

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS SPARCOL VIDEOSCRIBE PADA MATERI PECAHAN KELAS V

Nurul Annisyah Ayu¹, Elvi Mailani²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Corresponding Author : nurulannisyahh15@gmail.com

History:

Received : 10 Desember 2024

Revised : 15 Desember 2024

Accepted : 23 Desember 2024

Published : 31 Desember 2024

Publisher: Fakultas Hukum Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

Attribution-NonCommercial-ShareAlikeCCBY-NC-SA



Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah mengenai kelayakan, praktikalitas dan keefektifan media pembelajaran video interaktif berbasis Sparcol Videoscribe pada materi pecahan kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2022/2023. Tujuan penelitan ini adalah 1) Mengetahui Validitas Kelayakan Media Pembelajaran berupa Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2022/2023. 2) Mengetahui Praktikalitas Kelayakan Media Pembelajaran berupa Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2022/2023, dan 3) Mengetahui Keefektifan Media Pembelajaran berupa Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2022/2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Reseach and Development (R&D) dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran video interaktif berbasis Sparcol Videoscribei pada materi pecahan kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2022/2023 bahwa : 1) Kelayakan media pembelajaran Interaktif berbasis Sparcol Videoscribe pada materi pecahan ahli materi memperoleh hasil 88% dengan kategori "Layak". Selanjutnya hasil validasi ahli media memperoleh presentase 95% dengan kategori "Sangat Layak" Hal ini sesuai dengan pernyataan Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2015,h.32) bahwa pemilihan media yang layak dapat membantu tujuan pembelajaran dan tidak diragukan kebenarannya. 2) Kepraktisan media pembelajaran video interaktif berbasis Sparcol Videoscribe pada materi pecahan oleh praktisi pendidikan (guru) kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur memperoleh presentas 94,6% tergolong dalam kategori "Sangat Praktis" sesuai dengan perolehan hasil yang didapat dengan pernyataan Hal ini sesuai dengan pernyataan Muali (2018, h. 9-10) bahwa kriteria pemilihan media adalah harus praktis digunakan. 3) Uji keefektifan media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis Sparcol Videoscribe. Rata-rata hasil pre-test sebesar 43, 25 sedangkan hasil post-test diperoleh sebesar 83,37 terjadi peningkatan sebesar 40,12. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Sparcol Videoscribe pada materi pecahan sangat layak, sangat praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran di kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur T.A 2022/2023.

Kunci : Media Pembelajaran, Interaktif, Sparcol Videoscribe

Abstract

Nurul Annisyah Ayu, Ibu Elvi Mailani **Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Materi Pecahan Kelas V Sdn 060873 Medan Timur T.A 2022/2023**

The problem in this research is regarding the feasibility, practicality and effectiveness of interactive video learning media based on Sparcol Videoscribe on class V fraction material at SD Negeri 060873 East Medan T.A 2022/2023. The aim of this research is 1) To determine the validity of the feasibility of learning media in the form of interactive videos based on Sparcol Videoscribe on class V fraction material at SD Negeri 060873 Medan Timur, Q.A 2022/2023. 2) Knowing the Practicality of the Feasibility of Learning Media in the form of Interactive Video Based on Sparcol Videoscribe on Class V Fraction Material at SD Negeri 060873 East Medan T.A 2022/2023, and 3) Knowing the Effectiveness of Learning Media in the form of Interactive Video Based on Sparcol Videoscribe on Fraction Material for Class V SD Negeri 060873 Medan East FY 2022/2023. This research is a type of Research and Development (R&D) research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model procedure. The results of the research show that interactive video learning media is based on Sparcol Videoscribe in class V fractional material at SD Negeri 060873 Medan Timur T.A. 2022/2023 that: 1) The feasibility of interactive learning media based on Sparcol Videoscribe on material expert fractions obtained results of 88% in the "Feasible" category. Furthermore, the media expert validation results obtained a percentage of 95% in the "Very Appropriate" category. This is in accordance with the statement. This is in accordance with Arsyad's statement (2015, p.32) that selecting appropriate media can help learning objectives and there is no doubt about its truth. 2) The practicality of interactive video learning media based on Sparcol Videoscribe on fraction material by class V educational practitioners (teachers) of SD Negeri 060873 East Medan obtained a percentage of 94.6% belonging to the "Very Practical" category in accordance with the results obtained with the statement. This is in accordance with Muali's statement (2018, p. 9-10) that the media selection criteria must be practical to use. 3) The media effectiveness test shows an increase in student learning outcomes by using interactive media based on Sparcol Videoscribe. The average pre-test result was 43.25, while the post-test result was 83.37, an increase of 40.12. Based on the explanation above, it can be concluded that interactive learning media based on Sparcol Videoscribe on fraction material is very feasible, very practical and effective for use for learning in class V of SD Negeri 060873 East Medan T.A 2022/2023.

Keywords: : *Learning Media, Interactive, Sparcol Videoscribe*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (IT) pada saat ini mengalami proses yang begitu pesat sehingga menjadikebutuhan yang tidak bisa dilepaskan bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi (IT) telah mengubah pandangan dan paradigma masyarakat dalam meningkatkan kualitas untuk mendapatkan semua informasi yang semakin luas. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pengaruh yang di besar juga terjadi pada dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peranan teknologi informasi sangat mempengaruhi dunia pendidikan karena dapat melakukan perubahan yang sangat pesat sehingga pendidikan di Indonesia dimasa yang akan datang dapat menjadi berkualitas (Tri Astuti Arigiyati et al., 2021).

