

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Siti Maulida¹, Hamsi Mansur², Fatimah³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹stmaulida.tekpen15@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³fatimah@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to develop based learning video for students of interest learning in class IV SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. The main data from this study are (a) knowing the facilities owned by the school based on the results of interviews with the Principal, (b) the teaching media used by the teacher during learning based on interviews with classroom teachers, (c) the interest in learning that students have based on observations in the classroom when learning takes place. This research uses research and development (R&D) methods. The development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This results showed that (a) the facilities owned by the school could be used properly, (b) the developed media were feasible to use in class, this was seen from the results of 98% media expert validation and 96.2% material expert validation with very feasible categories (c) student learning interest increases when learning uses video learning media, this is seen from the results of the N-Gain Test of 0.7 in the high category.

Keywords: *Development, ADDIE Model, Interest of learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Data utama dari penelitian ini adalah (a) mengetahui fasilitas yang dimiliki sekolah berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, (b) media mengajar yang digunakan guru saat pembelajaran berdasarkan wawancara dengan guru kelas, (c) minat belajar yang dimiliki siswa berdasarkan hasil observasi di kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (a) fasilitas yang dimiliki sekolah dapat digunakan dengan baik, (b) media yang dikembangkan layak digunakan dikelas, hal ini dilihat dari hasil validasi ahli media sebesar 98% dan validasi ahli materi sebesar 96,2% dengan kategori sangat layak (c) minat belajar siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, hal ini dilihat dari hasil Uji N-Gain sebesar 0,7 dengan kategori tinggi.

Kata kunci: Pengembangan, Model ADDIE, Minat belajar

Pendahuluan

Perkembangan zaman mempengaruhi aspek-aspek kehidupan manusia yang semakin berkembang pesat, hal tersebut tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin berkembang pesat. Hal itu membuat manusia memudahkan pekerjaannya, karena berbagai macam informasi yang diperlukan manusia dapat dicari dan ditemukan dengan mudah. Selain itu, dapat pula membuat manusia berpikir lebih maju dan lebih inovatif. Bidang yang mendapatkan pengaruh besar dan dampak cukup berarti dalam perkembangan IPTEK adalah bidang pendidikan karena memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana dalam penyampaian pesan materi pembelajaran, dan peserta didik sebagai penerima pesan dari materi pembelajaran.

Pendidikan dipandang sebagai aspek penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Apabila masalah pendidikan dibenahi secara maksimal, maka akan banyak pula menghasilkan sumber daya manusia yang dapat bersaing di dunia kerja di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga merupakan proses mobilisasi beberapa komponen yang di arahkan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya. Ketika pendidik tidak lancar dalam berkomunikasi dapat menyebabkan pesan yang akan disampaikan tidak bisa diserap dengan baik oleh individu. Agar komunikasi yang disampaikan dapat sesuai sasaran maka diperlukanlah media sebagai penghubung antara guru dan siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sasaran dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Terkait penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran di kelas, relevan dengan hasil penelitian dari Dyah Ayu Wulandari (2016). Dalam penelitian tersebut dikemukakan bahwa pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran (Wulandari, 2016, p.2).

Pengukuran minat belajar siswa pada penelitian tersebut menggunakan uji *n-gain*. Hasil uji *n-gain* menunjukkan hasil sebesar 0,7 dikategorikan tinggi.

Media pembelajaran adalah alat untuk atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sasaran dan memuat penjelasan materi yang tepat dapat menunjang keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, menurut Ibrahim, dkk (Wulandari, 2016, p.3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran dapat diterapkan menggunakan berbagai teori pembelajaran. Salah satunya adalah teori behavioristik. Menurut teori behavioristic, belajar adalah tingkah laku yang dapat diamati yang disebabkan adanya stimulus dari luar. Pemberian stimulus terhadap individu sangatlah penting dan dapat dijadikan sebagai tolak ukur terhadap keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Salah satu pemberian stimulus dari luar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sasaran dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin pada hari sabtu tanggal 15 September 2018, ditemukan bahwa sekolah tersebut sudah memiliki tiga unit proyektor dan beberapa *speaker* yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Karena jumlahnya yang terbatas, maka penggunaannya pun dilakukan secara bergantian antara guru yang satu dan yang lainnya. Namun, tidak semua guru menggunakan fasilitas tersebut saat proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, beliau menyebutkan bahwa sebagian besar guru yang masih banyak menggunakan pola pembelajaran konvensional. Pengamatan kedua dilakukan di dalam kelas pada hari senin tanggal 17 September 2018. Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas IV A. Ternyata saat diamati pembelajaran masih bersifat konvensional dan tidak semua siswa

