

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/20/2022 2:30:17 PM

Analyzed document: Revisi 4.5 - BAB 1-5.docx Licensed to: Bagus Amirul

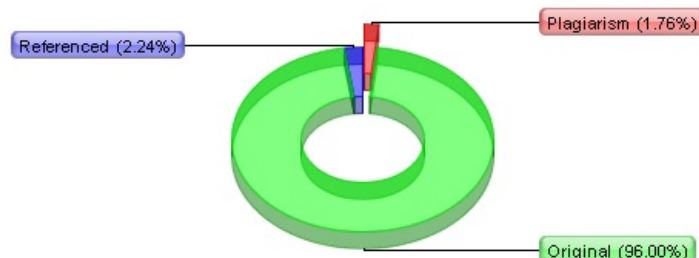
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 8

1%	121	1. https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?id=8264/MTAuMTc1MTAvd2poaS52OWkxLjJzMA==.txt
0.7%	80	2. https://www.rikaariyani.com/2021/12/media-pembelajaran-pengertian-fungsi.html
0.3%	26	3. https://dosensosiologi.com/jenis-media-pembelajaran

? Processed resources details: 12 - Ok / 1 - Failed

? Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
			
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

? UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**
2. Detected UniCode contamination percent: **[0%** with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: **Abcd...**
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

[uace_abc_stats_header]

[uace_abc_stats_html_table]

? Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

? Excluded Urls:

No URLs detected

? Included Urls:

No URLs detected

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa mengenal dirinya dan budayanya sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan, dalam kehidupan sehari-hari, kita tentu melafalkan bahasa tertentu saat berbicara, baik itu bahasa Indonesia, bahasa daerah atau bahasa asing. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu,

Quotes detected: 0.16%

id: 1

"Sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri".

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diketahui bahwa bahasa merupakan suatu cara yang digunakan untuk berkomunikasi antar individu. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Dalam Kurikulum 2013 Menurut Khair (2018:89),

Quotes detected: 0.2%

id: 2

"Pembelajaran bahasa indonesia disuguhkan pada peserta didik bertujuan untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis".

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran yang bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi dengan

Plagiarism detected: 0.11% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

id: 3

efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun

tulis. Untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan, pastinya memiliki tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD berdasarkan kurikulum 2013 yaitu, Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Selain itu dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia juga diajarkan mengenai materi dongeng, salah satu materi yang disajikan dalam kurikulum 2013 pada kompetensi Bahasa Indonesia yaitu materi dongeng. Dongeng adalah bentuk cerita turun temurun yang terkesan sebagai kejadian sesungguhnya, namun pada dasarnya dongeng adalah cerita fiktif dan imajinatif. Menurut Zakia (2017:23) Dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita fiktif yang bertujuan untuk menghibur dan mengandung nilai-nilai budi pekerti di dalamnya. Dongeng dibagi menjadi lima jenis. Menurut Damariswara (2018:74) menjelaskan, yakni fabel, legenda, mite, sage dan parabel. Fabel adalah cerita yang menggunakan binatang sebagai tokoh-tokohnya untuk mengajarkan moral kepada anak-anak. Legenda adalah menceritakan asal-usul terjadinya suatu tempat. Mite adalah cerita yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap yang dianggap mempunyai kekuatan gaib. Sage adalah dongeng yang berhubungan dengan sejarah yang menceritakan tentang keberanian atau kepahlawanan seseorang. Parabel adalah cerita yang berisi ajaran agama. Dongeng memiliki beberapa keunggulan diantaranya dapat membantu pengembangan kemampuan literasi sejak dini, selain membacakan dongeng tidak hanya menjadi landasan untuk perkembangan literasi hal ini juga memberikan penekanan pada berbagai nilai dan perilaku lintas budaya, dan dongeng juga menyajikan berbagai macam hal imajinatif yang membantu mengembangkan imajinasi anak-anak dan membantu dalam mengembangkan kreativitas yang berguna nantinya. Oleh sebab itu dilakukan observasi guna mengetahui pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng di kelas II SDN Lirboyo 1 kota Kediri, Karena keunggulan dongeng dapat meningkatkan literasi, pengenalan budaya dan membantu mengembangkan kreativitas menjadi alasan dongeng dipilih dalam observasi yang dilakukan, Observasi yang dilakukan menunjukkan beberapa catatan. Pertama, siswa kurang memahami terkait materi dongeng, seperti jenis-jenis dongeng dan pengertiannya. Kedua, di dalam pembelajaran hanya menggunakan buku guru dan siswa, kemudian cara menyampaikan materi dari buku guru dan siswa tersebut hanya dengan model ceramah. Sehingga menyebabkan siswa kurang fokus dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Ketiga, dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng guru tidak menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Pentingnya dongeng dipelajari oleh anak karena dongeng berperan untuk mengembangkan kecerdasan bahasa anak, di dalam dongeng sendiri ada banyak kosakata dan frasa serta kalimat baru yang belum diketahui oleh anak. Selain mengembangkan kecerdasan bahasa anak, dongeng juga berperan penting untuk melatih imajinasi anak. Karena di dalam dongeng mengandung banyak unsur imajinatif dan hal itu baik bagi perkembangan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak, dan dongeng juga menceritakan tentang kebudayaan nusantara sehingga anak akan lebih mengetahui tentang kebudayaan bangsa mereka sendiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam materi dongeng diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171). Sedangkan Menurut Reiser and Dempsey dalam (Yaumi, 2017:5) Memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran. Salah satu jenis media yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap dongeng yaitu media audio visual. Menurut Fitria (2014:60) media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual.. Sedangkan Menurut Wridaningsih (2016) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu Media Audio dan Media Visual. Salah satu contoh dari media audio visual yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah sparkol videoscribe. Sedangkan pengertian sparkol videoscribe itu sendiri adalah Videoscribe berasal dari kata video dan scribe yang berarti penulis. Videoscribe merupakan sesuatu yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan

berkesan. Videoscribe merupakan salah satu terobosan di dunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi. (Istanti, 2017:31). Sedangkan Menurut (Aan, dkk : 2018) Sparkol videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Sparkol videoscribe memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan. Menurut Istanti (2017:9) Keunggulan videoscribe adalah tampilannya yang menarik yang membuat seolah-olah guru yang sedang menggambar dan menuliskan pesan ke dalam video. Tampilan video yang menarik ini dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam memahami materi pembelajaran. Dari penjelasan yang sudah dipaparkan, media audio visual sparkol videoscribe dapat digolongkan sebagai alat media yang menarik, karena videoscribe memiliki animasi bergerak yang bisa dipadukan dengan suara dan gambar. Penggunaan videoscribe diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk mendengarkan dan membaca dongeng, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dongeng meningkat, sehubungan dengan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka dari itu peneliti memilih judul

” Quotes detected: 0.22%

id: 4

“PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH PADA MATERI DONGENG PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS II SDN LIRBOYO 1 TAHUN AJARAN 2020/2021”.

Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dapat diidentifikasi, yakni siswa kurang memahami terkait materi dongeng, seperti jenis-jenis dongeng dan pengertiannya, siswa terkadang kesulitan membedakan antara salah satu jenis dongeng dengan jenis dongeng yang lainnya. Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku guru dan siswa, dan karena kurangnya variasi kegiatan pembelajaran tersebut membuat siswa tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng guru tidak menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Siswa kesulitan menjelaskan kembali pengertian jenis-jenis dongeng karena mereka tidak tertarik untuk mengingatnya. kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang tepat, guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi misalnya melalui pendekatan scientific approach. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kurang memahami terkait materi dongeng, kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku guru dan siswa, guru tidak menggunakan alat bantu media serta metode pembelajaran yang tepat. Pembatasan Masalah Dari beberapa masalah yang telah teridentifikasi dari permasalahan yang ada, maka dipandang perlu dilakukan pembatasan agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi fokus dan spesifik, perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut. Subjek Penelitian: Siswa Kelas II Objek Penelitian: SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Materi yang digunakan : Dongeng Masa Penelitian: Bulan Februari – Juni Tahun Ajaran 2019/2020 Rumusan Masalah Berdasarkan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana kevalidan produk pengembangan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II ? Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II ? Bagaimana keefektifan produk pengembangan media audio visual sparkol videoscribe pada kelas II ? Tujuan Penelitian Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk : Mengetahui kevalidan penggunaan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II. Mengetahui kepraktisan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II. Mengetahui keefektifan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II. BAB II LANDASAN TEORI Kajian Teori Hakikat Media Pembelajaran Dalam proses pembelajaran akan lebih optimal jika pembelajaran yang berlangsung tidak hanya menggunakan komunikasi secara lisan tetapi juga penggunaan media sebagai alat bantu dalam memahami materi yang ada dalam pembelajaran. Menurut Soenarko, dkk (2018:99) “Kata media dalam “media pembelajaran” berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang berarti

” Quotes detected: 0.01%

id: 5

‘tengah’,

” Quotes detected: 0.01%

id: 6

‘perantara’

atau

” Quotes detected: 0.01%

id: 7

‘pengantar’.