Pembelajaran adalah proses kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar. Sumber belajar dapat memberikan informasi dan pengetahuan baru berupa materi pelajaran kepada peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sumber belajar yang biasa digunakan dalam suatu proses pembelajaran adalah media pembelajaran (Asih, 2022). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi

Nurul Annisyah Ayu, Ibu Elvi Mailani **Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Materi Pecahan Kelas V Sdn 060873 Medan Timur T.A 2022/2023**

pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya media pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik, efektif dan bervariasi sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran lebih mudah.

Menurut Arsyad (Taryanto, 2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat dan perhatian siswa. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Hamalik (Amanda et al., 2024) bahwa fungsi dalam pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan dan membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran dan merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik, dapat dikelola dan dipahami peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang difokuskan menjadi lebih terarah.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh seorang pendidik. Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran guru dapat menjadi lebih kreatif dalam menciptakan suasana proses pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran harus selalu dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi serta kebutuhan dunia pendidikan (Angel et al., 2023).

Media pembelajaran di SD pada umumnya harus menarik karena pada hakikatnya sifat peserta didik di SD cenderung bermain. Pada masa sekarang pengembangan media yang dilakukan oleh guru kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media yang sederhana seperti karton dan gambar. Sesuai dengan fenomena yang terjadi bahwa keadaan yang hampir sama juga terjadi di SDN 060873 Medan Timur.

Berdasarkan wawancara yang didapatkan dari guru kelas V SDN 060873 pada tanggal 06 Desember 2021 ditemukan masalah terkait dengan kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga peserta didik merasa cepat jenuh dan kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga masalah yang terjadi adalah kurangnya perangkat dan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik tersebut menunjukkan sikap yang pasif. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa video dari Youtube (FAJRIATI, 2024).

Sesuai dengan Melda Sari dalam skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Himpunan Matematika Dasar" menyatakan bahwa "Media pembelajaran berbasis sparcol videoscribe memperoleh nilai rata-rata 3,66 dengan kriteria "valid/layak" dari penilaian ahli materi dan memperoleh nilai rata-rata 3,39 dengan kriteria "valid/layak" dari penilaian ahli media.

Kemudian hasil uji kemenarikan produk yang diujikan kepada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung program studi pendidikan matematika yang dikelompokkan dalam dua kelas yaitu kelas kecil yang terdiri dari 14 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,31 dengan kriteria “sangat menarik” dan kelas besar yang terdiri dari 25 mahasiswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,32 dengan kriteria “sangat menarik” serta hasil uji efektivitas mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan mendapatkan kriteria efektif dengan kategori tinggi (Istianah, 2021).

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan laptop dapat menjadi jalan keluar bagi guru untuk memberikan kemajuan pada proses belajar mengajar yang lebih modern dan produktif, sehingga peserta didik semakin giat dalam belajar dan proses pembelajaran yang dilakukan semakin efektif (ITA, 2021). Dengan permasalahan tersebut, maka media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan ini adalah mengembangkan sebuah media video yang berbentuk animasi interaktif, yang di mana peneliti berinisiatif akan memberikan solusi dengan membuat produk berupa pengembangan media pembelajaran melalui Sparkol Videoscribe agar pembelajaran yang dilakukan menciptakan suasana yang menarik sehingga diharapkan media ini mampu merangsang dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran (TURSILLO, 2020).

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk video interaktif yang menarik. Dalam pengembangan video ini peneliti berharap peserta didik ikut berperan aktif didalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti terdorong melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Materi Pengenalan Pecahan Kelas V Sdn 060873 Medan Timur T.A 2021/2022”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan. Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu menguji keefektifan produk tersebut. termasuk dalam metode penelitian kombinasi model sequential / berurutan (Istiqomah et al., 2021).

Menurut A. Muri Yusuf (Sirait & Sitohang, 2023) menyebutkan pengertian penelitian dan pengembangan yaitu: “Penelitian dan pengembangan telah menempati posisi yang sangat bermakna, baik dalam dunia bisnis maupun di bidang sains dan teknologi serta ilmu sosial dan humaniora”. Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: (1). Mengembangkan produk baru; dan (2) menemukan dan menciptakan ilmu pengetahuan baru tentang model dan hal-hal yang ramai dibicarakan secara ilmiah dan teknologis, dengan tujuan membuka dan memungkinkan pengembangan produk baru

menjadi barang berharga, proses lebih efisien, serta layanan lebih optimal dan menyenangkan” (Syaifudin, 2019).

Prosedur penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang dapat mendesain sistem intruksional memakai pendekatan sistem yang membagi proses perencanaan pembelajaran. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengembangkan pembelajaran (Firmansah & Firdaus, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 060873 Medan Timur, maka peneliti akan menjelaskan tahapan yang dilakukan :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis kebutuhan, perangkat pembelajaran, peserta didik dan kurikulum serta materi. Hasil analisis akan menentukan desain yang akan dilakukan selanjutnya mengenai media pembelajaran video interaktif ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, media pembelajaran yang digunakan sangat minim dan masih banyak menggunakan media yang tidak berbasis IT. Maka dari itu pengembangan media berbasis IT sangat penting untuk dilakukan

2. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti akan merancang sebuah produk sesuai dengan peserta didik. Adapun desain yang akan dibuat adalah :

1. Mengumpulkan bahan-bahan yang sesuai dengan materi yang dapat membuat produk lebih menarik seperti gambar, ilustrasi, teks dan musik yang digunakan.
2. Mendesain video agar terlihat rapi, seperti menyatukan gambar dengan musik, kesesuaian materi dengan gambar.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menghasilkan produk media pembelajaran video interaktif berbasis sparkol videoscribe. Pada tahap ini dilakukan juga dibutuhkan validitas produk berbasis sparkol videoscribe yang akan dijadikan media pembelajaran peserta didik. Validasi akan dilakukan oleh ahli materi dan media yang dapat dihasilkan berupa kritik dan saran sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan, akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur dan akan dilakukan validasi oleh guru kelas dan peserta didik. Validasi tersebut dilakukan untuk mengukur kelayakan media video pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi yang dilakukan adalah menganalisis data yang diperoleh dari ahli materi dan media serta menganalisis data yang diperoleh dari uji coba yang telah dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan tahap evaluasi ini akan dihasilkan produk yang telah direvisi sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan (Kusumahwardani et al., 2022).

