

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE PADA PELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.



Oleh :

LARAS SULISTI AYU

NPM: 1611100269

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

1442 H /2021 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE PADA PELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.



Pembimbing I : Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag
Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1442 H /2021

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada pelajaran tematik kelas IV SD/MI, masalah yang ditemukan adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi efektif dan dapat membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengajukan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pelajaran tematik (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pelajaran tematik (3) Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research And Development* (R&D) peneliti menggunakan lima langkah yang dikembangkan oleh Dick&Carey yaitu ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Angket respon pendidik dan peserta didik juga diberikan guna mengetahui kemenarikan media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada pelajaran tematik kelas IV dengan hasil penilaian pada ahli materi mendapat nilai rata-rata sebesar 84% dengan kriteria sangat layak, hasil penilaian pada ahli media mendapat nilai rata-rata sebesar 93% dengan kriteria sangat layak, pada hasil penilaian ahli bahasa mendapat nilai rata-rata sebesar 80% dengan kriteria sangat layak, dan hasil penilaian pada respon pendidik mendapat nilai rata-rata sebesar 80% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok besar mendapat nilai rata-rata sebesar 84,13% dengan kriteria sangat layak dan uji coba kelompok kecil mendapat nilai rata-rata sebesar 84,3% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada pelajaran tematik kelas IV yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata kunci: *sparkol videoscribe*, pembelajaran tematik.



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

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

PERSETUJUAN

**Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA
PELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI**
Nama : Laras Sulisti Ayu
NPM : 1611100269
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang
munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag
NIP. 196704201998031002


Hasan Sastra Negara, M.Pd

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



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 BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA PELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI”** disusun oleh: **Laras Sulisti Ayu, NPM: 1611100269, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Hari/Tanggal: Rabu, 28 April 2021.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd 


Sekretaris : Anton Tri Hasnanto, M.Pd 

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd 

Penguji Pendamping I : Drs. Yosep Aspat Alamsyah M.Ag 

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


/Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

أَذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ



Artinya : “Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”

(Q,S An-Naml: 27)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur hanya kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan pertolongan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan usaha, semangat, tekad dan doa. Sebagai ungkapan rasa syukur dan terimakasih skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta Bapak Saidi dan Ibu Nia Karliyah yang sangat luar biasa memberikan dukungan dan tak pernah lelah mendoakan, yang peneliti hormati. Terimakasih tak terhingga untuk bapak dan ibu ku yang selalu memberikan yang terbaik dalam hidupku dan terimakasih banyak saya ucapkan tulus dari hati yang paling dalam atas setiap dukungan baik moral dan moril yang selalu diberikan kepada peneliti.
2. Kepada kakak ku Igam Ristu Paninggih, ketiga adik ku, Ayunna Diah Ayuningsih, Kholis Miftakhul Said, dan Ranni Muftiya Sophie, yang selalu memberi motivasi kepada peneliti.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap peneliti adalah Laras Sulisti Ayu, peneliti lahir di Cirebon, 09 Oktober 1998, Kecamatan Depok, Kabupaten Cirebon Jawa Barat. Anak kedua dari 5 bersaudara, putri dari Bapak Saidi dan Ibu Nia Karliyah.

Riwayat pendidikan yang ditempuh penulis yaitu penulis mengawali pendidikan dimulai dari Taman Kanak-kanak (TK) Al-Irsyad Al-Islamiah pada tahun 2003 dan lulus tahun 2004, dilanjutkan pada Sekolah Dasar di SD 5 Bumi Waras dan berpindah ke SD 01 Depok lulus tahun 2010, kemudian dilanjut di SMPN 17 Bandar Lampung lulus tahun 2013. Kemudian dilanjutkan di SMA Perintis 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan kejenjang lebih tinggi yaitu perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2016 dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapat syafaatnya diakhirat kelak. Skripsi yang penulis buat ini berjudul “**Pengembangan Media Pembelejaraan Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pelajaran Tematik Kelas IV SD/MI**”, yang merupakan tugas akhir penulis untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih, terutama kepada:

1. Prof. Dr.Nirva Diana, M,Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Prodi Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag selaku Pembimbing I dan Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan serta arahan juga motivasi untuk penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.
4. Iwan, SP.d selaku Kepala Sekolah MII Bumi Waras dan Miharsih, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 5 Bumi Waras Bandar Lampung.
5. Maulana, S.Pd dan Rofidhah, S.Pd selaku Pendidik kelas IV MII Bumi Waras dan Sanusi S.Pd dan Paulin Rinduwaty S.Pd selaku Pendidik SDN 5 Bumi Waras.
6. Sahabat baik saya Rendi Syafa Amada yang selalu membantu penulis dalam kesulitan duniawi dan selalu memberi semangat untuk meraih cita-cita.
7. Teman seperjuangan saya Farikhatul Umayah, Fita Winda Tami, dan Sepina Diana yang selalu membantu dan berbagi keluh kesah penulis selama menempuh pendidikan S1.
8. Teman kesayangan saya Khusnul Maryam dan Eka Riskiani, yang membantu penulis dalam pembuatan media pembelajaran.
9. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu dan telah bekerjasama membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada kalian semua. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan dimaklumi untuk para pembaca, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca sekalian.

Bandar Lampung, 09 Maret 2021
penulis

Laras Sulisti Ayu
NPM. 1611100269



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
ABSTRAK	II
MOTTO	III
PERSEMBAHAN	IV
RIWAYAT HIDUP	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Batasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Masalah.....	14
F. Manfaat Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	18
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	20
4. Strategi Penerapan Media Pembelajaran.....	21
5. Pemilihan Media Pembelajaran.....	22
B. Pengertian Sparkol <i>Videoscribe</i>	24
1. Pengertian Sparkol <i>Videoscribe</i>	24
2. Fungsi Sparkol <i>Videoscribe</i>	26
3. Cara Pengoprasian Sparkol <i>Videoscribe</i>	26
4. Cara Membuat Pembelajaran Tematik Pada <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i>	27
5. Tampilan-Tampilan Sparkol <i>Videoscribe</i>	29
C. Pembelajaran Tematik	32
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	33
2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik	33
D. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	35
E. Kerangka Berpikir	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
1. Tempat Penelitian	39
2. Waktu Penelitian	40
C. Konsep dan Langkah Penelitian	40
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE	41
1. Tahap Analisis.....	41
2. Desain.....	43
3. Pengembangan	44
4. Implementasi	45
5. Evaluasi	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Wawancara	46
2. Angket atau Kuesioner	47
3. Dokumentasi	47
F. Instrumen Penelitian.....	48
1. Instrumen Validasi Produk.....	49
2. Instrumen Angket Resepon Pendidik dan Peserta Didik	50
G. Teknik Analisis Data.....	51
1. Angket Validasi Ahli.....	51
2. Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik	52

BAB IV

A. Hasil Penelitian	54
1. <i>Analysis</i>	55
2. <i>Design</i>	56
3. <i>Development</i>	56
4. <i>Implementation</i>	81
5. <i>Evaluation</i>	86