Dalam bahasa arab, media adalah perantara(وسائل) atau pengantar pesan dari pengantar ke penerima. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Hal sejalan dengan Mahardika, dkk (2018:176)

” Quotes detected: 0.26%

id: 8

“Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang menimbulkan keingintahuan siswa untuk semakin meningkatkan prestasi belajar”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa dalam menggunakan media ataupun alat tersebut sehingga proses pembelajaran yang berlangsung lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Selain itu sebagai sarana perantara dari sumber dengan penerima sehingga diharapkan dapat menciptakan situasi belajar yang kondusif, efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Fungsi

Media Pembelajaran Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar. Menurut Mahardika, dkk (2018:174), Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan para guru dalam melaksanakan proses

belajar mengajar di kelas. Siswa pun dapat merasakan manfaat yang diperoleh ketika media pembelajaran digunakan dalam membantu mereka memahami materi dan mencapai prestasi belajar yang maksimal. Sementara Menurut Istanti (2017:4-5) Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran baik berupa media audio maupun visual yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dan mendorong minat siswa dalam proses pembelajaran Berdasarkan kedua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat menjadi perantara penyampaian informasi yang baik dan benar sehingga pemahaman siswa terhadap

Plagiarism detected: 0.42% <https://www.rikaariyani.com/2021/12/media-pe...>

id: 10

materi yang disampaikan oleh guru dapat lebih mudah dengan adanya media sebagai alat bantu yang dapat membantu penyampaian informasi dari materi yang disampaikan secara lebih tepat dan benar dengan siswa yang dapat turut serta berinteraksi secara langsung dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media

bertujuan juga diharapkan agar menjadi alat bantu agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran memiliki berbagai jenis tidak hanya satu jenis media saja sehingga dapat disesuaikan dengan keadaan dan materi yang akan disampaikan. Berbagai jenis media itu ada yang sederhana, mudah dibuat, murah, awet dan tahan lama, serta ada juga yang harganya relative mahal. Menurut Salahuddin (2016:117) Media pembelajaran menurut jenisnya dibedakan menjadi tiga, berikut ini adalah penjelasannya. Media auditif Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, casset recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran. Media visual Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai) slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu atau film kartun. Media audiovisual Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi ke dalam : audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam dan audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Dari beberapa jenis media diatas peneiliti menggunakan jenis media audio visual. Media audio visual sendiri Menurut (Ahmad,dkk : 2016:843)

Quotes detected: 0.37%

id: 11

"Media audio visual termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Pada penggunaan media audio visual disini menggunakan rekaman video".

Media SPARKOL VIDEOSCRIBE Pengertian Media Sparkol Videoscribe Videoscribe berasal dari kata video dan scribe yang berarti penulis. Videoscribe merupakan suatu software yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan berkesan. Menurut (Aan, dkk : 2018). "Sparkol videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata kuliah yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam aplikasi tersebut". Sedangkan menurut (Istanti, 2017:31)

Quotes detected: 0.29%

id: 12

"Videoscribe merupakan salah satu terobosan didunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi".

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media sparkol videoscribe merupakan sebuah aplikasi untuk membuat video yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dengan beragam fitur yang telah disediakan, selain dari fitur yang telah disediakan pengguna juga dapat menambah gambar atau animasi serta audio diluar dari aplikasi untuk menambah kemenarikan video yang dibuat. Kelebihan dan Kekurangan Media Sparkol Videoscribe Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, Sparkol Videoscribe termasuk kedalam jenis media audio visual. Media audio visual sendiri memiliki beberapa kelebihan, Dalam suatu media yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan video scribe sparkol sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut. Menurut Minarni (2016:1-3) sparkol videoscribe memiliki keunggulan sebagai berikut. Aplikasi videoscribe memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri dimana bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus ahli dalam bidang multimedia. Dapat digunakan dengan mudah oleh guru untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan teknik penjelasan melalui visual berupa gambar dan audio. Videoscribe membuat guru berinovasi sendiri pada setiap materi dengan ide-ide tersendiri. Videoscribe akan menuntun guru untuk membuat materi pembelajaran sesuai keinginan tanpa harus punya keahlian lebih dalam bidang teknologi, hanya memerlukan ide dan kreatifitas untuk membentuk cerita dan alur dalam video pembelajaran tersebut. Aplikasi ini bisa dijalankan secara online dan juga offline. Videoscribe mampu mempersingkat konsep yang awalnya panjang menjadi sangat ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar yang langsung mengarah kepada apa yang ingin disampaikan dengan hanya sedikit kata-kata atau teks. Menurut Afifah (2018:198). Mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya adalah perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan. Cara Penggunaan Sparkol Videoscribe Adapun langkah - langkah pembuatan media

menggunakan sparkol videoscribe sebagai berikut. Langkah pertama. Klik dua kali pada icon app sparkol videoscribe. Langkah kedua. Masukkan email dan password atau mendaftar terlebih dahulu jika belum mempunyai akun sparkol. Langkah ketiga. Klik icon (+) untuk membuat proyek video baru. Langkah keempat. Tambahkan gambar, teks, dan audio sesuai konsep video yang ingin dibuat. Langkah kelima. Simpan video kedalam folder, dan video siap diputar. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Depdiknas (dalam Anzar, 2017:56) “