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 060873 yang berada di Kelurahan Pulo Brayan Bengkel, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan. Waktu penelitian dimulai dari bulan April 2022 sampai selesai. Subjek uji coba validitas untuk pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi sparcol videoscribe yang terdiri dari dosen ahli materi dan ahli media

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V-B SD Negeri 060873 Medan Timur dan menjadi sasaran uji coba terhadap media pembelajaran video interaktif dengan aplikasi sparkol videoscribe (Bogart et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri 060873 Kelurahan Pulo Brayan Bengkel, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan. Pada bab ini menjelaskan proses dan hasil pengembangan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk visual yang menjelaskan pembahasan materi Pecahan dalam bentuk video pembelajaran. Pengembangan media ini menggunakan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, diperoleh hasil sebagai berikut: pengembangan yang dilakukan peneliti, diperoleh hasil sebagai berikut (Panda & Boy, 2021):

Analisis (Analysis)

Pada tahap ini adalah awal yang harus dinilai oleh peneliti sebelum merancang dan mengembangkan sebuah media video pembelajaran. Tahap analisis terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

Analisis Kebutuhan

Salah satu masalah yang ada di SD Negeri 060873 Medan Timur adalah terbatasnya sumber belajar berbasis IT yang mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan media teknologi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 September 2022 didapatkan fakta bahwa pengembangan media

pembelajaran berbasis IT belum pernah dilakukan, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya terfokus pada buku pembelajaran saja yang mengakibatkan peserta didik mudah merasa jenuh ada saat proses pembelajaran berlangsung (Manurung, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pada materi pecahan, maka perlu dilakukan sebuah pengembangan terhadap media pembelajaran video interaktif berbasis sparcol videoscribe untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih bermutu.

Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran video berbasis IT (Sparcol Videoscribe). Fakta lain menyebutkan bahwa para siswa masih banyak yang belum mengetahui perkembangan teknologi yang dapat dijadikan media pembelajaran, dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan IT yang dimiliki peserta didik masih kurang. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis sparcol videoscribe sangat diperlukan untuk memperkenalkan kepada siswa pentingnya perkembangan teknologi saat ini (Rahmawati, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 13 september 2022 diperoleh karakteristik peserta didik sebagai berikut:

1. Dibutuhkan media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran interaktif.
2. Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian di kelas V adalah sekitar 10-11 tahun
3. Memahami materi pembelajaran di kelas bersifat heterogen yaitu tinggi, sedang dan rendah

1. Analisis Perangkat Pembelajaran

Analisis perangkat pembelajaran berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan peneliti diperoleh hasil bahwa perangkat pembelajaran di SD Negeri 060873 Medan Timur lebih dominan menggunakan media pembelajaran yang sederhana, misalnya hanya berupa gambar dan karton dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang menyenangkan dan membosankan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga masih menggunakan media gambar yang diprint dari internet, penggunaan video pembelajaran dari internet dan karton sebagai media utamanya. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk membantu peserta didik lebih berpikir secara luas (Panessai et al., 2019).

2. Analisis Kurikulum dan Materi

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 060873 adalah kurikulum 2013. Materi yang dianalisis adalah materi penjumlahan pecahan. Pemilihan materi dilakukan untuk mengetahui dan menentukan pendekatan yang sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam kurikulum. Dalam menyusun media pembelajaran peneliti menganalisis materi berdasarkan RPP yang digunakan guru di kelas V kemudian memodifikasi pada indikator pembelajaran, tujuan agar produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Design (Desain)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan berupa media pembelajaran video yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pengumpulan bahan-bahan sesuai dengan materi disusun sesuai dengan kompetensi dasar kelas V SD materi pecahan dan dirumuskan kedalam indikator. Gambar-gambar yang akan digunakan pada media dikumpulkan dari internet sebagai referensi untuk dimasukkan ke dalam video pembelajaran.

Pengembangan (Development)

Setelah melakukan perancangan pada tahap desain, selanjutnya adalah tahap pengembangan yaitu kegiatan produksi dan validasi media pembelajaran video yang dijadikan media dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Sparcol Videoscribe, yaitu dengan memadukan audio, gambar background dan teks sehingga menghasilkan video pembelajaran yang menarik (Sepriana et al., 2023).

Pembuatan Produk Media Video Pembelajaran

Pembuatan produk media pembelajaran video menggunakan aplikasi Sparcol Videoscribe dilakukan dengan proses pengisian suara melalui rekaman suara yang telah di desain. Dimulai dengan pengisian suara pada pembukaan video yaitu cover, penyajian materi dan penutup sehingga menjadi sebuah produk berupa video pembelajaran (Jafnihirda et al., 2023).

Validasi Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Sparcol Videoscribe

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media yang menggunakan pemerolehan data melalui dua macam yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Kedua data ini diperoleh dari dua validasi ahli dan uji coba. Data validasi terhadap produk yang dikembangkan diperoleh dari dua orang validator ahli, yaitu validator media desain dan validator ahli materi (Ramadhani & Fitria, 2021).