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	89
B. Saran	90

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan Addie.....	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	49
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa	49
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik	50
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Pendidik.....	50
Tabel 3.7 Skala Kelayakan Masing-Masing Validator	52
Tabel 3.8 Skor Respon Pendidik dan Peserta Didik	53
Tabel 4.1 Hasil Validasi Tahap 1 Ahli Materi	59
Tabel 4.2 Hasil Validasi Tahap 2 Ahli Materi	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap 1 Ahli Media.....	64
Tabel 4.4 Hasil Validasi Tahap 2 Ahli Media.....	66
Tabel 4.5 Hasil Validasi Tahap 1 Ahli Bahasa	70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Tahap 2 Ahli Bahasa	71
Tabel 4.7 Tampilan Perbaikan Penulisan Materi	72
Tabel 4.8 Tampilan Sesudah Direvisi	73
Tabel 4.9 Tampilan Perbaikan Penataan Tulisan.....	74
Tabel 4.10 Tampilan Perbaikan Ki Dan Kd.....	75
Tabel 4.11 Tampilan Perbaikan Penulisan.....	76
Tabel 4.12 Tampilan Perbaikan Kalimat	78
Tabel 4.13 Tampilan Perbaikan Penulisan Kalimat.....	79
Tabel 4.14 Daftar Nama Pendidik Sebagai Responden	82
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Pendidik	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Login	26
Gambar 2.2 Cara Pembuatan.....	27
Gambar 2.3 Tampilan Tahap Awal Pembuatan	27
Gambar 2.4 Menentukan Warna Background.....	28
Gambar 2.5 Menambahkan Tulisan	28
Gambar 2.6 Menambahkan Gambar	28
Gambar 2.7 Tampilan <i>Videoscribe</i> Pada Pelajaran Tematik	29
Gambar 2.8 Tampilan Login	29
Gambar 2.9 Petunjuk Penggunaan <i>Sparkol Videoscribe</i>	30
Gambar 2.10 Tampilan Halaman Kosong.....	30
Gambar 2.11 Tampilan Menentukan Ikon Gambar	30
Gambar 2.12 Tampilan Menentukan Tulisan.....	30
Gambar 2.13 Tampilan Memasukkan Musik.....	31
Gambar 2.14 Tampilan Memasukkan Rekaman Suara.....	31
Gambar 2.15 Tampilan Cara Menyimpan Folder	31
Gambar 4.1 Tampilan Pembukaan	56
Gambar 4.2 Tampilan KI Dan KD Media Pembelajaran.....	57
Gambar 4.3 Kegiatan Pembelajaran Pada Subtema 2.....	57
Gambar 4.4 Soal Latihan	58
Gambar 4.5 Tampilan Penutup Video Pembelajaran.....	58
Gambar 4.6 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Gambar 4.7 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	68
Gambar 4.8 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelirian.....	90
Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian	93
Lampiran 3 surat Permohonan Penelitian.....	95
Lampiran 4 Surat Balasan Penlitian	96
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validasi	99
Lampiran 6 Daftar Validator Media Pembelajaran	100
Lampiran 7 Data Hasil Penilaian Ahli Media	102
Lampiran 8 Data Hasil Penilaian Ahli Materi	104
Lampiran 9 Data Hasil Pernilaian Ahli Bahasa.....	106
Lampiran 10 Data Hasil Penilaian Respon Pendidik.....	107
Lampiran 11 Data Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	108
Lampiran 12 Data Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Kelompok Besar	109
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi	110
Lampiran 14 Lembar Penilaian Ahli Bahasa.....	116
Lampiran 15 Lembar Penilaian Ahli Media	135
Lampiran 16 Lembar Penilaian Ahli Materi	148
Lampiran 17 Lembar Penilaian Respon Pendidik	162
Lampiran 18 Lembar Penilaian Respon Peserta Didik.....	168
Lampiran 19 Silabus Tematik Kelas Iv	173
Lampiran 20 Lembar Wawancara Pra Penelitian Pendidik.....	200
Lampiran 21 Foto-Foto Pada Saat Penelitian	201

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan selalu mengalami perkembangan dan inovasi untuk memajukan pendidikan di Indonesia, pesatnya perkembangan ini tidak lain karena dipengaruhi oleh aspek kehidupan manusia. Macam-macam perkembangan yang ada didalam pendidikan mulai dari media, strategi, metode, dan fasilitas belajar yang dapat menunjang pembelajaran agar lebih mudah untuk dipahami peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Pendidikan menjadi bekal untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dengan ilmu pengetahuan yang memadai guna menghadapi persaingan global, karena pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan bangsa.

Pendidikan adalah suatu usaha, pengaruh perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, lingkungan hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.¹

¹Hasbulloh, "Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan". (Depok, Rajawali Pers, 2017) hal. 2

Tujuan pendidikan mengarah pada pendampingan anak dalam proses penyempurnaan ketertiban tingkah lakunya². Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang sesuai dengan yang diharapkan maka sebagai seorang pendidik harus memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas agar mudah untuk memberikan informasi dan materi dengan baik dan bisa diterima oleh peserta didik dengan jelas.

Melalui bimbingan belajar atau akademis merupakan bimbingan dalam hal menemukan cara belajar yang tepat, dalam mengatasi kesukaran-kesukaran yang timbul berkaitan dengan tuntutan belajar di suatu instansi pendidikan. Dengan adanya proses belajar diharapkan peserta didik dapat menemukan cara belajar yang efektif sesuai dengan karakteristik dirinya dan memiliki semangat belajar yang baik³

Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan komunikasi ketika peserta didik berinteraksi dengan lingkungannya ia belajar banyak hal, dari subjek menarik, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial sampai humaniora⁴. Dengan demikian proses belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dalam kegiatannya melibatkan daya kognitif dan psikomotorik yang di dapatkan dari pengalaman dan latihan serta lingkungan sekitarnya.

²Al Musana, “ Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara”. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol 2, No.1, Juni 2017. hal. 122

³Hendro Widodo, Elyk Nurhayati “Manajemen Pendidikan Sekolah, Madrasah, dan Pesantren” (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2020) hal, 45

⁴Mohamad Syaifuddin, “Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”. (Jurnal TADRIS: Keguruan Dan Ilmu Tarbiyan Vol. 2 No. 2 2017) hal, 2

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan sumber daya manusia supaya arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat⁵, agar tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan maka sebagai pendidik harus mampu mengemas pembelajaran dengan mengolah kegiatan di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran dan fasilitas yang telah ada.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian serta rasa ingin tahu peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar dari dalam dirinya dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.⁶ Pembelajaran dalam dunia pendidikan membutuhkan perantara yaitu media pembelajaran. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, minat belajar, motivasi, rangsangan kegiatan belajar bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁷ Sesuai dengan penjelasan tersebut yang telah dituliskan dalam ayat Al-Quran surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

⁵Sohibun ,Filza Yulina Ade, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*” (Jurnal TADRIS : Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Vol. 2 No. 2, 2017) hal, 3

⁶Aan, Ihsanudin, Novaliyosi, Indhira, ”Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Tematik” (Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.2 No. 2, 2018) hal,130

⁷Haris budiman, “Peran Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan Al-Tadzikiyyah” (Jurnal Pendidikan Islam, Vol, 8 Edisi 1, 2017) hal, 38

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ

وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya:“(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Az-Zikr (Al-Quran) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.⁸

Ayat diatas menerangkan bahwa suatu media pembelajaran yang digunakan pendidik harus mewakili sebagian dari materi yang telah diajarkan dan memiliki manfaat yang sangat berpengaruh dalam membantu proses pembelajaran.

Berbagai aturan yang telah menegaskan bahwa pendidikan saat ini harus mampu membentuk individu kreatif dan terampil di kehidupan dalam bermasyarakat, pada setiap pembelajaran termasuk pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk bisa dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dan di dalam cara ini, pendidik pun harus mampu membangun bagian keterpaduan yaitu melalui tema.⁹

⁸Al-Quran Hafalan, “Surah An-Nahl ayat 44, (Bandung, Cordoba, 2019) hal, 272

⁹Maratul Qiftiyah, Yuli Yanti, “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-Qur’an”. (Jurnal TERAMPIL: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, Vol. 5 No. 2, 2018) hal. 278

Pada hakikatnya dalam suatu proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila media pembelajaran yang dipilih dengan tepat dan sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) dalam proses pembelajaran kehadiran media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, kesulitan dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, teoritis, dan umum dapat teratasi dengan bantuan media pembelajaran.¹⁰ Oleh sebab itu dalam memilih media pembelajaran yang tepat perlu mempertimbangkan kelayakan dari suatu media agar dapat memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran yang akan dipergunakan.