memperhatikan ketika guru menjelaskan. Ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan, hanya beberapa siswa yang memberikan respon. Beberapa siswa lainnya asyik dengan kegiatannya sendiri, seperti menggambar di buku tulis yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan tugas, adapula siswa yang sedang melamun karena merasa bosan. Selain mengamati keadaan kelas, dilakukan juga wawancara dengan guru kelas tersebut. Guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran pernah menggunakan media berupa video pembelajaran yang durasinya sekitar tiga puluh menit, dan ternyata dengan durasi tersebut siswa tidak dapat menikmati video tersebut karena durasi yang terlalu lama dan membuat konsentrasi siswa menghilang saat diberikan penjelasan tentang isi dari video setelah video tersebut selesai diputar.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memang penting untuk meningkatkan minat individu agar siswa tertarik melihat hingga memahami materi yang diajarkan. Karena dengan menggunakan media pembelajaran, bisa membuat proses pembelajaran lebih inovatif dan dapat mengimbangi proses pembelajaran yang konvensional. Walaupun tidak semua guru mampu mengoperasikan Laptop. Selain itu media pembelajaran yang berupa video pasti memiliki jumlah durasi yang berbeda-beda, alangkah baiknya durasi yang digunakan hanya sekitar tujuh menit kemudian diselingi dengan penjelasan. Sehingga setelah melihat video yang ditayangkan ditambah dengan penjelasan dari guru, selain dapat meningkatkan minat dapat pula meningkatkan daya ingat siswa. Sedangkan video pembelajaran yang berdurasi kurang lebih tiga puluh menit dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Karena dengan durasi yang demikian dapat membuat siswa bosan dan ketika sudah bosan mereka tidak akan memperhatikan video tersebut.

Permasalahan lainnya yaitu saat pembelajaran tematik, sekolah yang diamati adalah sekolah yang sudah menggunakan Kurikulum 2013. Sehingga tidak ada lagi mata pelajaran yang terpisah-pisah seperti Kurikulum yang sebelumnya. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran

atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu, tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik. Ketika pembelajaran tematik memasuki materi sudut pandang ilmu pengetahuan alam, ketertarikan dan minat belajar siswa menurun. Hal tersebut berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru kelas. Karena saat pembelajaran IPA mereka sulit membayangkan secara jelas gambaran yang dijelaskan dari buku teks, selain itu adapula gambaran berupa benda yang benar-benar asing dan mereka sama sekali belum pernah melihatnya sehingga mereka tidak dapat membayangkannya. Ketika siswa sulit membayangkannya, minat mereka untuk memperhatikan pembelajaran juga berkurang.

Berdasarkan uraian masalah di atas, dapat memunculkan sebuah solusi yaitu penggunaan media pembelajaran berupa video dapat membuat minat belajar siswa menjadi meningkat dan dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Lama durasi video pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. *Sparkol Video scribe* merupakan salah satu aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran berupa tampilan video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh. Selain itu, *Sparkol Video scribe* juga memiliki berbagai konten seperti gambar, suara, dan berbagai tampilan lembar kerja untuk memudahkan pengguna mendesain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. *Video scribe* dapat dikatakan sebagai aplikasi yang dapat memvisualisasikan materi melalui gambar dan teks, dan dalam penggunaannya dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet. Pengguna hanya perlu melakukan proses *download* dan *install* aplikasi tersebut ke Laptop yang dimiliki.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). *Research and development* (R&D) di pilih karena

metode penelitian ini merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Metode ini dianggap tepat digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan, khususnya pada penelitian ini untuk menghasilkan media video pembelajaran menggunakan *sparkol video scribe* yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Peneliti memilih subjek ini dengan alasan rendahnya minat belajar siswa dan minimnya guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pengambilan data dimulai dari bulan april – mei 2019.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian meliputi adalah siswa kelas IV. Peneliti memilih subjek ini dengan alasan rendahnya minat belajar siswa dan minimnya guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd selaku dosen program studi Teknologi Pendidikan. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Basuki Rahmad, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin, dan sejumlah siswa yang ada di kelas yang berjumlah 26 orang siswa.