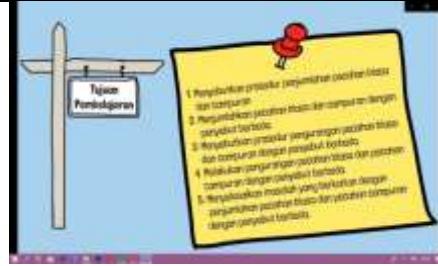
Berdasarkan pada tabel revisi di atas dengan saran dan masukan dari ahli media untuk memperbaiki agar penyempurnaan media pada media pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Selanjutnya hasil revisi yang dilakukan peneliti

Nurul Annisyah Ayu, Ibu Elvi Mailani **Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Materi Pecahan Kelas V Sdn 060873 Medan Timur T.A 2022/2023**

sudah disetujui oleh ahli media dengan kategori sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat melihat dengan jelas media yang ditampilkan baik dalam penulisan materi, gambar, suara dan animasi yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Hasil Revisi Media

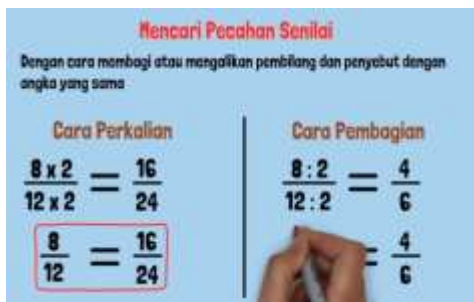
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p data-bbox="315 506 448 537">Pembuka</p>    	<p data-bbox="826 548 1307 669">(Penambahan slide untuk cover media dan lambang UNIMED)</p>   



Penyajian Materi



(Penambahan contoh soal dengan pembuatan cerita yang menarik untuk menjelaskan pengenalan pecahan, animasi gambar kucing dan pizza sebagai objek cerita)



Pecahan Biasa

Pecahan biasa terdiri dari pembilang dan penyebut.

Ccontoh : $\frac{1}{4}$



Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah gabungan dari bilangan bulat dan bilangan pecahan.



Pecahan Desimal

Bilangan yang terdiri atas dua angka atau bahkan lebih yang diikuti dengan tanda koma.

Ccontoh : $1,7 = \frac{17}{10}$ $4,3 = \frac{43}{10}$

Mengubah Bentuk Pecahan

Pecahan Biasa > Pecahan Campuran
Syarat : $a > \frac{a}{b}$: a lebih besar dari b

Ccontoh : $3\frac{1}{3} = \frac{3}{1} + \frac{1}{3} = \frac{3 \times 3}{3} + \frac{1}{3} = \frac{9}{3} + \frac{1}{3} = \frac{10}{3}$

Pecahan Biasa > Pecahan Desimal
Kendali ini memiliki 2 cara, yaitu :

Ubahlah jadi pecahan per sepuluh

$\frac{3}{5} = \frac{3 \times 2}{5 \times 2} = \frac{6}{10}$

Membandingkan Bilangan Pecahan

Ccontoh : Membandingkan kedua bilangan pecahan berikut :

$\frac{1}{2}$... $\frac{1}{4}$ Langkah 1 : Sama kan penyebut nya dengan cara perkalian antara kedua penyebut

$\frac{4}{8}$ > $\frac{2}{8}$ Langkah 2 : Membandingkan antara kedua bilangan tersebut

↳ Pembilang 4 lebih besar dari 2, sehingga : $\frac{1}{2}$

Mencari Pecahan Senilai


Dengan cara membagi atau mengalikan pembilang dan penyebut dengan angka yang sama

Cara Perkalian

$$\frac{8 \times 2}{12 \times 2} = \frac{16}{24}$$

$$\frac{8}{12} = \frac{16}{24}$$


Cara Pembagian

$$\frac{8 : 2}{12 : 2} = \frac{4}{6}$$


Ccontoh Bilangan Pecahan


Ibu membeli pizza, kemudian dipotong menjadi 5 bagian untuk dimakan ayah, ibu, dan anak.

Agar sama rata, Top anak akan mendapatkan 2 potong pizza Neko.



$\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$

Bentuk Pecahan



Pecahan Biasa

Pecahan biasa terdiri dari pembilang dan penyebut.

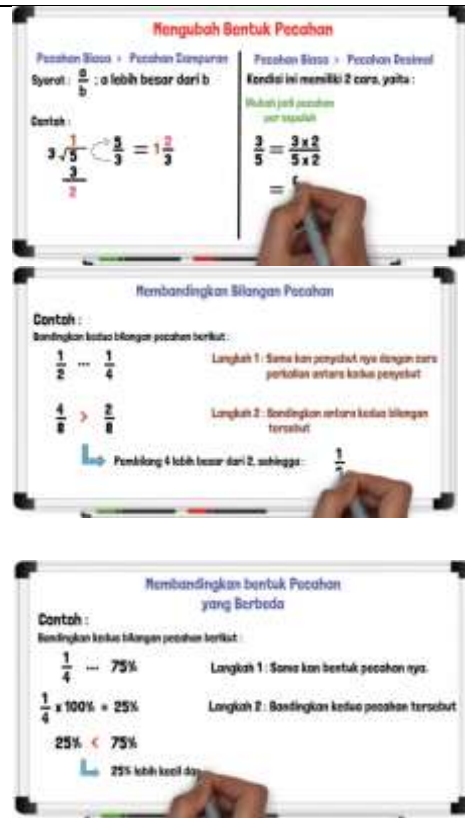
Ccontoh : $\frac{1}{4}$



Pecahan Desimal

Bilangan yang terdiri atas dua angka atau bahkan lebih yang diikuti dengan tanda koma.