Dengan demikian peserta didik membutuhkan inovasi dalam pembelajaran agar dapat menarik minat belajar dan ketertarikan pada pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada setiap proses belajar. Namun kenyataannya proses pembelajaran yang terjadi saat ini masih dirasa kurang optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas diarahkan agar peserta didik mampu memahami informasi dan latihan soal yang disampaikan, namun pada kenyataannya peserta didik hanya dilatih untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi dan materi tanpa dituntut untuk memahami dan mencerna makna yang terkandung didalamnya dan

¹⁰Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik" (Jurnal Inovasi Vokasional dan teknologi, Vol. 19 No. 1, 2019) hal.75

tidak dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, dengan demikian pembelajaran yang dilakukan saat ini masih belum langsung melibatkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya untuk memahami konsep.

Pada dasarnya peserta didik menyukai hal yang menarik seperti sesuatu yang bergerak, berwarna, dan gambar ilustrasi cerita sehingga materi yang disampaikan pendidik lebih mudah diterima dan mampu dipahami oleh peserta didik.¹¹ Peserta didik akan lebih mudah menerima materi pembelajaran jika pembelajaran yang diberikan pendidik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan tentang media pembelajaran, sparkol *videoscibe* adalah suatu media interaktif, karena sparkol *videoscibe* merupakan video animasi yang menggabungkan antara suara, gambar, dan teks. *Videoscibe* merupakan sebuah software yang dikembangkan pertama kali oleh perusahaan Inggris pada tahun 2012 yang berfungsi untuk membuat video animasi papan tulis secara otomatis dan dapat ditambahkan peta konsep, gambar, audio, maupun animasi bergerak yang menarik.¹² Karakteristik *videoscibe* yang dapat menampilkan konten pembelajaran yang terdiri dari perpaduan antara gambar, suara, dan desain. Komponen yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam

¹¹Wigonggo Among, "Strategi *Hypnoteaching* Dalam Pembelajaran Menerapkan Komunikasi Yang Menyentak Bawah Sadar Siswa" Padang: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, 2019) hal, 14.

¹²Untung Joko Basuki Dan Muhahamad Sholeh, "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol *Videoscibe* (Jurnal Disprotek, Vol. 9 No. 1. 2018) hal, 21.

sehingga memudahkan agar dapat menyesuaikan kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Aplikasi ini sudah menyediakan gambar, audio, dan *chart* yang dapat digunakan oleh pengguna. Selain itu aplikasi ini juga sudah bisa mengimport gambar dari komputer pengguna kedalam aplikasi sesuai dengan keinginan.¹³

Aplikasi *videoscribe* juga telah menyediakan gambar dan simbol yang dapat diakses secara online maupun offline sehingga dapat memudahkan para penggunanya. Berdasarkan karakteristik sparkol *videoscribe*, aplikasi ini efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar serta memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi berupa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan, dalam pembelajaran tematik ada beberapa prinsip yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) tema hendaknya tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran; (2) tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi peserta didik untuk belajar selanjutnya; (3) tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak;

¹³Aan Subhan Pamungkas, Dkk. “ Video Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe*: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika”. (Prima : Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 2 No. 2, 2018) hal, 130

(4) tema yang dikembangkan harus mawadahi sebagian besar minat anak; (5) tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar.¹⁴

Dari kelima prinsip pengelolaan pembelajaran termatik tersebut, maksudnya pendidik harus dapat menempatkan diri menjadi seorang mediator dan fasilitator dalam setiap pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan pendidik sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu proses belajar.

Keikutsertaan peserta didik terhadap materi yang berikan pendidik akan menimbulkan pembelajaran yang aktif dan lebih mudah diterima peserta didik sehingga di harapkan kegiatan belajar mengajar lebih mudah. Untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran yang sesuai maka diperlukan sarana dan prasarana yang memadai selain untuk menunjang dalam hal pendidikan juga dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan juga media atau strategi yang dapat digunakan guru dalam membantu proses transfer ilmu.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti di kelas IV MII Bumi Waras dan SDN 5 Bumi Waras diperoleh data tentang penerapan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis sparkol *videoscribe* pada pelajaran tematik , peneliti mengetahui

¹⁴ Rizki Ananda, Fadhilaturrahmi, “ Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD”. (Jurnal Basicedu, Vol. 2 No. 2 , 2018) Hal, 13

melalui hasil wawancara dengan wali kelas mengenai jumlah peserta didik dan hasil belajarnya, dari keseluruhan jumlah peserta didik yang ada dikelas IV A MII Bumi Waras yang berjumlah 14 orang peserta didik yang mencapai nilai KKM yaitu 70 ada 5 orang dan masih terdapat peserta didik kelas IV A MII Bumi Waras yang hasil belajarnya di bawah KKM yaitu ada 9 orang.

Hal ini disebabkan oleh masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dan salah satunya disebabkan karena aktivitas belajar peserta didik yang pasif, karena peserta didik hanya sebagai pendengar sehingga pembelajaran masih dikatakan sangat monoton. Oleh sebab itu dalam proses belajar dan kreativitas dalam hasil belajar peserta didik kelas IV MII Bumi Waras dan SDN 5 Bumi Waras harus lebih di tingkatkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Yunita Munandar yang melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan hasil proses dan hasil pengajaran peserta didik peneliti melakukan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan, terlihat dari kenaikan presentase keaktifan peserta didik.¹⁵

¹⁵Yunita Munandar. “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. (Skripsi Program Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018) hal.41

Agar dapat membantu peserta didik secara maksimal dalam belajar, maka minat belajar itu sendiri harus ditingkatkan lagi. Untuk mampu memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan variasi strategi maupun media pembelajaran yang menarik. Maka dalam hal ini seorang pendidik harus dapat menguasai materi yang akan diajarkan dan lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran. Metode yang digunakan diharapkan mampu merubah pembelajaran menjadi menyenangkan dari sebelumnya.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti kenyataan yang didapat di sekolah MII Bumi Waras dalam pembelajaran tematik masih kurang tersampaikan dengan baik. Pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas peserta didik masih ada yang kurang memperhatikan. Dikatakan oleh wali kelas, bahwa pada saat proses pembelajaran, pendidik dalam menangani kelas cukup kondusif di karenakan telah mempersiapkan materi yang akan dijelaskannya di dalam kelas, namun masih dirasa kurang terfokus karena masih ada beberapa peserta didik yang masih belum siap pada saat pelajaran berlangsung, misalnya saja ada beberapa peserta didik yang kurang memahami materi karena lambat dalam menerima materi yang disampaikan, peserta didik asyik mengobrol dengan teman sebangkunya dan hanya beberapa peserta didik yang fokus pada penjelasan guru. Dalam penggunaan media pembelajaran hanya sesekali saja apabila fasilitas memadai namun pendidik berkreasi dengan membuat poster

untuk membantu dalam penyampain materi terbukti peserta didik tertarik dengan media yang berwarna karena dapat menambah minat belajar.¹⁶

Sementara berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV B SDN 5 Bumi waras, diketahui bahwa terdapat 26 peserta didik dan melalui pendapat wali kelas sendiri tentang pembelajaran tematik diketahui pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja dan pada materi teretentu peserta didik diajak keluar kelas untuk mengamati keadaan lingkungan sekitar sekolah dan diakui oleh wali kelas IV B bahwa peserta didik sangat menyukai media audio visual yang terlihat menarik untuk menarik perhatian, namun pada kenyataannya setiap peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda-beda sehingga hasil yang dicapai pun tak selalu memiliki kesamaan namun diungkapkan beliau bahwa dengan menggunakan media pembelajaran maka akan sangat membantu pendidik dalam menyampaikan isi materi dan mempermudah peserta didik menerima pelajaran juga akan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.¹⁷ Setelah peneliti melakukan wawancara dan menyebar angket kepada peserta didik, maka peneliti bernisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan berupa media pembelajaran berbasis sparkol *videoscribe*.

