam pelaksanaan kurikulum 2013, guru diharuskan agar dapat mendorong peserta didiknya untuk aktif mencari pengetahuan. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik. Proses pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif, menantang, dan menyenangkan. Aktivitas dalam pembelajaran tematik relevan dan penuh makna karena dalam pembelajaran tematik proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan metode yang bervariasi seperti metode ceramah, diskusi dan penugasan serta penggunaan media pembelajaran berupa gambar-gambar yang ditempelkan namun, minat belajar peserta didik masih kurang dan beberapa peserta didik masih kesulitan dalam proses pembelajaran seperti kesulitan dalam mengingat atau memusatkan perhatian sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran tematik memadukan antara pembelajaran yang satu dengan yang lain ke dalam suatu tema maka, dalam merancang kegiatan pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran diperlukan strategi yang tepat dalam penyampaian, mulai dari penggunaan model, metode dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media juga diperlukan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, mengatasi kejenuhan belajar, dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Pesatnya

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar.

Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan salah satu nya yaitu video interaktif. Media video interaktif yaitu tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sebagai bahan ajar non cetak, media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung.

Tahap dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yaitu peneliti pertama kali mengenali potensi dan masalah yang didapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, lalu dilanjutkan dengan mendesain produk, lalu dilanjutkan lagi dengan validasi desain dengan beberapa ahli yaitu media dan materi, untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran, kemenarikan dan kelayakan media pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan perbaikan mendesain produk yang telah di validasi dan setelah itu produk di uji cobakan di lapangan.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Dari gambar di atas dijelaskan dalam pembelajaran tematik seorang pengajar di dalam kelas menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Media pembelajaran berupa video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yang akan dirancang diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran secara menyenangkan terutama pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1. Peserta didik diharapkan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* yang tidak monoton akan lebih menarik dalam pembelajaran tematik di SD/MI.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama RI, Departemen, Al-Qur'an dan Terjemahnya Al-Hikmah, Bandung: CV Penerbit Diponegoro
- Abduh, Muhammad, Nugroho, Iskandar, Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat Dari hasil Belajar Siswa, *Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol.1 No.1, 2015.
- Adam, Steffi, Muhammad Taufik Syastra, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam, *CBIS Jurnal*, Vol.3 No.2, 2015.
- Adawiyah, Rabi'atul, Wan Jamaluddin Z, Rekayasa Pendidikan Agama Islam di Daerah Minoritas Islam, *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.01 No.2, 2016.
- Adriana, Linda, Wawancara dan observasi dengan guru kelas III, Bandar Lampung, 25 september 2019.
- Al Munawwarah, Rofiqah, *Sparkol Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, Vol.8 No.2, 2019
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, A.Zaenuddin, Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon, *Jurnal Al Ibtida*, Vol.3 No.1, 2016.
- Chandra F, Lucky, Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Sesuai Kurikulum 2013 Untuk Siswa SMP/MTs, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol.2 No.1, 2016.
- Dewi, Luh Made Indria, Ni Luh Rimpiati, Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Putra*, Vol.1 No.1, 2016.
- Dewi, Ratri Kurnia, Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.2 No.4, 2018.
- Ernawati, Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter anak SD melalui dongeng (fabel) Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2, Juni 2017.

- Fatmawati, Agustina, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X, *Jurnal Edusains*, Vol.4 No.2, 2016.
- Fiteriani, Ida, *et.al*, Praktek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantu Animasi Multimedia dan Peningkatan Hasil belajar IPA di Madrasah Ibtidaiyah, *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.6 No.1, Juni 2019.
- Haryanto, T. S, W. D. Dwiyojo, and Sulistyorini, Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo, *Jurnal Pendidikan Jasmani*, Vol.25, No. 1, 2015.
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Hidayah, Nurul, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.1, Juni 2017.
- Kadir, Abd, Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015.
- Karo-karo, Isran Rasyid, Rohani, Manfaat Media dalam Pembelajaran, *Jurnal AXIOM*, Vol.7 No.1, 2018.
- Komikasari, Happy, Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division*, *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.1 No.1, 2016.
- Krissandi, Apri Damai Srigita, Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol.8 No.1, 2018.
- Kurniawan, Heru, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*, Jakarta: Prenada Media, 2015.
- Kusumawati, Oktaria, Pengaruh permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah, *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2, Oktober 2017.
- Latifah, Sri, Eka Setiawati, Abdul Basith, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu Dan Kalor, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Al-Biruni"*, Vol.5 No. 1, 2016.

- Mudlofir, Ali, Evi Fatimatur Rusydiyah, "Desain Pembelajaran Inovatif", Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017
- Niswa, Auliyah, Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP N 1 Kedamean, *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.1 No.1, 2016.
- Novitasari and Dkk, Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Mengoptimalkan Praktikum Virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik, *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan IPA FITKUIIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2016.
- Pane, Aprida, Muhammad Darwis Dasopang, Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian dan Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol.3 No.2, Desember 2017.
- Pamungkas, Aan Subhan, dkk, Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe*, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.2 No.2, 2018.
- Permatasari, Iseu Synthia, Nana Hendracipta, Aan Subhan Pamungkas, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada maple IPS, *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.6 No.1, Juni 2019.
- Purwanti, Budi, Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure, *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.3 No.1, 2015.
- Prastowo, Andi, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenada media group, 2019.
- Qiftiyah, Maratul, Yuli yanti, Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi dengan Ayat-ayat Al-Qur'an, *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.5 No.2, 2018.
- Rahmawati, Fitria, Soegimin, Soeparman Kard, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, Vol.5, No.2 (2016)
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2015.
- Rianto, Ridho Bayu Yefterson, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Vegas Pro 13 Dalam Pembelajaran Sejarah, *Jurnal Halaqah*, Vol.1 No.3, 2019.

- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015.
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 2015.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016.
- Sari, Ana Kurnia, Chandra Ertikanto, Wayan Suana, Pengembangan LKS Memanfaatkan Laboratorium Virtual Pada Materi Optik Fisi Dengan Pendekatan Saintifik, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol.3 No.2, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Wardani, Ratri Kurnia, Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.2 No.4, 2018.
- Wiarto, Giri, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta: Laksitas, 2016.
- Yusnia, yani, Penggunaan Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.10 No.1, 2019.