Ccontoh : $1,7 = \frac{17}{10}$ $4,3 = \frac{43}{10}$



Implementasi (Implementation)

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yang merupakan tahap setelah video oleh validator, selanjutnya produk diimplementasikan atau diujicoba untuk memperoleh tujuan mengetahui praktikalitas video pembelajaran berdasarkan respon peserta didik, melalui pengisian angket dan kuesioner guru serta mengetahui efektivitas video pembelajaran berdasarkan peningkatan hasil belajar yang dilihat dari tes yang dilakukan setelah implementasi. Kalibrasi tes dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas tes. Uji validitas dilakukan di SD Negeri 060873 Medan Timur pada tanggal 10 Oktober 2022, kepada peserta didik kelas V berjumlah 20 dan soal yang divalidkan sebanyak 25 soal dalam bentuk pilihan berganda.

Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk merupakan tahap pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran video berbasis sparcol videoscribe pada materi pecahan kelas V SD Negeri 060783 Medan Timur dengan produk media yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, siswa kelas V belajar menggunakan media, sehingga dapat dilihat interaksi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti memberikan soal pre-test kepada siswa untuk

Nurul Annisyah Ayu, Ibu Elvi Mailani **Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Materi Pecahan Kelas V Sdn 060873 Medan Timur T.A 2022/2023**

melihat kemampuan siswa sebelum belajarmenggunakan media video pembelajaran berbasis sparcol vieoscribe. Kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media video pada materi pecahan, setelah selesai belajar menggunakan prpduk video pembelajaran kemudian peneliti memberikan soal post-test kepada siswa untuk melihat kemampuan dalam memahami materi pecahan yang telah dijelaskan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis sparcol videoscribe.

Hasil Pre-test dan Post-Test

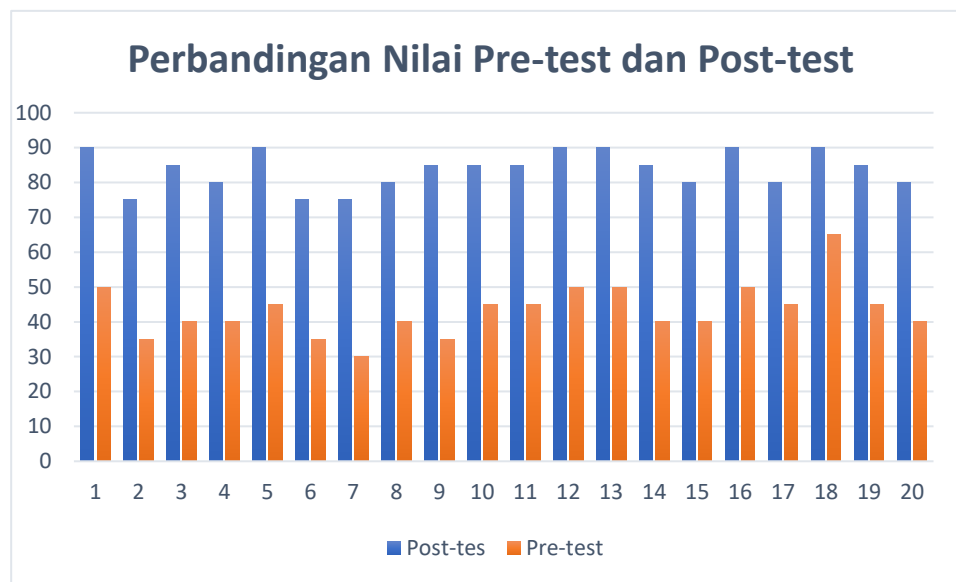
Tahap pre-test dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis sparcol videoscribe, sedangkan tahap post-test dilakukan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan setelah menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis sparcol videoscribe. Hasil pre-test dan post-test siswa di kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur diuraikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-Test

No	Responden Siswa	Nilai		Nilai	
		<i>Pre-test</i>	Ketuntasan	<i>Post-test</i>	Ketuntasan
1	Siswa 1	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
2	Siswa 2	35	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3	Siswa 3	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
4	Siswa 4	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
5	Siswa 5	45	Tidak Tuntas	90	Tuntas
6	Siswa 6	35	Tidak Tuntas	75	Tuntas
7	Siswa 7	30	Tidak Tuntas	75	Tuntas
8	Siswa 8	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9	Siswa 9	35	Tidak Tuntas	85	Tuntas
10	Siswa 10	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
11	Siswa 11	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
12	Siswa 12	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
13	Siswa 13	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
14	Siswa 14	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
15	Siswa 15	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16	Siswa 16	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
17	Siswa 17	45	Tidak Tuntas	80	Tuntas
18	Siswa 18	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas
19	Siswa 19	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
20	Siswa 20	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Jumlah		865		1675	

Rata-rata	43,25	83,75
Jumlah siswa yang tuntas	0	20

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata nilai hasil pre-test adalah 43,25 dengan keterangan tidak tuntas, dan rata-rata nilai post-test adalah 83,37 dengan keterangan tuntas yang berjumlah 20 siswa dengan nilai yang memenuhi KKM. Berdasarkan tabel diatas, nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SD Negeri 060873 Medan Timur dapat dinyatakan dalam bentuk diagram berikut :



Gambar 1. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

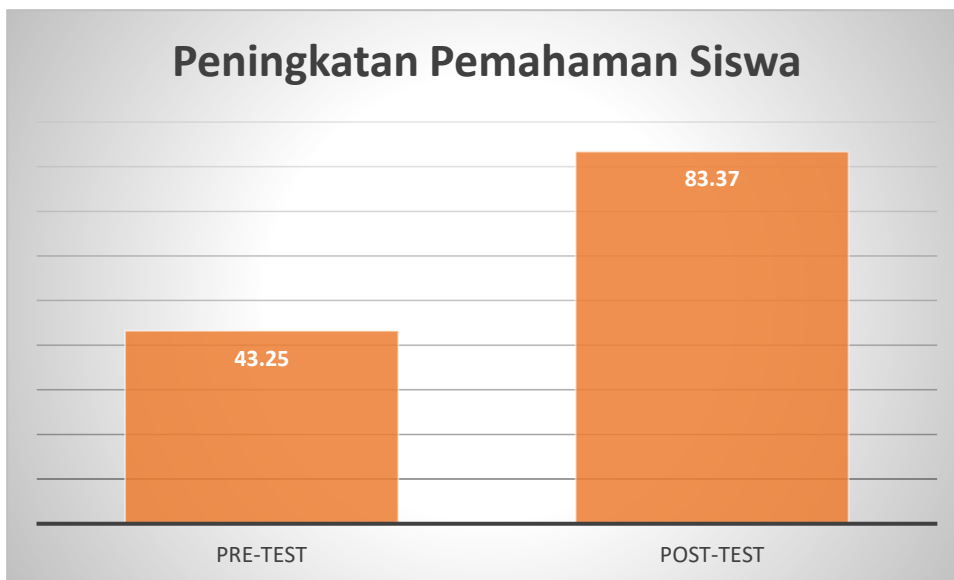
Berdasarkan diagram dapat diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Perolehan Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Nilai Rata-rata		
Pre-test	Post-test	Peningkatan
43,25	83,37	40,12

Berdasarkan tabel dapat diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pecahan kelas V. Pada hasil pre-test yaitu sebelum pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis *sparcol videoscribe*, nilai rata-rata siswa mencapai 43,25. Setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* hasil post-test mendapatkan nilai rata-rata 83,37

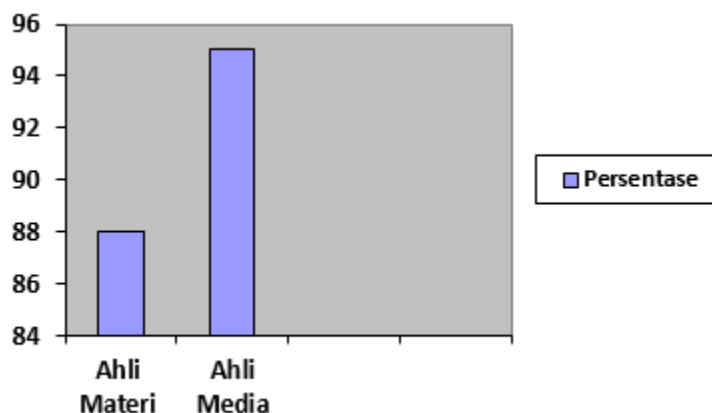
yang dimana mengalami peningkatan sebesar 40, 12. Dengan demikian, media pembelajaran video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* berhasil digunakan.



Gambar 2. Peningkatan Pemahaman Siswa

1. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap akhir pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini dilakukan analisa data dari setiap proses penilaian yang telah dilakukan yang bertujuan untuk melihat kelayakan dan praktis dan media yang telah dikembangkan. Pada penilaian media pembelajaran video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pendidik yaitu guru kelas V SD Negeri 060873



Gambar 2. Grafik Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe

Pembahasan

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe

Menurut Sugiyono (2017, h. 297) *Research and Development (R&D)* berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk atau karya. Untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk tersebut, maka diperlukan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk. Proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *sparcol videoscribe* mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap analisis. Analisis yang dilaksanakan terkait dengan siswa, diperoleh kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran ada beberapa macam, yaitu berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh informasi bahwa SD Negeri 060873 Medan Timur menerapkan Kurikulum 2013. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan menggunakan media pembelajaran yang masih seadanya dan kurang memadai yaitu berupa media gambar berbentuk kertas atau karton, media pembelajaran berbasis teknologi tidak sering digunakan guru, guru hanya menggunakan video yang dilihat dari youtube, maka dari itu media pembelajaran video berbasis *sparcol videoscribe* membantu guru dalam mempermudah menyampaikan informasi materi dengan gambaran yang lebih baik kepada siswa. Seperti yang diketahui jika pembelajaran hanya mengandalkan media gambar berbentuk kertas atau karton pembelajaran akan terasa membosankan bagi siswa. Maka diperlukan media pembelajaran video berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pengenalan pecahan yang dihubungkan dengan cerita kehidupan yang dialami siswa sehari-hari, sehingga siswa lebih mudah mengerti dan tidak sulit untuk menerima pelajaran serta menjadi semangat belajar siswa.

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti menyusun bahan pelajaran dan merancang media pembelajaran. Penyusunan bahan pelajaran media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pecahan kelas V dirumuskan ke dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Pada perancangan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* terdiri atas *cover*, identitas materi dan penyajian materi yang disesuaikan dengan *background*, animasi, efek transisi, gambar dan waktu penampilan objek. Sesuai dengan pendapat Apriyansyah, dkk (Hasanah et al., 2019) video animasi berupa serangkaian objek bergerak disertai pemberian efek, perpaduan warna *background* dan gambar.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini media pembelajaran telah selesai di desain, kemudian dilakukan pembuatan produk media akhir dengan melengkapi media yang telah didesain sebelumnya dengan *background* dan rekaman

suara agar produk media yang digunakan menjadi optimal. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, kemudian produk media divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media. Analisis kelayakan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* dilihat dari penilaian, saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Melalui saran dan masukan yang diberikan validator ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya. Selanjutnya pada tahap uji coba instrumen tes dilakukan uji validitas tes dan uji reliabilitas tes. Berdasarkan uji validitas tes diperoleh 10 soal yang dinyatakan valid. Berdasarkan uji reliabilitas tes diperoleh keseluruhan soal yang dinyatakan valid maka soal tersebut juga dinyatakan reliabel (Kiong et al., 2021).