Plagiarism detected: 0.86% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

id: 13

Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki enam kemampuan, yaitu (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, (2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial, (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di sekolah dasar telah disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan republik Indonesia. Berikut kompetensi inti dan kompetensi dasar matematika kelas II di sekolah dasar disajikan dalam tabel. Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut ini. Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kompetensi Inti Kompetensi Dasar Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. 3.8. Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 3.8.1. Memahami isi dongeng dengan jujur. 3.8.2. Mengaitkan isi dongeng dengan hidup rukun dengan jujur. 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri. 4.8.1. Menemukan isi dongeng dengan percaya diri. Hakikat Dongeng Dongeng adalah bentuk cerita turun temurun yang terkesan sebagai kejadian sungguhan, namun pada dasarnya dongeng adalah cerita fiktif dan imajinatif. Menurut Nurani, dkk (2018:80) Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia. Dongeng sebagai salah genre cerita anak tampaknya dapat dikategorikan sebagai salah satu cerita fantasi dan dilihat dari segi panjang cerita biasanya relatif pendek. Menurut Nurani, dkk (2018: 80) Dongeng memiliki jenis-jenis khusus antara satu dengan yang lainnya. Adapun jenis-jenis dongeng sebagai berikut. Fabel Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang/ tumbuhan-tumbuhan, seringkali dihubungkan dengan kehidupan manusia, dan biasanya bersifat sindiran, atau kiasan. Parabel Parabel adalah dongeng khayal yang mengandung ajaran yang baik. Munculnya parabel ini dimungkinkan karena pada waktu itu masih sangat terbatas pendidikan formal, sehingga diperlukan suatu alat untuk mendidik masyarakatnya. Sage Sage merupakan dongeng/cerita khayal yang memasukkan peristiwa-peristiwa, tempat kejadian, dan tokoh-tokohnya merupakan tokoh sejarah. Mite/mitos Mite atau mitos adalah dongeng yang bercerita tentang dunia dewa-dewi dan berkaitan dengan kepercayaan masyarakat. Legenda Merupakan cerita khayal yang dihubungkan dengan gejala alam, serta kenyataan-kenyataan alam yang ada di dalam kehidupan masyarakat. Penggolongan dongeng di atas merupakan suatu bentuk pembedaan jenis dongeng yang ada di tanah air, tentu saja penggolongan tersebut akan memudahkan pembaca dalam memilih dongeng mana yang tepat bagi perkembangan pendidikan siswa, sehingga diharapkan, pendidik maupun orang tua dapat mengisahkan dongeng-dongeng yang mengandung harapan, keinginan, dan nasihat yang tersirat maupun tersurat. Dongeng yang disajikan harus disesuaikan dengan perkembangan, karena akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa maupun moral siswa. Scientific Approach Pendekatan Scientific Approach merupakan pendekatan secara ilmiah, dalam proses pembelajarannya scientific approach harus menggunakan langkah-langkah yang tepat dan secara ilmiah, menurut Permendikbud No. 103 tahun 2014 ada lima tahapan scientific approach yaitu: (1) mengamati, (2) menanya, (3) mengumpulkan informasi, (4) menalar/mengasosiasikan, dan (5) mengkomunikasikan. Sesuai dengan revisi kurikulum 2013 tahun 2014, scientific approach bukanlah satu-satunya yang digunakan, jika pun menggunakan maka tahapan tidak harus berurutan. Pendekatan scientific approach dalam kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk dapat menciptakan generasi-generasi ilmun di masa yang akan datang, oleh karenanya langkah langkah pembelajaran yang diterapkan mengikuti langkah-langkah ilmiah yang ada. Selain itu menurut pendapat Imron (2016:61) “Melalui pendekatan scientific siswa mampu mengembangkan berpikir kritis dengan keterampilan dalam pendekatan scientific yaitu melakukan pengamatan, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikannya”. Namun pada kenyataannya dilapangan guru masih jarang mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran karena pendekatan ini dianggap sulit untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian permasalahan yang telah sampaikan, maka kita ketahui bahwa dalam proses pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013 dibutuhkan adanya media pembelajaran yang berbasis scientific approach yang berguna untuk memudahkan guru dan siswa dalam mengkonkretkan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Masalah yang ingin dijawab melalui penelitian ini anatara lain: apakah guru membutuhkan media pembelajaran berbasis scientific approach dalam kegiatan pembelajaran, apakah siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis scientific approach dalam kegiatan pembelajaran materi dongeng, seperti apa tampilan media pembelajaran berbasis scientific approach yang mampu menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dongeng tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran audio visual sparkol videoscribe berbasis scientific approach pada materi dongeng untuk siswa kelas II di SDN Lirboyo 1. Serta memberikan gambaran terkait tampilan media pembelajaran audio visual sparkol videoscribe berbasis scientific

approach agar lebih menarik. Hasil Penelitian Terdahulu Kajian terdahulu atau disebut juga Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti agar dapat mencari perbandingan serta untuk menemukan inspirasi baru dalam penelitian selanjutnya. Kajian terdahulu juga membantu penelitian dalam proses penelitian sehingga dapat menunjukkan orisinalitas dari penelitian yang dibuat oleh peneliti. Pada kajian terdahulu peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait atau sejalan dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Berbagai penelitian itu dapat berupa skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya, agar nantinya dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dari penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Kajian terdahulu yang mempunyai keterkaitan atau sejalan dengan penelitian ini sebagai berikut. Dyah Ayu Wulandari (2016) dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI CAHAYA KELAS VIII DI SMPNEGERI 01 KERJO TAHUN AJARAN 2015/2016”. Rata-rata hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada pretest sebesar 62,1 sedangkan rata-rata hasil belajar pada posttest sebesar 84,1 artinya media Sparkol Videoscribe layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar. Nur Latifah, dkk (2020) dengan judul

Quotes detected: 0.16%

id: 14

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGRI SUKAMURNI 1 KABUPATEN TENGHERANG”.

Penelitian kali ini memperoleh product media pembelajaran Sparkoll Videoscribe yang layak di gunakan dari hasil validator pakar dengan kriteria layak untuk tiap-tiap kriteria yaitu 80% dan 86%. Artinya media Sparkol Videoscribe layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar. Munida Qonita Silmi, dkk (2017) dengan judul

Quotes detected: 0.13%

id: 15

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TENTANG PERSIAPAN KEMERDEKAAN RI SD KELAS V”.

Hasil penelitian ini berupa validasi dengan presesntase 83,3% untuk materi dan 95,6% untuk media dengan kategori Valid, serta tingkat kelayakan penggunaan dengan presentase 95,25% dengan kategori Dapat diterapkan. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media ANVIS layak untuk digunakan. Berdasarkan beberapa kajian terdahulu diatas media pembelajaran sparkol videoscribe yang ingin dilakukan penelitian memiliki keunggulan yang tidak ada pada penelitian terduhulu, yaitu : (1) menggunakan saintific approach yang dimana pada penelitian sebelumnya tidak ada yang menggunakannya. (2) menggunakan materi dongeng dalam penelitiannya, dimana dongeng sendiri jarang digunakan dalam penggunaan media berbasis audio visual sparkol videoscribe. Kerangka Berpikir Pembelajaran dongeng dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran dongeng tersebut bersifat membosankan, tidak menarik, dan menyebabkan siswa mengantuk, tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa malas bertanya, malas mengerjakan tugas, dan malas mendengarkan penjelasan guru. Selama proses pembelajaran siswa lebih banyak pasif. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran dongeng. Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat siswa dan mengurangi keengganan siswa dalam belajar dongeng. Pembelajaran dongeng dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan Scientific Approach yang merupakan pendekatan secara ilmiah, dalam proses pembelajarannya. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pembelajaran. Media Audio Visual Sparkol Videoscribe akan sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng mengingat materi dongeng merupakan salah satu materi yang membuat sebagian siswa merasa bosan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia, maka dari itu diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat memancing minat siswa terhadap materi dongeng tersebut. Sebelum mengembangkan media pembelajaran, hal terlebih dahulu yang harus dilakukan adalah mendesain media sesuai dengan SK dan KD serta menganalisis sumber data, setelah desain sudah jadi maka media harus divalidasi oleh pakar, apabila sudah divalidasi dan media sudah dinyatakan layak oleh pakar, hal selanjutnya adalah dilaksanakan uji coba produk dan uji coba pemakaian. Setelah selesai di uji coba dan telah dinyatakan media tersebut efektif, maka produk akhir Audio Visual Sparkol Videoscribe dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut. Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir Penelitian Produk Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Rumusan Masalah Bagaimana kevalidan produk pengembangan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II ? Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II ? Bagaimana keefektifan produk pengembangan media audio visual sparkol videoscribe pada kelas II ? Langkah – langkah pengembangan Model ADDIE Tujuan Penelitian Mengetahui bagaimana tahapan pengembangan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II. Mengetahui kevalidan penggunaan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II. Mengetahui kepraktisan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II. Mengetahui keefektifan media audio visual sparkol videoscribe berbasis pendekatan saintifik pada kelas II. Konsep Teori Pengertian Media Sparkol Videoscribe menurut Aan, dkk (2018), dan Menurut (Istanti, 2017:31). Penelitian Terdahulu Penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang membahas tentang media audio visual sparkol videoscribe. BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2017:297),

Quotes detected: 0.16%

id: 16

“Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”,

berdasarkan pernyataan tersebut, suatu penelitian untuk menghasilkan produk yang efektif dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Hasil produk agar dapat digunakan sesuai kebutuhan maka penelitian ini bersifat analisis kebutuhan, hasil dari produk dapat diuji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media visual adalah model ADDIE. Menurut Tegeh dkk (2014:41),

Quotes detected: 0.11%

id: 17

“Model penelitian ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang sistematis”.