Prosedur

Proses produksi terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap untuk menyiapkan segala perangkat yang diperlukan saat pengembangan media pembelajaran, baik berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*Hardware*). Tahap produksi merupakan tahap pengolahan media. Tahap pasca produksi merupakan tahap penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan. Tahapan tersebut dibagi menjadi tahapan yang lebih spesifik sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Alat ukur dalam penelitian biasanya disebut instrumen penelitian. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah Instrumen untuk mengukur validitas media pembelajaran menggunakan angket dengan format *checklist* dengan beberapa pernyataan. Angket ini diberikan beberapa kepada ahli media dan ahli materi. Selain instrumen untuk validator, adapula instrumen untuk memperoleh data terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis video yang berupa uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan sebelum media pembelajaran berbasis video diimplementasikan saat pembelajaran. Selain tiga jenis angket diatas, ada pula angket untuk mengukur variabel minat belajar siswa. Pengukuran tersebut menggunakan skala sikap model Likert dimana skala tersebut digunakan untuk menentukan respon seseorang terhadap sesuatu.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument untuk Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir	Bentuk Instrumen
1	Rasa Tertarik	1,2,3, 4	4	<i>Checklist</i>
2	Rasa Perhatian	5,6,7, 8	4	<i>Checklist</i>
3	Perhatian	9,10,1 1,12	4	<i>Checklist</i>
4	Partisipasi	13,14, 15,16	4	<i>Checklist</i>
5	Keinginan /kesadaran	17,18, 19	3	<i>Checklist</i>
Total			19	

Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran dosen validasi, dan catatan dokumentasi saat diimplementasikan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, beberapa saran akan digunakan untuk perbaikan produk pada tahap revisi sedangkan catatan dokumentasi dideskripsikan untuk mengetahui kebermanfaatan produk yang

dikembangkan saat digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru mata pelajaran, serta mendeskripsikan minat belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan analisa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil berupa angka. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir butir yang bersangkutan. Sedangkan kriteria penilaian produk media video pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kategori Kelayakan	Keterangan
90 – 100	Sangat layak	Tidak Revisi
80 – 90	Layak	Tidak Revisi
70 – 79	Cukup layak	Tidak Revisi
60 – 69	Kurang layak	Perlu Revisi Sebagian
<60	Sangat tidak layak	Perlu Revisi Semua

Jika jumlah skor kelayakan produk tepat 70, maka media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Setelah data penelitian diperoleh melalui angket kemudian dilakukan analisis data. Menurut Susanto (Wulandari, 2016, p.88) untuk melihat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, peneliti menggunakan uji *N-gain* berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari *N-gain*:

$$N - Gain (g) = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ pretest}$$

Keterangan:

N - Gain (g) : besarnya faktor gain

Skor posttest : nilai hasil tes akhir

Skor pretest : nilai hasil tes awal

Skor maksimal : nilai maksimal tes

Tabel 3. Kriteria Besarnya Faktor *Gain*

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

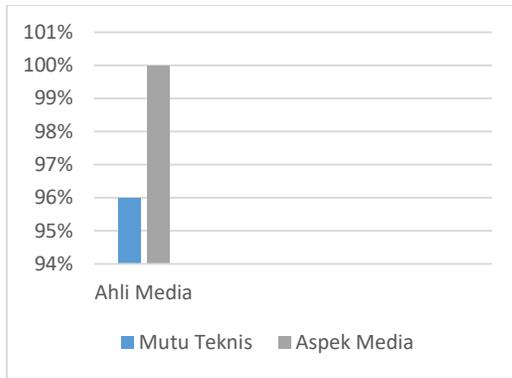
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak pada media pembelajaran berbasis *Sparkol Video scribe* dengan materi Daur Hidup. Media pembelajaran tersebut digunakan pada saat pembelajaran IPA dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu; analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Kendala yang ditemukan saat pembelajaran IPA adalah ketertarikan dan minat belajar siswa menurun, maka permasalahan tersebut dapat diberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Video scribe*. Media pembelajaran tersebut dipilih karena dapat memadukan gambar, suara/ audio, dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati dan memahami materi yang diajarkan saat pembelajaran. Tahap pengembangan media dibuat berdasarkan naskah media/ *storyboard* yang sudah disusun pada tahap desain. Setelah semua komponen-komponen yang ada di naskah media/ *storyboard* sudah dilakukan, maka selanjutnya media pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat media tersebut layak digunakan saat proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Mutu Teknis	96%
2.	Aspek Media Rata-rata	100% 98%