¹⁶Rofidhah. Wawancara dengan wali kelas IV A MII Bumi Waras, januari 2020.

¹⁷Paulin Rinduwyaty. Wawancara Dengan Wali Kelas IV B SDN 5 Bumi Waras. Juli 2020

Selama ini pendidik jarang menggunakan media pembelajaran yang ditambah kurangnya perhatian peserta didik dalam belajar tentu saja hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan belajar sangat diperlukan untuk menciptakan proses belajar yang baik. Peran pendidik juga sangat menunjang untuk memancing kemampuan kognitif peserta didik agar lebih aktif lagi.

Melihat kenyataan yang terjadi di MII Bumi Waras dan SDN 5 Bumi Waras dalam pembelajaran tematik masih dikatakan kurang dalam metode yang digunakan karena dalam proses mengajar pendidik masih menggunakan metode ceramah yang membuat kegiatan belajar di dalam kelas cenderung pasif. Dalam hal ini kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan diperlukan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi efektif guna mewujudkan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik menjadi lebih aktif lagi, media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan dapat membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mencoba mengajukan skripsi dengan judul **”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”**

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini mengenai penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI, dengan menggunakan identifikasi masalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku paket dan benda yang ada disekitar kelas.
2. Kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.
3. Peserta didik lebih menyukai hal yang berwarna, bergambar, dan bergerak.
4. Kurangnya pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Untuk memberi kejelasan serta terbatasnya kemampuan dalam penelitian baik dari pengetahuan dan waktu, maka peneliti memberti batasan masalah antara lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Sparkol Videoscribe*
2. Penelitian yang dilakukan hanya di kelas IV SD/MI.

3. Materi yang disajikan hanya pokok bahasan tema 9 yaitu kayanya negeriku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videocribe* pada pelajaran tematik kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis *sparkol videocribe* pada pelajaran tematik kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik pada media pembelajaran berbasis *sparkol videocribe* pada pelajaran tematik kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah masalah diatas, tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui :

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *sparkol videocribe* pada pelajaran tematik kelas IV SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *sparkol videocribe* pada pelajaran tematik kelas IV SD/MI.
3. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videocribe* pada pelajaran tematik kelas IV SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi melalui media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik yang kompeten dan mampu menjadi sarana untuk menuangkan idea atau gagasan dan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan.

b. Bagi peserta didik

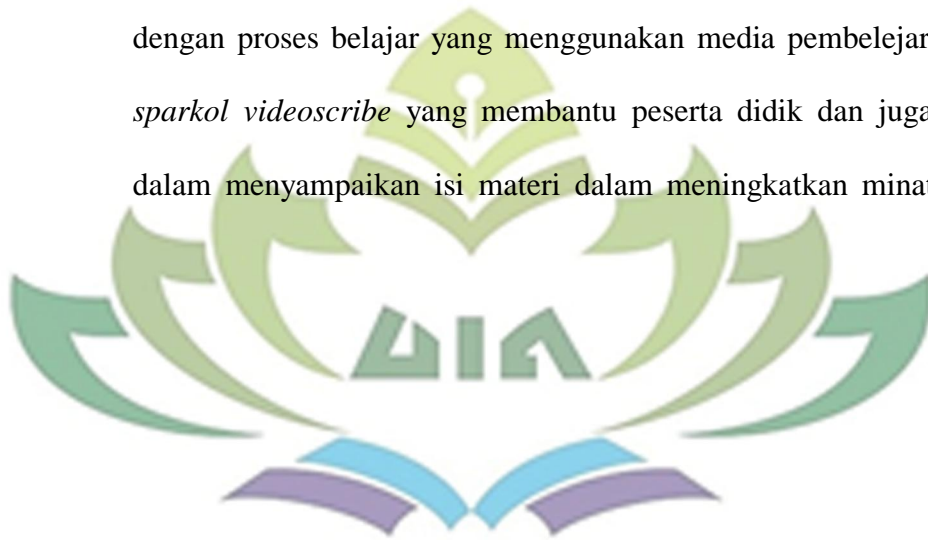
Diharapkan mampu memperoleh kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan serta menumbuhkan semangat belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* bagi pendidik.

c. Bagi Pendidik

Membantu pendidik dalam menyampaikan materi mampu menambah wawasan pendidik dalam memberikan pengetahuan dengan menggunakan media pembelajaran yang bermanfaat.

d. Bagi Sekolah

Menjadi bahan masukan bagi para pendidik untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan potensinya, terutama berkaitan dengan proses belajar yang menggunakan media pembelajaran berupa *sparkol videoscribe* yang membantu peserta didik dan juga pendidik dalam menyampaikan isi materi dalam meningkatkan minat belajar .



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’. ‘perantara’ atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam buku pembelajaran mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media, secara khusus, media pembelajaran diartikan sebagai alat untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.¹⁸ Dengan kata lain media pembelajaran bertujuan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi, antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁹

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan cara guru agar dapat mempermudah dalam menjelaskan materi yang disampaikan dengan lebih jelas sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan sesuai yang diharapkan

¹⁸Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran” (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2017) hal, 3

¹⁹ Asih Riyanti, Inung Setyani. “ Penggunaan Media Pembelajaran Sastra Bagi Guru Bahasa Indonesia”, (Jurnal Retorika, Vol. 10 No. 2, 2017) hal, 106

sebagaimana yang telah dituliskan dalam Al-Quran surah An-Naml ayat 28 yang berbunyi:

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾
قَالَتْ

يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ وَ ﴿٣٠﴾

Artinya :”(28) pergilah dengan membawa suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan. (29) berkata ia (Balqis)”hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. (30) sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi)-nya:” Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.”

Menurut tafsir Al-Quran ayat tersebut menjelaskan tentang hubungannya dengan proses pembelajaran ialah dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut sebagai teknologi komunikasi yang canggih. Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dihendki.²⁰

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan pendidik untuk mengajar yang dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan

²⁰Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Islam” (Andragogi Jurnal Diklat Teknis, Vol. 6 No. 2, 2018) hal, 112

yang telah ditata. Adapun Sanaky (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya;
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya;
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep yang lebih konkret;
- d. Menyamakan persepsi;
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat. Jumlah dan jarak.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsiten.
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran mempunyai manfaat untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik. Hamalik (Sundayana, 2014) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Menarik perhatian peserta didik.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. Memberikan pengalaman nyata dan menu mbuhkan kegiatan mandiri pada peserta didik.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.²¹

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan serta memperjelas makna agar proses belajar lebih efisien dan tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara garis besar, ada berbagai macam jenis-jenis media pembelajaran secara umum diantaranya:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca, dan diraba. Media ini mengandalkan indera penglihatan yaitu mata dan dapat diraba. Contoh media visual: gambar, foto, komik, gambar tempel, poster, buku dan majalah.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang dapat didengar saja menggunakan indera pendengaran telinga sebagai salurannya. Contoh media visual: suara, musik dan lagu, alat musik, radio dan kaset atau CD.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: VCD, drama, film,

²¹Nunuk Suryani, Dkk “Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya” (Bandung, PT Remaja Rosdakarya , 2019) hal, 10-14

pementasan, TV, dan media era modern saat ini seperti *smartphone*, internet, *youtube*. Media tersebut termasuk dalam media audio visual namun yang mencakup semua jenis format media tersebut adalah Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.²²

d. Media Berbasis Komputer

Saat ini media pembelajarn lebih banyak menggunakan media elektronik sebagai salah satu sarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sementara itu komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda di bidang pendidikan dan lathan. Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar terdapat beberapa fungsi yang meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya. Istilah ini dikenal dengan *Computer Assisted Intruction (CAI)*.²³

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam jenis-jenis media terdapat 4 jenis yang berbeda untuk membantu kegiatan pembelajaran yang dipakai guna mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dalam hal ini peneliti menggunakan jenis media audio visual yaitu media berupa gambar dan suara yang dapat dilihat dan di dengar secara langsung oleh peserta didik.