Model ini terdiri dari lima tahapan yang dilakukan secara sistematis. Desain model ADDIE digambarkan pada diagram berikut ini. Gambar 3.1 Tahapan Umum Model ADDIE Tegeh dkk (2014:41) Prosedur Pengembangan Mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE menurut Tegeh dkk (2014:42), terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan-tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut. Tahap Analisis (Analyze) Tahap analisis adalah suatu proses tahapan analisis kebutuhan serta proses mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan juga melakukan analisis tugas. Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan atau need analysis.. Analisis Kinerja (Performance Analysis) Analisis kinerja atau performance analysis yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap ini setelah dilakukan analisis ditemukan permasalahan di SDN Lirboyo 1 dimana siswa kelas II SDN Lirboyo 1 siswa kurang memahami terkait materi dongeng, seperti jenis-jenis dongeng dan pengertiannya, siswa terkadang kesulitan membedakan antara salah satu jenis dongeng dengan jenis dongeng yang lainnya. Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku guru dan siswa, dan karena kurangnya variasi kegiatan pembelajaran tersebut membuat siswa tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng guru tidak menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Siswa kesulitan menjelaskan kembali pengertian jenis-jenis dongeng karena mereka tidak tertarik untuk mengingatnya. kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang tepat, guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Analisis Kebutuhan (Need Analysis) Analisis kebutuhan atau need analysis yaitu merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Pada tahap ini setelah dilakukan analisis diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Tahap Desain (Design) Pada tahap dimulainya proses perancangan yang menjadi gambaran peneliti, produk dalam penelitian ini adalah media audio visual sparkol videoscribe yang bertujuan untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan yakni materi dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Pada tahap ini peneliti mulai membuat rancangan desain media audio visual sparkol videoscribe yang sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Gambaran rancangan desain media audio visual sparkol videoscribe adalah sebagai berikut. Gambar 3.2 : Desain Media audio visual sparkol videoscribe Tahap Pengembangan (Development) Tahap ini merupakan proses mewujudkan hasil rancangan dari media atau produk menjadi kenyataan. Pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan atau yang dapat mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dengan matang baik itu bahan alat dan aplikasi tambahan dalam proses pembuatan produk harus di siapkan untuk menjadikan produk tersebut yang kemudian produk tersebut akan dilakukan uji kevalidan terlebih dahulu kepada validator media dan materi menggunakan lembar angket untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Berikut adalah proses pembuatan produk. Langkah pertama. Klik dua kali pada icon app sparkol videoscribe. (Gambar 3.3) Langkah Kedua Masukkan email dan password atau mendaftari terlebih dahulu jika belum mempunyai akun sparkol. (Gambar 3.4) Langkah Ketiga Klik icon (+) untuk membuat proyek video baru. (Gambar 3.5) Langkah Keempat Tambahkan gambar, teks, dan audio sesuai konsep video yang ingin dibuat. (Gambar 3.6) Langkah kelima Simpan video kedalam folder, dan video siap diputar. (Gambar 3.7) Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk berupa media audio visual sparkol videoscribe yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Produk berupa media tersebut juga dinilai oleh ahli media dan ahli materi sebagai rujukan untuk melakukan perbaikan produk sebelum di uji cobakan kepada siswa. Tahap Implementasi (Implementation) Pada tahap implementasi juga ambil data kepraktisan serta keefektifan , pada tahap ini adalah tahap penerapan atau langkah nyata untuk menerapkan produk media yang dibuat dan diimplementasikan sesuai sistem pembelajaran dengan produk yang peneliti inginkan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya produk harus disiapkan, agar dapat di uji cobakan kepada siswa kelas II. Kemudian untuk mengetahui tingkat kepraktisan kepraktisan media digunakan lembar angket respon guru dan angket siswa, sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan menggunakan lembar evaluasi yang diberikan kepada siswa. Tahap Evaluasi (Evaluation) Tahap ini adalah tahap untuk melihat apakah sistem pembelajaran dengan produk berupa media yang digunakan dan yang sedang dibangun berhasil sesuai dengan tahap penilaian dari setiap prosedur pengembangan. Tahap evaluasi dapat dilakukan pada setiap empat tahap diatas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan review ahli untuk memberikan input atau masukan terkait rancangan yang sedang kita buat. Tahap evaluasi juga melihat kelayakan media yang dikembangkan pada penelitian ini. Lokasi dan Subjek Penelitian Tempat Penelitian Lokasi yang dipilih penulis adalah SDN 4 Drenges Kota Kediri karena pada saat melakukan magang 3 dirasa kelas 2 kurang adanya minat belajar yang dipengaruhi oleh tidak adanya media membuat pembelajaran menjadi sedikit membosankan. Berikut adalah profil singkat dari SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Nama Sekolah: SDN Lirboyo 1 Kota Kediri No. Statistik Sekolah (NSS): 101105630120 No. NPSN: 20534609 No. Akreditasi: B Alamat Sekolah: Jl. Semeru 159 Kel. Lirboyo Kec. Mojoroto No. Telp.: (0354) 777914 Alamat Email: sdnlirboyo1kediri@gmail.com Kabupaten/Kota: Kota Kediri Propinsi : Jawa Timur Kode Pos: 64117 Status Sekolah : Negeri Tahun berdiri: 1910 Berdiri di atas lahan tanah seluas: 21902 m2 Subjek Penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah subjek yang dijadikan sebagai percobaan dalam proses penelitian. Adapun subjek yang digunakan oleh peneliti adalah 10 siswa, 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan kelas II SDN Lirboyo 1 kota Kediri. Uji Coba Model / Produk Desain Uji Coba Pada bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung di uji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian

dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efisien dibandingkan metode mengajar yang lama atau yang lain. Desain uji coba produk pengembangan pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akan menjadi dasar baik itu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk pengembangan media pembelajaran ini sebelum digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Uji coba dapat dilakukan dengan penggunaan media audio visual sparkol videoscribe untuk kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Data yang didapatkan dari uji coba ini adalah data berupa informasi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media audio visual sparkol videoscribe tersebut, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng. Berikut adalah tahap desain uji coba media audio visual sparkol videoscribe sebagai berikut. Menunjukkan media audio visual sparkol videoscribe kepada siswa, selanjutnya siswa diminta untuk melihat dan mendengar materi dan dongeng yang disajikan pada video. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang disajikan dalam video. Siswa diberi angket oleh guru untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai penggunaan produk berupa media audio visual sparkol videoscribe dalam proses pembelajaran. Subjek Uji Coba Siswa yang menjadi subjek uji coba pada penelitian pengembangan media audio visual sparkol videoscribe ini adalah 10 siswa, 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan kelas II SDN Lirboyo 1 kota Kediri. Validasi Produk Validasi desain atau validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Menurut Sugiono (2016:302) validasi desain ini merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi yang dilakukan oleh ahli bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana kekurangan yang masih terdapat pada produk media yang dibuat oleh peneliti sehingga nantinya setelah divalidasi dengan adanya kekurangan maka dapat diperbaiki oleh peneliti. Produk media audio visual sparkol videoscribe harus dapat memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan sesuai dengan ketentuan dari ahli media dan ahli materi itu sendiri. Selain pelaksanaan validasi oleh ahli materi dan ahli media, produk media yang telah dibuat juga dilakukan uji coba produk untuk mengetahui pemanfaatan dan keterbatasan dari media audio visual sparkol videoscribe yang sudah dibuat oleh peneliti. Pada tahap ini digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran sebelum diujicobakan pada pembelajaran di sekolah. Pada validasi produk media audio visual sparkol videoscribe meliputi media pengembangan dan isi materi. Adapun syarat pemilihan validator sebagai berikut. Validator Media Yang akan di uji oleh ahli media pembelajaran untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran yang dibuat, dengan kriteria dari validator sebagai berikut. Dosen PGSD yang memiliki jenjang pendidikan minimal S2. Mampu mata perkuliahan di bidang media pembelajaran/ahli dibidang pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar. Validator Materi Yang akan di uji oleh ahli materi/isi untuk melihat valid tidaknya materi pada media pembelajaran yang dibuat, dengan kriteria dari validator sebagai berikut. Dosen PGSD yang memiliki jenjang pendidikan minimal S2. Mampu mata perkuliahan di bidang Bahasa Indonesia terutama materi makhluk Dongeng pada siswa Sekolah Dasar. Instrumen Pengumpulan Data Untuk memperoleh data maka digunakan instrumen pengumpulan data, agar dapat menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitiannya. Pengembangan Instrumen Desain validasi dan uji penggunaan media dalam penelitian pengembangan ini meliputi tahap penilaian yang dilakukan oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Setelah produk direvisi, dilakukan uji penggunaan media oleh guru dan siswa. Uji penggunaan media oleh guru dan siswa dilakukan oleh yaitu 1 guru kelas II dan 10 siswa kelas II SDN Lirboyo 1. Berdasarkan hasil uji coba tersebut jika produk tidak memenuhi kriteria praktis dan efektif maka produk akan direvisi sehingga menghasilkan produk akhir media audio visual sparkol videoscribe dengan materi dongeng, tetapi jika produk sudah memenuhi kriteria praktis dan efektif maka produk sudah bisa dikatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Lembar Angket Lembar angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media yang sudah dikembangkan. Lembar angket ini berisi angket ahli media, dan angket ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan, sedangkan lembar angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang telah dibuat dan dikembangkan. Lembar angket digambarkan sebagai berikut. Angket Validasi Media Tabel 3.1 Angket Validasi Konstruksi Media No Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Tampilan a. Ketepatan pemilihan background b. Isi media menarik c. Tampilan menu menarik d. Kejelasan petunjuk penggunaan e. Animasi sesuai dengan karakteristik Siswa f. Tampilan slide menarik 2. Warna a. Warna tidak terlalu mencolok b. Warna background kontras dengan teks c. Gradasi warna jelas d. Warna teks jelas 3. Bentuk a. Gambar sesuai dengan materi b. Huruf dan ukuran jelas dibaca c. Gambar menarik d. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar e. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca . Audio a. Pengisi suara terdengar jelas b. Musik pengiring menumbuhkan motivasi belajar Skor Total Skor Maksimal Angket Validasi Materi Tabel 3.2 Angket Validasi Materi No. Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Materi Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013 Pada materi pembelajaran sesuai dengan KD Materi sesuai dengan indikator Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Isi materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa Kesesuaian materi dengan media Kesesuaian kuis dengan materi Kejelasan pada isi materi Keterkaitan soal sesuai dengan indikator Kejelasan contoh yang diberikan 11. Bahasa mudah dipahami 12. Teks mudah dibaca Skor Total Skor Maksimal Angket Respon Guru Tabel 3.3 Angket Respon Guru No Pertanyaan Skala Nilai 5 4 3 2 1 1 Desain media audio visual menarik dengan pilihan warna yang sinkron 2 Desain media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran 3 Ketepatan ukuran huruf pada tulisan media audio visual mudah untuk dibaca 4 Kemenarikan tampilan media audio visual 5 Kesesuaian gambar dan nama dengan materi yang diajarkan 6 Bahasa yang digunakan pada media audio visual mudah dipahami 7 Media audio visual mudah digunakan 8 Media audio visual dapat menambah variasi bahan ajar pembelajaran di sekolah 9 Media audio visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar 10 Media audio visual dapat membantu guru dalam mengajar Jumlah Skor Skor Maksimal Persentase Skor Angket Respon Siswa Tabel 3.4 Angket Respon Siswa No Indikator Respon Siswa Tidak Menyenangkan (1) Kurang Menyenangkan (2) Cukup Menyenangkan (3) Menyenangkan (4) Sangat Menyenangkan (5) 1 Bagaimana menurutmu pembelajaran dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe? 2 Apa yang kamu rasakan ketika melihat dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe? 3 Bagaimana menurutmu tulisan yang ada pada media audio visual sparkol videoscribe? 4 Bagaimana menurutmu gambar yang ada pada media audio visual sparkol videoscribe? 5 Bagaimana menurutmu materi pada dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe? 6 Bagaimana menurutmu mengerjakan soal yang ada pada media audio visual sparkol videoscribe? Jumlah Skor Skor Maksimal Presentase Skor Tes Pada tes terdapat soal evaluasi yang berisi pertanyaan kisi-kisi yang mengacu pada materi dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda

yang akan diberikan kepada siswa kelas 2 SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Teknik Analisis Data Tahapan – Tahapan Analisis Data Pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif serta teknik analisis kuantitatif. Pada data kualitatif berupa komentar serta saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran sebelum di uji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa. Sehingga analisis data yang dilakukan dalam penelitian dapat dilakukan sebagai berikut. Analisis Data Angket Validasi Konstruksi Media Dan Materi. Data kevalidan dapat diperoleh dari dua ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Setiap responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert yang telah ada. Tabel 3.5 Tabel Skala Likert Kriteria Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Sedang 3 Buruk 2 Buruk sekali 1 Menurut Akbar (2015:78), dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Validitas ahli $V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$ Keterangan: TSe = total skor empirik TSh = total skor maksimal Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut. Tabel 3.6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan Presentase Kategori Validitas Keterangan 25% - 40% Tidak valid Tidak boleh digunakan 41% - 55% Kurang valid Tidak boleh digunakan 56% - 70% Cukup valid Boleh digunakan setelah revisi besar 71% - 85% Valid Boleh digunakan setelah revisi kecil 86% - 100% Sangat valid Sangat baik digunakan Akbar (2015:78) Tingkat kevalidan produk pengembangan dapat dinyatakan layak untuk digunakan apabila mencapai kategori minimal valid yakni 71% - 85%. Analisis Data Angket Respon Guru dan Siswa Data kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa. Setelah diperoleh data dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Maka dilakukan perhitungan presentase hasil. Penilaian angket respon guru dan siswa ini menggunakan skala likert. Setiap responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert yang telah ada. Tabel 3.7 Tabel Skala Likert Kriteria Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Sedang 3 Buruk 2 Buruk sekali 1 Menurut Akbar (2015:79), dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Validitas pengguna $V_{pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$ Keterangan: TSe = total skor empirik TSh = total skor maksimal Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut. Tabel 3.8 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan Presentase Kategori validitas Keterangan 25% - 40% Tidak praktis Tidak boleh digunakan 41% - 55% Kurang praktis Tidak boleh digunakan 56% - 70% Cukup praktis Boleh digunakan setelah revisi besar 71% - 85% Praktis Boleh digunakan setelah revisi kecil 86% - 100% Sangat praktis Sangat baik digunakan Akbar (2015:78) Tingkat kepraktisan media dinyatakan layak untuk digunakan apabila mencapai kategori minimal praktis yakni 71% - 85%. Keefektifan Penilaian soal / evaluasi siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media yang diterapkan pada peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik akan mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan media yang digunakan. Dari hasil tersebut, diketahui apakah peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM atau di bawah KKM. Media dapat dikatakan efektif apabila nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah lebih dari sama dengan 75%. Ketuntasan klasikal adalah nilai yang didapatkan dari jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Adapun rumus yang diadaptasi dari sudjana dan Ibrahim (2010:129). Berikut rumus yang digunakan : Nilai Individu = skor yang diperoleh soal $\times 100\%$ Sedangkan untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas dapat menggunakan sebagai berikut : Nilai rata-rata kelas = $\frac{\sum \text{nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$ Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut. Tabel 3.9 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal Presentase ketuntasan Klasifikasi P 80% Sangat baik 60 % $\leq$ p 80% Baik 40% $\leq$ p 60% Sedang 20% $\leq$ p 40% Buruk p $\leq$ 20% Sangat kurang Akbar (2015:78) Tingkat keefektifan media dinyatakan efektif untuk digunakan apabila mencapai kategori minimal efektif yakni 40% $\leq$ p 60%. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsi Hasil Analisis Studi Pendahuluan Kegiatan studi lapangan ini dilakukan dengan observasi yang bersifat deskriptif. Data diperoleh melalui hasil pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri pada saat melakukan praktik kerja lapangan. Observasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi dongeng. Hasil studi digunakan sebagai bahan pertimbangan yang berkenaan dengan perencanaan pengembangan media. Berikut ini hasil studi pendahuluan yang diperoleh dari SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Analisis Kinerja Analisis kinerja dilakukan melalui observasi dengan memperoleh hasil data yang sesuai dengan pemaparan yang pernah diungkapkan pada bab sebelumnya. Pengamatan ditemukan fakta bahwa kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan pendidik di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri sangat kurang dalam menggunakan media, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi dongeng. Dalam kegiatan pembelajaran hanya berpedoman menggunakan buku guru dan buku siswa dengan metode ceramah. Sehingga orientasi pembelajaran berpusat pada guru (teacher oriented). Media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran saat peneliti melakukan observasi hanya berupa cerita dongeng yang ada pada buku guru dan untuk siswa hanya ditunjukkan media berupa cerita dongeng yang ada pada buku siswa. Melalui hasil dari pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi umumnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan khususnya pada materi dongeng adalah minimnya media pembelajaran. Analisis Kebutuhan Berdasarkan hasil analisis kinerja dapat diketahui bahwa, diperlukannya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang inovatif, menarik, memotivasi siswa untuk lebih aktif dan mandiri, dan tidak mudah melupakan pelajaran guna untuk menunjang keberhasilan pembelajaran sesuai yang diinginkan, sedangkan untuk guru dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah dan membuat minat siswa meningkat dalam menjelaskan materi dongeng agar tidak terpaku hanya pada media yang berupa cerita dongeng yang terdapat pada buku guru dan buku siswa. Interpretasi Hasil Analisis Studi Pendahuluan Hasil dari studi pendahuluan dapat diinterpretasikan bahwa, ditemukan kebutuhan siswa dalam pembelajaran materi dongeng pada SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Hal ini dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Sesuai dengan hasil dasar evaluasi analisis kinerja dan analisis kebutuhan, sehingga dikembangkanlah media audio visual. Diharapkan dengan adanya media ini dapat membantu guru dengan mudah dalam menyampaikan materi dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media audio visual diharapkan akan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, Media audio visual dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila media audio visual memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Desain Awal (Draft) Media Media adalah alat yang digunakan untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memancing minat siswa untuk dalam proses belajar. Media pembelajaran yang ada pada penelitian ini dibuat menggunakan software VideoScribe, software ini adalah buatan Sparkol Limited sebuah perusahaan yang bergerak dibidang IT. VideoScribe sendiri dapat dijalankan pada perangkat OS Windows (exe) dan MacOS (dmg). VideoScribe sendiri termasuk kedalam jenis Media audio visual dikarenakan mempunyai unsur suara dan unsur gambar,

yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam dan gerak serta animasi didalamnya. Adapun tampilan desain awal media audio visual yang dikembangkan adalah sebagai berikut. Tabel 4.1 Gambar Desain Media (a). Halaman Pertama (00:00 - 00:17) Berisi tentang judul penelitian. (b). Halaman Judul (00:18 – 00:37) Judul video pembelajaran materi dongeng. (c). Halaman Materi (00:38 – 02:18) Menjelaskan tentang pengertian dongeng. (d). Unsur Instrinsik (02:18 – 05:00) Menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam dongeng. (e). Cerita Dongeng (05:01 – 07:37) Cerita dongeng semut dan belalang. (f). Halaman Penutup (07:38 - 07:58) Berisi ucapan terimakasih untuk menutup video pembelajaran. Hasil Validasi Media Deskripsi Hasil Uji Validasi Sebelum diaplikasikan dalam tahap uji coba, perlu untuk dilakukan validasi terlebih dahulu. Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi dalam video audiovisual yang telah dikembangkan. Hasil Uji Validasi Konstruksi Media Uji validasi konstruksi media dilakukan dengan menggunakan angket. Angket ini menjadi tolok ukur kelayakan media yang telah dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh ahli media validator Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. pada hari Jum'at, 24 Juni 2022. Adapun hasil angket penilaian produk adalah sebagai berikut. Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Konstruksi Media No Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Tampilan a. Ketepatan pemilihan background ✓ b. Isi media menarik ✓ c. Tampilan menu menarik ✓ d. Kejelasan petunjuk penggunaan ✓ e. Animasi sesuai dengan karakteristik Siswa ✓ f. Tampilan slide menarik ✓ 2. Warna a. Warna tidak terlalu mencolok ✓ b. Warna background kontras dengan teks ✓ c. Gradasi warna jelas ✓ d. Warna teks jelas ✓ 3. Bentuk a. Gambar sesuai dengan materi ✓ b. Huruf dan ukuran jelas dibaca ✓ c. Gambar menarik ✓ d. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar ✓ e. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca ✓ . Audio a. Pengisi suara terdengar jelas ✓ b. Musik pengiring menumbuhkan motivasi belajar ✓ Skor Total 61 Skor Maksimal 85 Rumus : $Kriteria\ NilaiSkor\ TotalSkor\ Maksimal \times 100$ Keterangan : Skor Total= 61 Skor Maksimal= 85 Kriteria nilai= 72 Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi media memperoleh skor sebesar 72% yang berarti dalam kategori validitas layak digunakan setelah revisi kecil. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian kevalidan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 71-85% termasuk dalam kriteria valid yang telah ditetapkan pada tabel 3.6. Kritik/saran secara keseluruhan dari validator adalah media bisa digunakan untuk penelitian namun membutuhkan sedikit revisi kecil berupa merubah awal kalimat yang kapital semua menjadi kapital di awal kalimat pada penjelasan materi. Hasil Uji Validasi Materi Uji validasi materi dilakukan dengan menggunakan angket. Angket ini menjadi tolok ukur kelayakan materi yang telah dikembangkan. Validasi materi dilakukan oleh validator materi Encil Puspitoningrum, M.Pd. pada hari Rabu, 17 Juni 2022. Berikut ialah hasil angket penilaian materi. Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Materi No. Aspek Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1 1. Materi 1. Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013 ✓ 2. Pada materi pembelajaran sesuai dengan KD ✓ 3. Materi sesuai dengan indikator ✓ 4. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran ✓ 5. Isi materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa ✓ 6. Kesesuaian materi dengan media ✓ 7. Kesesuaian kuis dengan materi ✓ 8. Kejelasan pada isi materi ✓ 9. Keterkaitan soal sesuai dengan indikator ✓ 10. Kejelasan contoh yang diberikan ✓ 11. Bahasa mudah dipahami ✓ 12. Teks mudah dibaca ✓ Skor Total 51 Skor Maksimal 60 Rumus : $Kriteria\ NilaiSkor\ TotalSkor\ Maksimal \times 100$ Keterangan : Skor Total= 51 Skor Maksimal= 60 Kriteria nilai= 85 Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi materi dongeng memperoleh skor sebesar 85% yang berarti dalam kategori validitas cukup valid dapat digunakan namun perlu revisi kecil. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat valid yang telah ditetapkan pada tabel 3.6. Kritik/saran secara keseluruhan dari validator adalah media bisa diberi gambar pada cerita dongeng sehingga lebih memudahkan siswa dalam memahami cerita dongeng yang terdapat pada materi. Desain Akhir (New Draft) Media Setelah melalui tahap validasi, maka akan mendapat masukan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli validator terkait media yang dikembangkan. Kritik dan saran tersebut digunakan untuk perbaikan media yang dikembangkan supaya menjadi lebih layak dan lebih baik digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil desain akhir media audio visual sparkol videoscribe sebagai berikut. Tabel 4.4 Hasil Revisi Validasi Ahli Media Sebelum Revisi Setelah Revisi Keterangan Penggunaan huruf kapital di setiap kata diubah menjadi kapital di awal kata. Penggunaan huruf kapital di awal kalimat diubah menjadi kapital di awal kalimat. Perubahan yang dilakukan pada media berupa pengubahan pada penulisan kalimat yang awalnya menggunakan kapital pada semua kalimat menjadi penggunaan huruf kapital diawal kalimat pada penjelasan materi pada video pembelajaran. Pengujian Terbatas Deskripsi Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media sparkol videoscribe yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 23 Juni 2022 di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Subjek uji coba terbatas dilakukan oleh 10 siswa kelas II. Pada uji terbatas ini, kegiatan yang dilakukan siswa yaitu. 1) siswa ditunjukkan media audio visual sparkol videoscribe, 2) siswa mengerjakan post test, dan 3) siswa mengisi angket kepraktisan. Pengujian Kepraktisan Sparkol Videoscribe Pada uji kepraktisan mengambil data angket respon guru dan angket siswa juga perlu diukur untuk mengetahui tingkat baik respon guru dan siswa terhadap media Audio Visual Sparkol Videoscribe berbasis Scientific Approach setelah digunakan dalam pembelajaran. Angket Respon Guru Penilaian respon guru uji coba terbatas dilakukan oleh Sigit Arianto, S.Pd. selaku guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri pada tanggal 23 Juni 2021. Hasil respon guru terhadap media Audio Visual Sparkol Videoscribe berbasis Scientific Approach dipaparkan pada tabel sebagai berikut. Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Terbatas No Pertanyaan Skala Nilai 5 4 3 2 1 1 Desain media audio visual menarik dengan pilihan warna yang sinkron ✓ 2 Desain media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran ✓ 3 Ketepatan ukuran huruf pada tulisan media audio visual mudah untuk dibaca ✓ 4 Kemenarikan tampilan media audio visual ✓ 5 Kesesuaian gambar dan nama dengan materi yang diajarkan ✓ 6 Bahasa yang digunakan pada media audio visual mudah dipahami ✓ 7 Media audio visual mudah digunakan ✓ 8 Media audio visual dapat menambah variasi bahan ajar pembelajaran di sekolah ✓ 9 Media audio visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar ✓ 10 Media audio visual dapat membantu guru dalam mengajar ✓ Jumlah Skor 45 Skor Maksimal 50 Persentase Skor 90 Rumus : $Kriteria\ NilaiSkor\ TotalSkor\ Maksimal \times 100$ Keterangan : Skor Total= 45 Skor Maksimal= 50 Kriteria nilai= 90 Analisis data respon guru menunjukkan hasil persentase 90%. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Angket Respon Siswa Pengujian ini dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 10 siswa setelah pembelajaran uji terbatas. Siswa menilai kepraktisan audio visual sparkol videoscribe berdasarkan pengalaman belajar pada saat menggunakan audio visual sparkol videoscribe. Siswa menilai sesuai dengan indikator yang tertera pada angket. Hasil uji kepraktisan dipaparkan pada tabel sebagai berikut. Tabel 4.6 Data Hasil Angket Respon Siswa Audio Visual Sparkol Videoscribe Uji