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Produk media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* yang selesai divalidasi akan diuji coba kepada siswa responden. Uji coba produk media pembelajaran dilakukan sesudah memberikan *pre-test*. Produk media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* di uji coba dengan melaksanakan pembelajaran di kelas. Setelah menampilkan media pembelajaran siswa akan diberikan instrumen tes berupa *post-test* untuk melihat kenaikan kemampuan belajar siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe*

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan pada setiap penilaian yang dilakukan. Penilaian media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan (guru).

Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis Sparcol Videoscribe

Dalam melihat kelayakan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* dilakukan analisis kelayakan dengan langkah melakukan penilaian terhadap produk media yang telah dikembangkan. Adapun penilaian tersebut dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media dengan mengisi instrumen angket dengan skala penilaian 1-5.

Validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Rajagukguk, M.Pd. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi adalah semua materi yang digunakan sudah mencakup dalam RPP, keterangan materi dan gambar sudah sesuai, gambar dibuat dengan menarik.

Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Al-Idrus, S.Si.,M.Si. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media adalah hanya penambahan dibagian pembuka vide berupa penambahan logo UNIMED. Selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi.

Hasil penilaian validator terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diberikan ahli materi pada aspek

muatan materi, penyajian materi, bahasa dan pembelajaran secara keseluruhan memperoleh persentase 88% dan termasuk ke dalam kategori "Layak". Kemudian hasil skor yang diberikan oleh validator ahli media pada aspek kemenarikan media, tampilan, bahasa dan pembelajaran secara keseluruhan memperoleh persentase 95% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan penilaian tersebut, rata-rata kelayakan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* diperoleh sebesar 91,5%. Dari saran, masukan dan penilaian yang telah diberikan oleh dosen ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* yang dikembangkan sangat layak, hal ini sesuai dengan pernyataan. Arsyad (Sari et al., 2023) bahwa pemilihan media yang layak dapat membantu tujuan pembelajaran dan tidak diragukan kebenarannya.

Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Sparcol videoscribe*

Dalam melihat kepraktisan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* dilakukan analisis kepraktisan dengan langkah melakukan penilaian terhadap produk media yang telah dikembangkan. Adapun penilaian tersebut dilakukan oleh praktisi pendidikan (guru kelas) dengan mengisi instrumen angket dengan skala penilaian 1-5.

Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* yang dilakukan oleh praktisi pendidikan (guru kelas) terkait aspek media pembelajaran, penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa. Skor yang diberikan oleh praktisi pendidikan (guru kelas) secara keseluruhan memperoleh persentase 94,6% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Selaras dengan perolehan hasil yang didapat, hal ini sesuai dengan pernyataan Muali (Handayani et al., 2021) bahwa kriteria pemilihan media adalah harus praktis digunakan (Saputro & Febriani, 2023).

Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis *Sparcol videoscribe*

Keefektifitasan media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang dikembangkan diukur melalui hasil belajar siswa. Informasi tentang hasil belajar siswa didapatkan melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang diberikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe*. Tes yang diberikan kepada siswa berupa 10 *soal essay*. Efektivitas media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. KKM di SD Negeri 060873 Medan Timur adalah 75. Rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 43,25, sedangkan rata-rata nilai *post-test* siswa adalah 83,75. Melalui data yang dikumpulkan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40,12%. Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan produk media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe* hasil pengembangan peneliti. Setelah menggunakan produk media pembelajaran berbasis *sparcol videoscribe*, hasil belajar meningkat. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan di kelas. Menurut Raihanati, dkk (Tullah et al.,

2022) dengan menggunakan media pembelajaran *Sparcol Videoscribe*, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan efektif. Hasil penelitian Melda Sari dalam skripsi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparcol Videoscribe* mendapat penilaian "valid/layak" dengan nilai rata-rata 3,66 dari ahli materi dan nilai rata-rata 3,39 dari ahli media. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri 060873 Medan Timur. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 43,12 sedangkan nilai *post-test* adalah 84,37, artinya terjadi peningkatan sebesar 41,25. Kemudian, ditemukan bahwa video interaktif *sparcol videoscribe* layak digunakan di SD Negeri 060873 Medan Timur. Skor ahli materi sebesar 88% menunjukkan kategori "Layak" dan skor ahli media sebesar 95% menunjukkan kategori "Sangat Layak". Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media video sangat praktis digunakan di SD Negeri 060873 Medan Timur. Skor yang diberikan oleh praktisi pendidikan (guru kelas V) sebesar 94,6% termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan data di atas, video pembelajaran interaktif berbasis *sparcol videoscribe* sangat layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran materi pecahan untuk siswa kelas V di SD Negeri 060873 Medan Timur. Hal ini sesuai dengan pendapat Air Jon (Sri Hariati et al., 2020) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *sparcol videoscribe* dapat menyampaikan pesan secara efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kelayakan media pembelajaran video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pecahan memperoleh presentase 88% dengan kategori "Layak". Selanjutnya hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase 95% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2015,h.32) bahwa pemilihan media yang layak dapat membantu tujuan pembelajaran dan tidak diragukan kebenarannya.
2. Kepraktisan media pembelajaran video interaktif berbasis *sparcol videoscribe* pada materi pecahan oleh praktisi pendidikan guru kelas V-B SD Negeri 060873 Medan Timur memperoleh hasil 94.6% dengan kategori "Sangat Praktis". Hal ini sesuai dengan pernyataan Muali (2018, h. 9-10) bahwa kriteria pemilihan media adalah harus praktis digunakan.
3. Berdasarkan hasil rata-rata belajar siswa didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *sparcol videoscribe* efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan peneliti di kelas V-B SD Negeri 060873 Medan Timur. Adapun hasil *pre-test* diperoleh sebesar 43,25 sedangkan hasil *post-test* diperoleh sebesar 83,37 sehingga terjadi peningkatan sebesar 40,12. Peningkatan hasil belajar diperoleh

setelah proses pembelajaran menggunakan produk media yang dibuat peneliti dalam bentuk video pembelajaran interaktif berbasis sparcol videoscribe. Sesuai dengan pernyataan Air Jon (2015, h. 23) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis sparcol videoscribe dapat menyampaikan pesan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, F., Murwindra, R., & Musdansi, D. P. (2024). Literatur Riview: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Vidioscribe Pada Pembelajaran Sains. *Jedchem (Journal Education And Chemistry)*, 6(1), 13–17. <https://doi.org/10.36378/jedchem.V6i1.3131>
- Angel, V., Handajani, S., Miranti, M. G., & Widagdo, A. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Kue Dari Adonan Pie Untuk Siswa Smk. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 6(3), 916–924. <https://doi.org/10.31004/jrpp.V6i3.23815>
- Asih, N. L. Y. U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Bali Kelas Iv Sd No 1 Benoa Kabupaten Badung Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Pendidikan Ganesha. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/11182>
- Bogar, D. Y., Jufriansah, A., & Prasetyo, E. (2023). Pengembangan Laboratorium Virtual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Buletin Edukasi Indonesia*, 2(03), 102–112.
- Fajriati, Y. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Self-Directed Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Fase E Di Sman 1 Ngraho*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. <https://repository.unugiri.ac.id/8443/id/eprint/6442>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas Iii. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.V7i2.7386>
- Handayani, E. S., Yuberti, Saregar, A., & Wildaniati, Y. (2021). Development Of Stem-Integrated Physics E-Module To Train Critical Thinking Skills: The Perspective Of Preservice Teachers. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1796(1), 012100. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012100>
- Hasanah, A. R., Salam, M. A., & Mahtari, S. (2019). Developing The Interactive Multimedia In Physics Learning. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1171(1), 12019. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1171/1/012019>

Nurul Annisyah Ayu, Ibu Elvi Mailani **Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Materi Pecahan Kelas V Sdn 060873 Medan Timur T.A 2022/2023**

- Istianah, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Siklus Hidup Hewan Kelas Iv Sd.*
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan 3n (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464–471. <https://doi.org/10.31603/Ce.4425>
- Ita, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas Iii.* Uin Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/13130>
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V3i1.2734>
- Kiong, T. T., Roslen, K. E., Nur Rahma Putra, A. B., Risfendra, Heong, Y. M., Mohamad, M. M., & Azid, N. (2021). Pembangunan Modul Pengajaran Berasaskan Permainan Digital Bagi Kursus Teknologi Elektrik 1. *Sains Insani*, 6(1), 139–143. <https://doi.org/10.33102/Sainsinsani.Vol6no1.263>
- Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i1.1665>
- Manurung, S. R. (2020). Improving Students' thinking Ability In Physics Using Interactive Multimedia Based Problem Solving. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460–470. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/39767>
- Panda, F. M., & Boy, B. Y. (2021). Implementation Of Phet Virtual Laboratory Media-Based Physics Learning On The Progress Of Student Concept Mastery During The Covid-19 Pandemic Implementasi Pembelajaran Fisika Berbasis Media Laboratorium Virtual Phet Terhadap Perkembangan Penguasaan Kons. *Jurnal Geliga Sains (Jgs): Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 123–128.
- Panessai, I. @ I. Y., Husin, M. R., Ahmad, H., & Md Mansor, M. S. F. (2019). Pembangunan Modul Interaktif Pengukuran Kendiri Guru Terhadap Tahap Kegunaan Harian Kandungan Pelajaran. *Journal Of Ict In Education*, 6, 58–65. <https://doi.org/10.37134/jictie.Vol6.6.2019>
- Rahmawati, A. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Psej (Pancasakti Science*

Education Journal), 4(1), 7–17.

- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Tematik Menggunakan Modul Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4101–4108. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1391>
- Saputro, H. B., & Febriani, O. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv Sdn 2 Klesem. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 130–139. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.219>
- Sari, D. E., Herlina, K., Viyanti, V., Andra, D., & Safitri, I. (2023). E-Module Newton's Law Of Gravity Based Guided Inquiry To Train Critical Thinking Skills. *Physics Education Researh Journal*. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/49934>
- Sepriana, R., Sefriani, R., Wijaya, I., & Lestari, P. (2023). Pengujian Validitas Modul Interaktif Simulasi Dan Komunikasi Digital Berbasis Macromedia Director Mx. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 1(1), 13–19. <https://ejournal.cvrobema.com/index.php/jpip/article/view/4>
- Sirait, W. H., & Sitohang, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 8 Kelas Iv Sdit Muhammadiyah 01 Kotapinang. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 11867–11877. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/564>
- Sri Hariati, P. N., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Syaifudin, F. N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V Mi Ma'arif Ngrupit Ponorogo*. Iain Ponorogo. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/8437>
- Taryanto, W. D. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Video Interaktif Dengan Pendekatan Komunikatif Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Mbs Yogyakarta*. Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59632>
- Tri Astuti Arigiyati, Kusumaningrum, B., & Krida Singgih Kuncoro. (2021). Pemanfaatan Videoscribe Dalam Peningkatan Kompetensi Guru. *Kanigara*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3097>
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826.

Nurul Annisyah Ayu, Ibu Elvi Mailani**Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Materi Pecahan Kelas V Sdn 060873 Medan Timur T.A 2022/2023**

<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>

Tursilo, Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Sparkol Videoscribe*. Uin Raden Intan Lampung.