Gambar 1. Tingkat Validasi Media

Berdasarkan hasil dari ahli media di atas, di peroleh hasil penilaian untuk aspek mutu teknis sebesar 96% dan aspek media sebesar 100%. Jika di cocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Aspek media	92,4%
2.	Kesesuaian Materi	100%
Rata-rata		96,2%



Gambar 2. Tingkat Validasi Materi

Berdasarkan hasil dari ahli media di atas, di peroleh hasil penilaian untuk aspek

mutu teknis sebesar 92,4% dan aspek media sebesar 100%. Jika dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Satu-satu

Jawaban Penilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
130	150	86,6%	Layak

Berdasarkan hasil dari uji coba satu-satu yang diujicobakan kepada 3 orang siswa, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 86,6%. Jika dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kategori layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Jawaban Penilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
388	400	97%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil dari uji coba kelompok kecil yang diujicobakan kepada 8 orang siswa, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 97%. Jika dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Jawaban Penilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
2556	1300	98,3%	Sangat Layak

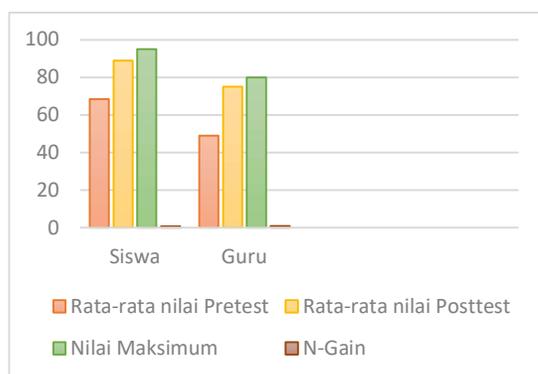
Berdasarkan hasil dari uji coba kelompok besar diujicobakan kepada 26 orang siswa, diperoleh rata-rata penilaian sebesar 98,3%. Jika dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu revisi.

Tahap implementasi merupakan tahap penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol video scribe* pada saat pembelajaran di kelas berlangsung. Tepatnya saat pembelajaran IPA kelas IV di SDN Pelambuan 2 materi siklus hidup. Tahap terakhir pada model pengembangan ini adalah

mengevaluasi media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Mengevaluasi media yang di maksudkan adalah untuk mengklarifikasi sejauh mana keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol video scribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi siklus hidup. Pengukuran minat belajar siswa dilakukan dengan pedoman angkat yang diberikan kepada siswa kelas IV di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin yang berjumlah 26 orang sebanyak dua kali, angket yang pertama diberikan saat sebelum menggunakan media (*pretest*), kemudian angket yang kedua diberikan saat sesudah menggunakan media (*posttest*). Selain diberikan kepada siswa, angket juga diberikan kepada seorang guru, yaitu Bapak Basuki Rahmad selaku guru kelas IV di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin. Perhitungan minat belajar siswa menggunakan uji *n-gain* agar dapat mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa saat sebelum menggunakan dan saat sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol video scribe*. Hasil pengukuran minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel.

Table 9. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji N-Gain

No.	Perlakuan	Siswa	Guru
1	Rata-rata nilai <i>Pretest</i>	68,5	49
2	Rata-rata nilai <i>Posttest</i>	88,9	75
3	Nilai Maksimum	95	80
4	<i>N-Gain</i>	0,7	0,8
5	Kesimpulan	Tinggi	Tinggi



Gambar 3. Tingkat Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji N-Gain

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas IV di SDN Pelambuan 2 Banjarmasin sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan sulit tercapai secara maksimal. Melihat permasalahan yang demikian, maka peneliti memberikan solusi berupa pengembangan video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*. Peneliti memilih video pembelajaran atau media yang masuk dalam jenis media audio visual karena sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hills dalam Hamalik (Abdulhak & Darmawan, 2017, p.84) media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran) yang bertujuan untuk menunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2011, p.19) video pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu; memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi. Jadi melalui video pembelajaran, indera yang paling utama digunakan siswa adalah penglihatan dan pendengaran, melalui indera tersebut siswa dapat pengalaman pendidikan yang nyata melalui tayangan video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang disajikan melalui lensa proyektor dan video pembelajaran berfungsi memotivasi minat atau tindakan.

Selain itu, video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* juga dijadikan sebagai stimulus untuk mendapat respon siswa ketika guru menjelaskan kembali materi pembelajaran yang disajikan di video. Hal tersebut sesuai dengan teori behavioristik percobaan Ivan Petrovich Pavlov bahwa behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Namun, walaupun siswa sudah diberikan stimulus berupa video pembelajaran tidak semua siswa akan memberikan respon seperti yang diinginkan. Hal tersebut berdasarkan pendapat menurut Good dan Brophy (Yulaelawati, 2004, p.64) walaupun menerima sebagian konsep dari teori behavioristik, para penganut teori kognitif memandang belajar sebagai melibatkan penguasaan atau penataan kembali struktur kognitif dimana seseorang memproses dan menyimpan informasi.

Pengembangan video pembelajaran berbasis *sparkol video scribe* dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi)). Peneliti memilih menggunakan model ADDIE karena model tersebut berfokus untuk memecahkan masalah belajar melalui media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, model ADDIE merupakan model yang tersusun secara sistematis sehingga proses pengembangan menjadi instruksional. Hal tersebut sesuai dengan teori menurut Suparaman (Suryani, 2018, p.125) berpendapat desain instruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan pengevaluasian.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis *Sparkol Video scribe* berdasarkan model ADDIE yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).
2. Media video pembelajaran berbasis *Sparkol Video scribe* yang dirancang menggunakan model ADDIE layak digunakan untuk pembelajaran IPA. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi yang diberikan oleh ahli media menghasilkan presentase sebesar 98% menurut tabel kategori kelayakan produk, termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli materi menghasilkan presentase sebesar 96,2% menurut tabel kategori kelayakan produk, termasuk dalam kategori sangat layak.
3. Media video pembelajaran IPA berbasis *Sparkol Video scribe* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut

berdasarkan dari hasil uji *N-Gain* peningkatan minat belajar siswa menurut nilai *gain* sebesar 0,7. Sedangkan hasil uji *gain* menurut guru nilai *gain* sebesar 0,8. Hasil uji *N-Gain* untuk guru dan siswa masuk dalam kategori tinggi. Meningkatnya minat belajar siswa juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa menggunakan soal UTS, rata-rata sebelum menggunakan media sebesar 63,9 sedangkan nilai rata-rata siswa sesudah pakai media menjadi meningkat sebesar 79,3. Sedangkan hasil uji *gain* menurut guru nilai *gain* sebesar 0,8. Hasil uji *N-Gain* untuk guru dan siswa masuk dalam kategori tinggi. Meningkatnya minat belajar siswa juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa menggunakan soal UTS, rata-rata sebelum menggunakan media sebesar 63,9 sedangkan nilai rata-rata siswa sesudah pakai media menjadi meningkat sebesar 79,3.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan video pembelajaran IPA berbasis *Sparkol Video scribe* maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menggunakan video pembelajaran IPA berbasis *Sparkol Video scribe* materi siklus hidup sebagai salah satu sumber belajar.
2. Bagi siswa, yang khususnya mengalami kesulitan memahami materi tentang siklus hidup dapat memanfaatkan kembangkan video pembelajaran berbasis *Sparkol Video scribe* sumber belajar di sekolah dan dapat mempelajarinya kembali di rumah.
3. Bagi peneliti selanjutnya, kembangkan video pembelajaran berbasis *Sparkol Video scribe* dengan mengkolaborasikannya dengan aplikasi yang lain untuk pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I & Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Budiningsih, A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kadir, A & Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Rusman. Kurniawan, D. Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N. Setiawan, A. Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wulandari, Dyah Ayu. (2016). *Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video scribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Yulaelawati, E. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi, Teori dan Aplikasi*. Katalog Dalam Terbitan: Pakar Raya