Terbatas No Indikator Respon Siswa Tidak Menyenangkan (1) Kurang Menyenangkan (2) Cukup Menyenangkan (3) Menyenangkan (4) Sangat Menyenangkan (5) 1 Bagaimana menurutmu pembelajaran dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe? 4 siswa 6 siswa 2 Apa yang kamu rasakan ketika melihat dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe? 5 siswa 5 siswa 3 Bagaimana menurutmu tulisan yang ada pada media audio visual sparkol videoscribe? 3 siswa 7 siswa 4 Bagaimana menurutmu gambar yang ada pada media audio visual sparkol videoscribe? 1 siswa 1 siswa 8 siswa 5 Bagaimana menurutmu materi pada dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe? 3 siswa 1 siswa 6 siswa 6 Bagaimana menurutmu mengerjakan soal yang ada pada media audio visual sparkol videoscribe? 2 siswa 1 siswa 7 siswa Jumlah Skor 276 Skor Maksimal 300 Presentase Skor 92 Rumus : $\text{Kriteria Nilai Skor} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ Keterangan : Skor Total= 276 Skor Maksimal= 300 Kriteria nilai= 92 Berdasarkan hasil skor, diperoleh presentase sebesar 92%. Dalam hal ini Audio Visual Sparkol Videoscribe berbasis Scientific Approach dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas, dapat digunakan, dan tidak perlu direvisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria penilaian 81%-100% menunjukkan peringkat sangat baik. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil Pengujian Keefektifan Audio Visual Sparkol Videoscribe Post test uji terbatas yang telah dikerjakan oleh siswa lalu dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian. Hasil analisis penilaian post test uji terbatas dipaparkan pada tabel sebagai berikut. Tabel 4.7 Data Nilai Post Test Uji Terbatas No Nama Siswa Nilai Post Test Keterangan

No	Nama Siswa	Nilai Post Test	Keterangan
1	Abimanyu Satria Manggala	90	T
2	Afatan Sebriono Setyawan	80	T
3	Ami Putri Nur Aini	90	T
4	Aryasatya Rasyidan Hafiz	90	T
5	Azahra Anggun Prasetya	90	T
6	Ghatan Raga Alhasani	80	T
7	Ibra Murthi Wardhana	80	T
8	Ikbara Nanda Arraffa	90	T
9	Iq'lima Talita Salsabila	90	T
10	Khaira Alisha Azzahra	80	T

Jumlah 860 Rata-Rata 86 Keterangan: T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas II setelah menggunakan audio visual sparkol videoscribe mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 75. Rata-rata nilai post test sebesar 86, Nilai tersebut ≥ 75 , sehingga hasil belajar siswa sudah mencapai dan melebihi nilai KKM. Kemudian nilai tersebut dikonversikan ke nilai ketuntasan klasikal menurut Akbar (2015:78) jika persentase P 80% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Refleksi dan Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas Berdasarkan hasil uji coba terbatas dengan 10 siswa dinyatakan bahwa media tersebut praktis serta efektif digunakan pada pembelajaran dongeng jika 60% dari jumlah siswa mendapatkan nilai 75 (KKM). Hasil penilaian uji terbatas, sebanyak 10 siswa mendapatkan nilai lebih dari 75. Dapat disimpulkan pada uji terbatas yang dilakukan, siswa dinyatakan mampu untuk menjelaskan pengertian dan unsur instrinsik dongeng. Program tindak lanjut akan dilakukan apabila 10% dari 10 siswa mendapatkan nilai dibawah 75, yaitu dengan memberikan perlakuan secara khusus yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran klasikal. Akan tetapi, program ini tidak diberlakukan karena hasil uji terbatas yang dilakukan siswa telah dinyatakan mampu untuk menjelaskan pengertian dan unsur instrinsik dongeng. Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Media Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video yang dilengkapi dengan animasi, audio, serta gambar dan tulisan didalamnya. Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach merupakan hasil pengembangan dari media sparkol videoscribe yang sudah ada. Software VideoScribe sendiri dapat dijalankan pada perangkat OS Windows (exe) dan MacOS (dmg). Videoscribe dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi minimal windows 7 keatas, RAM 4GB, intel core 2 atau amd phenom II, pada slide video berisi materi pengertian dongeng dan unsur instrinsik seperti latar, tokoh, perwatakan, dan amanat, serta contoh cerita dongeng dengan menerapkan scientific approach (5M) didalamnya. Scientific approach atau 5M yang terdapat dalam media Audio Visual Sparkol Videoscribe mencakup mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan yang terdapat didalam video pembelajaran. Dengan penggunaan scientific approach akan membuat video memiliki kelebihan dari pengembangan atau penelitian sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach merupakan sebuah aplikasi untuk membuat video yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dengan beragam fitur yang telah disediakan, selain dari fitur yang telah disediakan pengguna juga dapat menambah gambar atau animasi serta audio diluar dari aplikasi untuk menambah kemenarikan video yang dibuat, dengan penambahan metode Scientific Approach membuat siswa dapat berpikir logis dan memahami materi secara spesifik dan sistematis. Kevalidan Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Kevalidan media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach diperoleh berdasarkan hasil validasi konstruksi, hasil validasi materi, dan hasil validasi soal evaluasi. Audio Visual Sparkol Videoscribe memperoleh presentase skor sebesar 72% dengan penjabaran sebagai berikut. Dari segi tampilan media tersebut sudah tepat dalam pemilihan background, kemudian isi media sudah baik, tampilan menu menarik, dan kejelasan petunjuk penggunaan media sudah jelas, animasi sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas II, dan tampilan slide cukup menarik, kemudian dari segi warna tidak terlalu mencolok, dan warna pada background tidak kontras dengan teks, kemudian gradasi warna jelas yang artinya warna tidak tumpang tindih, selanjutnya warna pada teks sudah jelas untuk dilihat. Kemudian dari segi bentuk, gambar yang ada pada media sudah sesuai dengan materi dongeng, huruf dan ukuran teks sudah jelas untuk dibaca, gambar pada media sudah menarik, kemudian ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar sehingga tidak membingungkan, selanjutnya ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca sudah tepat, berikutnya pada segi audio, pengisi suara atau dubbing sudah terdengar jelas, kemudian musik pengiring sudah bisa untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada materi dongeng. Sedangkan untuk validasi konstruksi materi memperoleh presentase skor sebesar 85% dengan penjabaran sebagai berikut. Isi dari materi dongeng sudah sesuai dengan kurikulum 2013 dan materi pembelajaran juga sudah sesuai dengan KD, kemudian materi dan keterkaitan soal sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran, selanjutnya isi materi sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas II, kesesuaian materi dengan media dan kuis yang dikembangkan sudah baik, kemudian kejelasan pada isi materi sudah baik, kejelasan contoh dongeng yang diberikan sudah baik, sedangkan bahasa yang digunakan cukup baik, serta teks mudah dibaca sudah sangat baik. Dari penjabaran diatas Audio Visual Sparkol Videoscribe dinyatakan valid, dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Kepraktisan Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Kepraktisan media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach diperoleh diperoleh berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan Audio Visual Sparkol Videoscribe Hasil angket kepraktisan memperoleh presentase skor sebesar 92% dengan penjabaran sebagai berikut. Pembelajaran dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe sangat menyenangkan, kemudian ketika melihat dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe siswa merasa senang, sedangkan