4. Starategi Perencanaan Media Pembelajaran

Perencanaan media pembelajaran membutuhkan pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang materi pembelajaran. Menurut Hamalik

²²Awal Kurnia Putra Nasution, "Media Pembelajaran Berbasis Internet" (Aceh, As-Salam Press, 2019) hal, 7

²³Sri Widoyoningrum Dkk. "Media Pembe;Ajaran Berbasis *CAI (Computer Assitided Instruction)* Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar" (Jurnal PAJAR, Vol. 3 No. 6, 2019) hal, 3

dalam (Arsyad, 2016) seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran mencakup:

- a. Media sebagai alat komunikasi agar lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Keseluruhan proses belajar.
- d. Keterkaitan antara metode dan media pembelajaran.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pembelajaran.

Sembilan poin di atas menunjukkan bahwa perencanaan media yang akan digunakan tidak terlepas dari komponen-komponen sistem pembelajaran lainnya karena keseluruhan sistem yang saling berkaitan satu dengan yang lain.²⁴

5. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam melakukan pemilihan media pembelajaran hendaknya tidak dilakukan dengan sembarangan. Kesalahan dalam pemilihan media baik jenis media dan materi yang akan disampaikan akan berdampak pada tidak tersampainya informasi yang diberikan.

²⁴Nunuk. *Op.Cit.* hal, 174

Maka ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai berikut:

a. Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi. Jadi pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, apakah akan menggunakan media audio, visual diam, visual gerak, ataupun lain sebagainya,

b. Sasaran Penggunaan

Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media, bagaimanakah karakteristik pengguna media, berapa jumlahnya, bagaimana motivasi dan minat belajar mereka. Mengetahui sasaran pengguna media ini sangat penting dilakukan karena akan berdampak pada manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi.

c. Karakteristik Media

Sebelum menggunakan media, pendidik harus menentukan karakteristik media yang digunakan. Karakteristik media yang digunakan harus sesuai dengan sasaran pengguna media dan tujuan penggunaan media. Kelebihan dan kekurangan media juga perlu diperhatikan.

d. Waktu

Dalam pemilihan media , waktu juga perlu diperhatikan. Waktu yang dimaksudkan adalah mulai dari persiapan, pengadaan waktu dan media serta waktu penyajian jangan samapi media yang telah dipilih memakan banyak waktu dan biaya dalam proses pembuatan.

e. Ketersediaan

Media yang digunakan apakah tersedia di lingkungan sekitar kita baik itu tersedia di sekoah atau dipasaran. Jika belum tersedia apakah pendidik dapat membuatnya sendiri dengan kemampuan, waktu, tenaga da sarana yang tesedia.²⁵

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan dan pemilihan media pembelajaran harus dapat menyesuaikan penggunaan dan pemilihan materi dengan media yang akan di pergunakan saat dilakukannya kegiatan proses pembelajaran dengan pemilihan yang tepat maka akan mempermudah dalam penyampaian materi yang diajarkan kepada peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan.

B. Sparkol Videoscribe

1. Pengertian Sparkol Videoscribe

Aplikasi *sparkol videoscribe* dikembangkan oleh salah satu perusahaan Inggris yang bernama Sparkol pada tahun 2012, aplikasi

²⁵Fatih Inayahtur Rahma, “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)”. (Jurnal Studi Islam, Vol. 14 No. 2, 2019) hal, 93-94

ini disambut baik oleh para pengguna karena pada tahun pertama sejak dirilis dan dipublikasikan, aplikasi ini mempunyai pengguna sebanyak 100.000 orang.²⁶

Sparkol Videoscribe merupakan *whiteboard animation video* atau yang sering dikenal dengan *sketch video*, *doodle video*, *video scribing*, atau eksplainer vidios, namun yang tidak asing kita sebut yaitu *whiteboard animation* (animasi papan tulis putih). Animasi papan tulis putih adalah seorang seniman yang membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis, atau sejenis kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan narasi atau sebuah skrip. Seniman tersebut mengolah sesuai dengan skrip di awal hingga akhir.

Kelebihan *sparkol videoscribe* diantaranya: a) dapat menggabungkan beberapa unsur media pembelajaran contohnya gambar, suara, teks dalam satu kanvas kosong secara offline maupun online dalam proses perencanaannya b) dapat memberikan rangsangan belajar yang tepat kepada peserta didik karena peserta didik akan tertarik dengan tampilan media, c) dapat menarik perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar sehingga materi yang disampaikan akah lebih mudah tersampaikan dengan efektif.²⁷

²⁶ Kholidin, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program *Videoscribe Sparkol* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kela XI Di Sekolah Menengah Atas". (Jurnal Pendidikan Sejarah Vol. 6 No. 2) hal,7

²⁷Iseu Synthia Permatasari, " Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hand Move* Dengan Konteks Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPS", (Jurnal Terampi, Vol. 6 No. 2, 2019) hal, 36

Hasil dari skrip tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga sesuai dengan penyampaian materi. Penampilan *whiteboard animation* lebih tepat disebut dengan *timelapse* atau *stop motion videos* karena penggunaan animasi jarang digunakan.

2. Fungsi Sparkol Videoscribe

Fungsi dari *sparkol videoscribe* tidak terbatas sehingga dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Untuk menarik perhatian dari pengunjung Blog dan Website.
- b. Untuk penawaran afiliasi.
- c. Untuk mempromosikan jasa online dan offline.
- d. Sebagai media pembelajaran.

3. Cara Pengoprasian Sparkol Videoscribe

Cara pengoprasian *sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut:

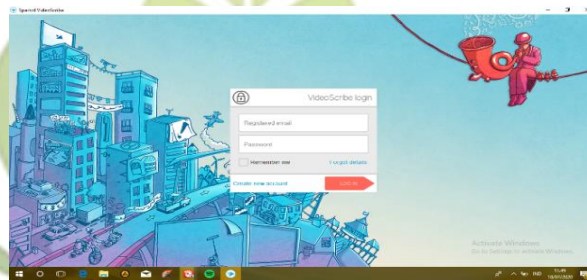
- a. Download aplikasi *sparkol videoscribe* melalui internet.
- b. Lakukan instal *sparkol videoscriber* dilaptop.
- c. Jika sudah terinstal, klik *sparkol videoscribe* maka akan ada petunjuk penggunaannya.
- d. Setelah memahami petunjuk penggunaannya maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.
- e. Tambahkan gambar, tulisan, musik, atau rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
- f. Susun project video yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- g. Lalu klik *save* tersebut sesuai dengan format yang digunakan.

- h. Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.
- i. Kemudian lakukan *share* pada bagian kanan atas.²⁸

Dapat disimpulkan dari uraian diatas, melalui cara menggunakan *sparkol videoscribe* dapat membantu dalam mempermudah pemakaian *sparkol videoscribe* dengan petunjuk atau tutorial yang telah dijelaskan.

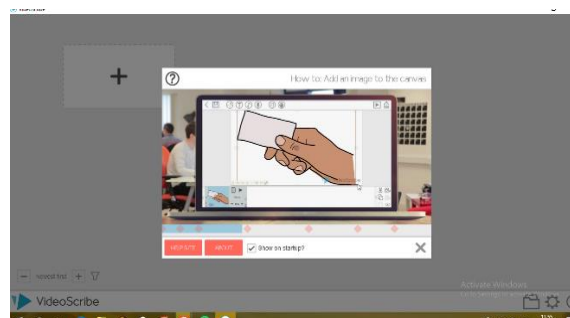
4. Cara Membuat Pembelajaran Tematik Pada *Sparkol Videoscribe*

- a) Lakukan login



Gambar 2.1
Tampilan login

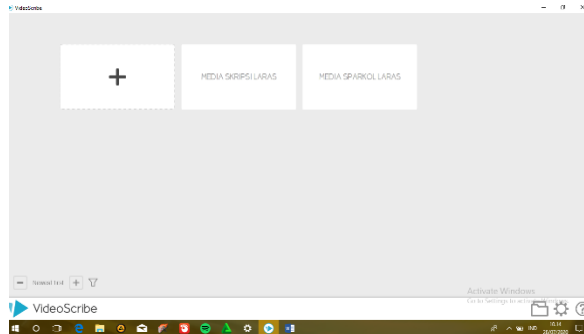
- b) Tampilan langkah pembuatan



Gambar 2.2
Cara pembuatan

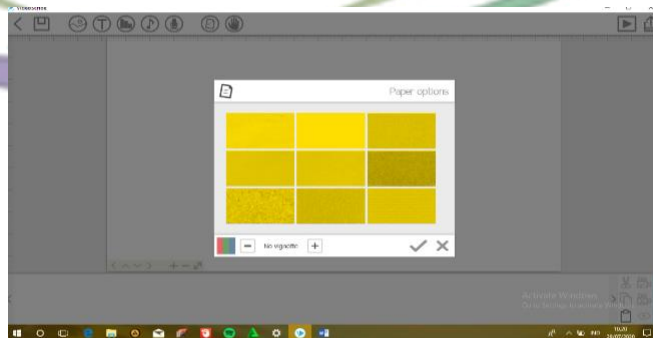
²⁸Yunita Munandar, " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur" (Skripsi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung) hal,40-41

- c) Selanjutnya akan muncul tampilan seperti ini. Untuk membuat langkah awal klik tanda (+).



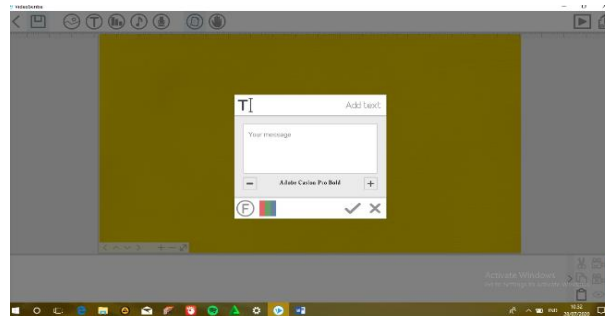
Gambar 2.3
Tampilan tahap awal pembuatan

- d) Setelah di klik ikon (+) maka akan terlihat tampilan awal dengan background berwarna putih polos, kemudian klik ikon yang bergambar kertas untuk memilih warna background sesuai yang kita inginkan.



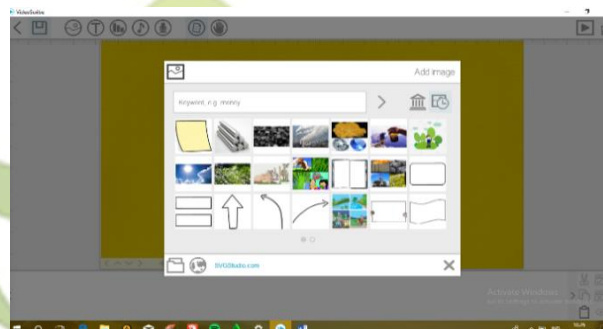
Gambar 2.4
Menentukan Warna Background

- e) Setelah menentukan warna background yang kita inginkan, tahap selanjutnya klik ikon huruf **T** untuk menabahkan tulisan.



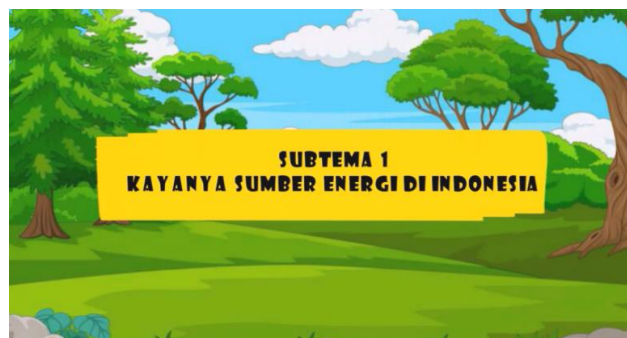
Gambar 2.5
Menambahkan tulisan

f) Untuk menambahkan gambar klik ikon gambar.



Gambar 2.6
Menambahkan Gambar

g) Lakukan satu persatu dengan menambahkan gambar dan tulisan hingga menjadi *videoscribe* yang diinginkan.

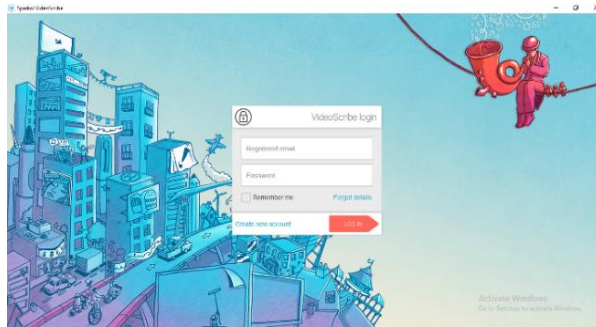


Gambar 2.7
Tampilan *Videoscribe* Pada Pembelajaran Tematik

5. Tampilan-tampilan *Sparkol Videoscribe*

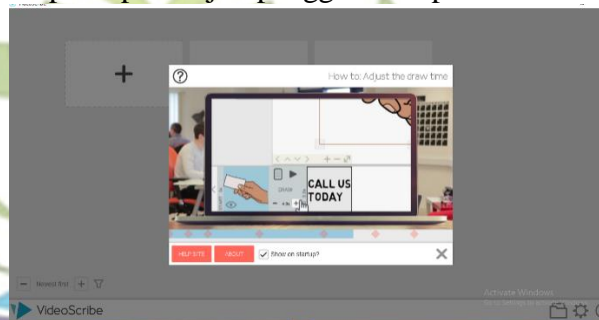
Berikut adalah tampilan-tampilan *sparkol videoscribe* :

a. Tampilan awal *sparkol videoscribe*



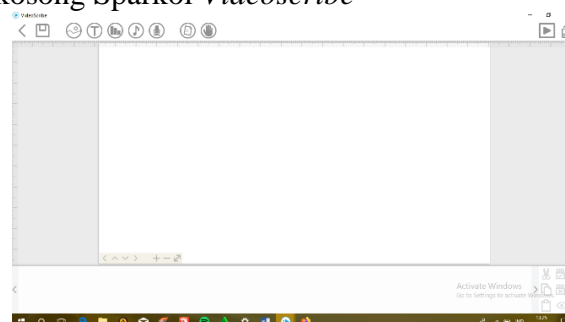
Gambar 2.8
Tampilan Login

b. Tampilan petunjuk penggunaan *sparkol videoscribe*



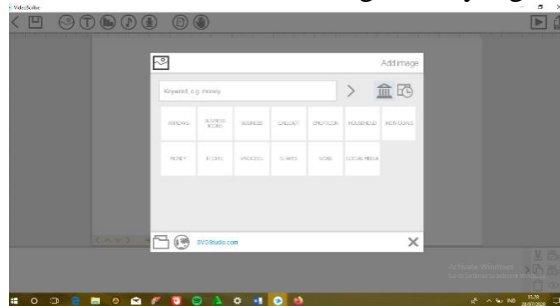
Gambar 2.9
Petunjuk Penggunaan Sparkol Videoscribe

c. Tampilan kosong Sparkol Videoscribe



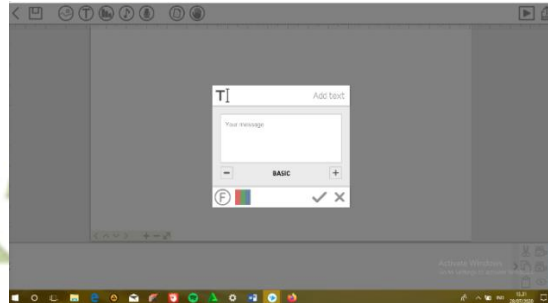
Gambar 2.10
Tampilan Halaman Kosong

- d. Tampilan untuk menentukan ikon atau gambar yang diinginkan.



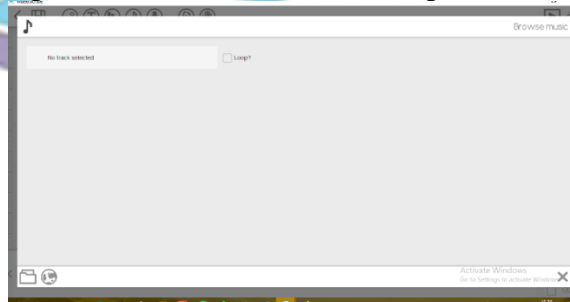
Gambar 2.11
Tampilan Menentukan Ikon Gambar

- e. Tampilan menentukan tulisan Sparkol *Videoscribe*



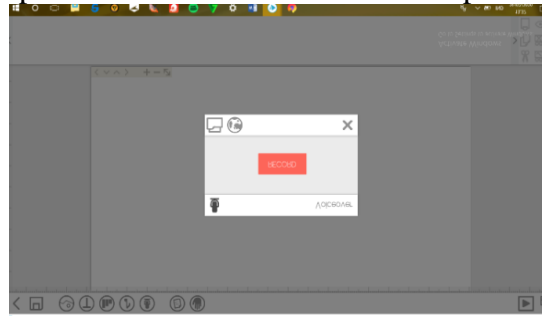
Gambar 2.12
Tampilan Menentukan Tulisan

- f. Tampilan memasukan backsound Sparkol *Videoscribe*



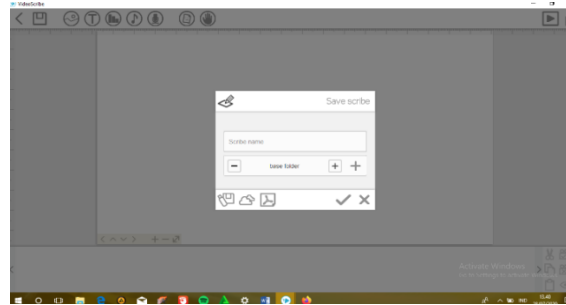
Gambar 2.13
Tampilan Memasukan Musik

- g. Tampilan memasukan rekaman suara Sparkol *Videoscribe*



Gambar 2.14
Tampilan Memasukan Rekaman Suara

- h. Tampilan untuk menyimpan folder video Sparkol
Videoscribe



Gambar 2.15
Tampilan Cara Menyimpan Folder

C. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal yaitu kelas 1, 2, dan 3 yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan anak. Sementara itu, untuk pembelajaran terpadu pada satuan pendidikan contohnya adalah pada pemanduan mata pelajaran IPA dan IPS pada sekolah dasar.²⁹ Dapat dikatakan pembelajaran tematik merupakan pelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga mendapat pengalaman belajar yang bermakna pada peserta didik.³⁰

²⁹Andi Prastowo, "Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu" (Jakarta; Prenamedia Group, 2019) hal, 15

³⁰Rizki Ananda, *Op,cit.* hal, 12

Dari pengertian diatas diketahui bahwa pembelajaran tematik cocok diterapkan di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah karena sesuai dengan perkembangan peserta didik, materi pembelajaran yang diajarkan merupakan pembelajaran yang saling keterkaitan satu sama lain yang dengan mudah dipelajari karena kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dalam satu tema.

Pembelajaran tematik menciptakan pola pembelajaran berbasis tema dengan pelaksanaan *by design* bukan *by accident*. Maksudnya pembelajaran dihubungkan dengan hal yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari serta didesain dengan baik mulai dari perencanaannya hingga tahap evaluasi.³¹

2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu;
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam

³¹ Muhammad Shaleh Assingkily, Uni Sahara Barus, "Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar (Metedologi Dalam Islam)" (Jurnal, Nizhamiyah: Vol. 9 No. 2. 2019) hal, 18

4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik;
5. Lebih semanga dalam belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya dan menulis;
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disampaikan dalam konteks tema atau subtema yang jelas;
7. Pendidik dapat menghemat waktu;
8. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan.

Fungsi pembelajaran tematik yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah minat dan semangat belajar peserta didik karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna.³²

Berdasarkan paparan diatas mengenai pengertian, tujuan dan fungsi dari pembelajaran tematik sudah jelas bahwa dengan adanya pembelajaran tematik yang sesuai dengan kurikulum dan perkembangan pendidikan dinilai sangat cocok diterapkan kepada peserta didik ditingkat SD/MI karena pada pembelajaran tematik ini

³² Rusman, " Pembelajaran Tematik Terpadu" (Jakarta; PT Raja Grafindo Persada. 2017) hal, 145-146

semua mata pelajaran yang dipadukan menjadi tema pembelajaran yang menarik dan memberikan muatan pembelajaran yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti mempelajari beberapa hasil penelitian dari teori yang relevan berdasarkan hasil penelitian, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Munandar, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan dari penelitian ini dapat diketahui bahwa respon pendidik dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis Sparkol *Videoscribe* pada mata pelajaran akidah akhlak sangat menarik. Hasil uji telaah pakar mendapatkan skor 94%, hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 89% dan uji coba lapangan mendapatkan skor presentase 97%. Seluruh hasil rekapitulasi angket pada tahap uji coba produk memiliki kriteria sangat menarik.³³
2. Penelitian yang dilakukan oleh Devi Safitri, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Materi Aksara

³³Yunita Munandar, *Op.cit* . hal, 97

Lampung Kelas III Jenjang SD/MI. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Devi Safitri, dapat diketahui bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi aksara lampung yang dilakukan uji lapangan mendapatkan hasil penilaian 3,70% dengan kriteria sangat menarik yang dilakukan terhadap peserta didik kelas III jenjang SD/MI.³⁴

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Novita Listiani, Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria Untuk Siswa Kelas X SMA/MA. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Novita Listiani ini menunjukkan bahwa video berbasis *Sparkol Videoscribe* memiliki kualitas yang sangat baik dengan presentase keidealan sebesar 84,5% . berdasarkan hasil perolehan data tersebut menunjukkan bahwa video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi pokok Archaeobacteria dan Eubacteria layak digunakan sebagai media pembelajaran biologi kelas X SMA/ MA³⁵.

³⁴Devi Safitri, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang SD/MI” (Skripsi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018) hal, 77

³⁵Ika Novita Listiani, “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria Untuk Kelas X SMA/MA”

E. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran peneliti yaitu berangkat dari latar belakang masalah yang terjadi di MII Bumi Waras dan SDN 5 Bumi Waras untuk pembelajaran tematik yang dikembangkannya sebuah media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, pendidik cenderung monoton dalam penyampaian materi sehingga peserta didik kesulitan mengingat materi yang diajarkan karena hanya menggunakan buku cetak dan jarang menggunakan media pembelajaran saat proses kegiatan belajar mengajar tengah berlangsung, karena pendidik berasumsi penggunaan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sebagai solusi alternatif yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Permasalahan yang telah diuraikan diatas dapat diselesaikan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu guna mempermudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, salah satu media pembelajaran untuk menarik perhatian sekaligus

meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD/MI terhadap pembelajaran tematik ialah media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*. Media *sparkol videoscribe* merupakan sarana yang dapat mengemas materi pembelajaran menjadi menarik.

Model pengembangan yang digunakan untuk dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang sesuai dengan standar pembelajaran, maka peneliti menggunakan lima langkah penelitian yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1976) yaitu ADDIE. Langkah-langkah model penelitian ADDIE yaitu, *Analysis, Design, Development and Production, Implementation or Delivery and Evaluations*.

Langkah tersebut dipilih karena memiliki prosedur penelitian yang ringkas dan jelas sesuai dengan penelitian pengembangan yang terfokus pada produk yang akan dikembangkan, dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menghasilkan produk yang layak digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan dengan suasana belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Subhan Pamungkas, Dkk. 2018 “ Video Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe*: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika”. Prima: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 2 No. 2
- Aan, Ihsanudin, Novaliyosi, Indhira, 2018 “Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Tematik” (Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.2 No. 2)
- Abdul Haris Pito. 2018 “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Islam” (Andragogi Jurnal Diklat Teknis, Vol. 6 No. 2)
- Agna Deka Cahyati, dkk. 2019 “Pengembangan Evaluasi Berupa Tes *Online Off Line* Matematika Dengan *Ispring Suite 8*” (Jurnal Indonesian *Journal Of Science and Mathematics Education*, Vol. 02 No. 3.
- Ahmad Rijali, 2018 “Analisis Data Kualitatif”. (Jurnal Alhdhrah Vol. 17 No. 23)
- Al Musana, 2017 “Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol 2, No.1
- Al-Quran Hafalan, 2019 “Surah An-Nahl ayat 44.” (Bandung, Cordoba)
- Alvina Putri Purnama Sari, Dkk, “ Buku Ajar Bioteknologi Berbasis Bioinformatika Dnegan Model *ADDIE*” (Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian Dan Pengembangan, Vol. 2 No. 6) hal,77
- Alwan, Dkk. 2017 “ Faktor-Faktor Yang Mendorong Siswa MIA SMAN Mengikuti Bimbingan Belajar Luar Sekolah di Kecamatan Telanaipura Kota Jambi. ” Jurnal Edufisika Vol. 2 No. 2)
- Andi Prastowo, 2019 “Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu” (Jakarta; Prenamedia Group)
- Aryuanindya Sahfitri, Sari Hartini, 2019 “ Metode Addie Pada Aplikasi Interktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahawa Untuk Anak Sekolah Dasar:, (Jurnal *Informatin System For Educators And Professionals* Vol, 3 No. 2)
- Asih Riyanti, Inung Setyani. 2017 “ Penggunaan Media Pembelajaran Sastra Bagi Guru Bahasa Indonesia”, (Jurnal Retorika, Vol. 10 No. 2)
- Awal Kurnia Putra Nasution, 2019 “Media Pembelajaran Berbasis Internet” (Aceh, As-Salam Press)

- Azhar Arsyad, 2017 “Media Pembelajaran” (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada)
- Devi Safitri, 2018 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang SD/MI” (Skripsi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)
- Dewia Yusuli Styaningrum, 2017 “Pengembangan *Quantum Teaching* Berbasis Video Pembelajaran *Camtasia* Pada Materi Permukaan Bumi Dan Cuca. (Dalam Jurnal *Profesi Pendidikan Dasar* Vol. 4 No. 2)
- Doni Tri Putra Yanto, 2019 “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik” (Jurnal Inovasi Vokasional dan teknologi, Vol. 19 No. 1)
- Endang Widi Winarni, 2018 “Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D”(Jakarta, Bumi Aksara)
- Fatikh Inayahtur Rahma, 2019 “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)”. (Jurnal Studi Islam, Vol. 14 No. 2)
- Fauzan Zukkarnain, 2019 “Pengembangan Media Pembelajaran Qur’ann Hadistdengan *Magic Disc Tajwid*”(Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 10 No. 2)
- Haris Budiman, 2017 “Peran Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan Al-Tadzikiyyah“ (Jurnal Pendidikan Islam, Vol, 8 Edisi 1)
- Hasbulloh, 2017 “Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan”. (Depok, Rajawali Pers)
- Hendro Widodo, Elyk Nurhayati. 2020 “Manajemen Pendidikan Sekolah, Madrasah, dan Pesantren” (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2020)
- Ika Novita Listiani, 2017 “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videocribe* Pada Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria Untuk Kelas X SMA/MA” (Skripsi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta)
- Iseu Synthia Permatasari, 2019 “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hand Move* Dengan Konteks Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPS”, (Jurnal Terampi, Vol. 6 No. 2)

- Kholidin, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program *Videoscribe Sparkol* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kela XI Di Sekolah Menengah Atas”. (Jurnal Pendidikan Sejarah Vol. 6 No. 2)
- Maratul Qiftiyah, Yuli Yanti, 2018 “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-Qur’an”. (Jurnal TERAMPIL: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, Vol. 5 No. 2)
- Mohamad Syaifuddin, 2017 “Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”. (Jurnal TADRIS: Keguruan Dan Ilmu Tarbiyan Vol. 2 No. 2)
- Mohammad Fakhri Afriansyah, 2016 “Tingkat Kepuasan *Members Fitness* Terhadap Pelayanan di Tempat Kebugaran Balai Keehatan Olahraga dan Pusat Infromasi Pencegahan Penyakit Metabolik (BKOR-PIPPM) Kabupaten Lumajang”. (Jurnal Kesehatan Olahraga Vol. 6 No. 2)
- Muhammad Shaleh Assingkily, Uni Sahara Barus, 2019 “Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar (Metedologi Dalam Islam)” (Jurnal, Nizhamiyah: Vol. 9 No. 2)
- Nunuk Suryani, 2019 “Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya” (Bandung, PT Remaja Rosdakarya)
- Paulin Rinduwaty. 2020 Wawancara Dengan Wali Kelas IV B SDN 5 Bumi Waras.
- Riduwan, “Dasar-Dasar Statistika”. 2018 (Bandung; Alfabeta)
- Rizki Ananda, Fadhilaturrahmi, 2018 “Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD”. (Jurnal Basicedu, Vol. 2 No. 2)
- Rofidhah. 2020. Wawancara dengan wali kelas IV A MII Bumi Waras.
- Rusman, 2017 ”Pembelajaran Tematik Terpadu” (Jakarta; PT Raja Grafindo Persada)
- Sohibun ,Filza Yulina Ade, 2017 “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*” (Jurnal TADRIS : Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Vol. 2 No. 2)
- Sri Widoyoningrum Dkk. 2019 “Media Pembe;Ajaran Berbasis *CAI (Computer Assitided Instruction)* Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar” (Jurnal PAJAR, Vol. 3 No. 6)

Sugiono, 2018 “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan *RnD* (Bandung, Alfabeta)

Untung Joko Basuki Dan Muhahamad Sholeh, 2018 “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol *Videoscribe* (Jurnal Disprotek, Vol. 9 No. 1)

Wigonggo Among, 2019 “Strategi *Hypnoteaching* Dalam Pembelajaran Menerapkan Komunikasi Yang Menyentak Bawah Sadar Siswa”Padang: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah)

Wulan Sari, 2017 “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis3D *Pageflip Professional* Pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti Dan StrukturInti Mata Kuliah Fisika Atom dan Inti” Jurnal Edufisika Vol. 02 No. 01)

Yunita Munandar, 2018” Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol *Videoscribe* Pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur” (Skripsi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung) hal,40-4.