untuk penulisan yang ada pada media audio visual sparkol videoscribe dapat dibaca dan dipahami dengan jelas, selanjutnya kesesuaian materi pada dongeng menggunakan media audio visual sparkol videoscribe sudah sesuai, kemudian mengerjakan soal setelah menggunakan media audio visual sparkol videoscribe menjadi lebih mudah. Dari penjabaran diatas Audio Visual Sparkol Videoscribe dinyatakan sangat praktis untuk uji terbatas. Penilaian respon guru dalam penggunaan media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach pada pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng, dapat diketahui melalui hasil angket respon guru. Berdasarkan uji coba yang telah dilaksanakan, respon guru terhadap Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach memperoleh hasil persentase skor 90% dengan penjabaran sebagai berikut. Dari segi desain media audio visual sudah sinkron dengan pilihan warna, kemudian media juga sudah sesuai dengan materi pembelajaran, ketepatan pemilihan ukuran huruf pada media audio visual mudah untuk dibaca sudah baik, sementara untuk kemenarikan tampilan pada media audio visual juga sudah baik, kesesuaian gambar dan nama dengan materi yang diajarkan sangat baik, kemudian penggunaan bahasa yang digunakan pada media audio visual juga mudah untuk dipahami, cara penggunaan media mudah untuk digunakan, media audio visual juga dapat dijadikan variasi media pembelajaran, selanjutnya media audio visual juga sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar - mengajar, kemudian media audio visual sudah dapat membantu guru dalam mengajar. Dari penjabaran diatas dan dengan acuan kriteria respon guru yang sudah ditentukan, maka dapat dinyatakan bahwa Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach sangat layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran Keefektifan Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Keefektifan media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach diperoleh berdasarkan hasil belajar siswa (Post Test). setelah menggunakan Audio Visual Sparkol Videoscribe. Berdasarkan hasil analisis data post test tersebut telah melampaui nilai 75 (KKM). Rata-rata nilai post test pada uji terbatas sebesar 86. Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip Penggunaan, Keunggulan dan Kelemahan Media Prinsip Penggunaan Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach merupakan media yang berbentuk video, audio serta animasi, teks, dan gambar yang digabungkan menjadi sebuah video pembelajaran. Cara penggunaan media sebagai berikut. Memasang proyektor LCD Menyiapkan video pada laptop Memutar video untuk pembelajaran Keunggulan Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Keunggulan yang dimiliki oleh Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach, yaitu sebagai berikut. Materi yang dipaparkan jelas dan lengkap. Ada contoh cerita dongeng didalamnya. Gambar dan animasi dapat disesuaikan dengan karakter peserta didik. Dapat menentukan durasi lama atau singkatnya video agar memudahkan untuk menentukan alokasi waktu yang sesuai keinginan yang dibutuhkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keunggulan Audio Visual Sparkol Videoscribe yang dikembangkan peneliti dibandingkan dengan Audio Visual Sparkol Videoscribe terdahulu yaitu, menggunakan metode Scientific Approach yang tidak ada pada penelitian terdahulu. Kelemahan Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach, yaitu sebagai berikut. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN Simpulan Berdasarkan hasil validasi konstruksi media, validasi materi, respon guru, dan hasil keefektifan pengembangan media audiovisual sparkol videoscribe pada siswa kelas II, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Materi Dongeng Pada Siswa Kelas II dinyatakan Valid. Pengembangan media audio visual berbasis scientific approach pada materi dongeng dinyatakan valid melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validator media dengan memperoleh hasil persentase skor 72% dan dan validator materi dengan memperoleh hasil persentase skor 85% Berdasarkan hasil tersebut, maka pengembangan media audio visual sparkol videoscribe ini dinyatakan layak dan valid untuk digunakan. Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Materi Dongeng Pada Siswa Kelas II SDN Lirboyo 1 dinyatakan praktis berdasarkan respon guru dan respon siswa. Penilaian penggunaan media audio visual berbasis scientific approach pada materi dongeng, dapat diketahui melalui hasil angket respon guru. Berdasarkan uji coba yang telah dilaksanakan, respon guru terhadap media audio visual berbasis scientific approach memperoleh hasil persentase skor 90% pada uji coba terbatas. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media audio visual berbasis scientific approach sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Materi Dongeng Pada Siswa Kelas II SDN Lirboyo 1 dinyatakan Efektif. Efektivitas pengembangan media audio visual berbasis scientific approach dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng, dapat dilihat dari hasil post test siswa. Melalui hasil post test diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 86. Hasil post test menunjukkan bahwa mencapai KKM ≥ 75 dan dinyatakan tuntas secara klasikal dengan persentase 100%. Berdasarkan pernyataan tersebut, menentukan bahwa media audio visual berbasis scientific approach dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Implikasi Adapun hasil dari penelitian ini dikembangkan implikasi secara teoritis dan implikasi secara praktis sebagai berikut. Implikasi Teoritis Media audio visual berbasis scientific approach dapat memberikan inoasi pembedaan dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Selain meningkatkan rasa keingintahuan dan ketertarikan pada siswa, kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas II SDN Lirboyo 1, sehingga nilai rata-rata materi dongeng diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Implikasi Praktis Bagi Guru Media audio visual berbasis scientific approach bertujuan untuk memperkaya media pembelajaran untuk guru dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengajar. Keberadaan Media audio visual berbasis scientific approach diharapkan dapat menambah wawasan siswa kelas II pada materi dongeng Bahasa Indonesia. Bagi Siswa Media audio visual berbasis scientific approach dapat dijadikan sumber belajar dan menambah wawasan dalam memahami materi dongeng Bahasa Indonesia. Saran Untuk Kepala Sekolah Mendorong penggunaan sarana digital seperti proyektor dan prasarana lainnya seperti laptop, serta memberi dorongan kepada para guru untuk mengembangkan kemampuan digital untuk menyesuaikan dengan kemajuan jaman yang mengarah pada pengembangan teknologi terbaru. Sehingga bisa menciptakan generasi yang tidak hanya paham teknologi tapi juga paham cara penggunaan yang benar dan positif. Untuk Guru Dalam meningkatkan proses pembelajaran, agar tidak terkesan monoton guru dapat menggunakan media yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi

peserta didik, guru juga harus meningkatkan kemampuan penggunaan sarana dan prasarana serta teknologi untuk membuat media yang bisa meningkatkan kemampuan belajar siswa. Untuk Peneliti Berikutnya Untuk peneliti berikutnya agar lebih memahami kebutuhan siswa dan guru terlebih dahulu dan untuk mencari terlebih dahulu apakah sarana dan prasarana seperti lcd proyektor dan laptop ada pada sekolah yang akan dijadikan subjek penelitian mengingat belum semua sekolah memiliki sarana dan prasarana tersebut. DAFTAR PUSTAKA Aan, dkk. 2018. Video Pembelajaran Bebas Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. Afifah Nurul. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasi Kelas X SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO. Anzar, dkk. 2017. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD NEGERI 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. Fitria Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Fujiyanto Ahmad. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. Habsari Zakia. 2017. Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. Istanti, Nur Widya. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis CTL Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tambangan 01 Semarang. Imron, Ilmawati Fahmi. 2016. Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Khair Ummul. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. Kemendikbud. 2014. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Minarni. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video menggunakan Aplikasi Videoscribe untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA). Mahardika, dkk. 2018. Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Nurrita Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Nurani, dkk. 2018. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. Ningsih Wirda. 2016. Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI. Saidah, dkk. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. Salahuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses dan Aktifitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Soenarko, dkk. 2018. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Tegeh, dkk. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. Yaumi Muhammad. 2017. MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC