

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIO VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* PADA MATERI DONGENG  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS II  
SDN LIRBOYO 1 TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri



Oleh:

**MOCHAMAD CHOIRUL ARIFIN**

NPM 17.1.01.10.0057

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
KEDIRI  
2022**

Skripsi oleh:

**MOCHAMAD CHOIRUL ARIFIN**

NPM 17.1.01.10.0057

Judul:

**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**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : Rabu, 13 Juli 2022

Pembimbing I



**RIAN DAMARISWARA, M.Pd.**

NIDN.0728129001

Pembimbing II



**ILMAWATI FAHMI IMRON, M.Pd.**

NIDN.0710128902

Skripsi oleh:

**MOCHAMAD CHOIRUL ARIFIN**  
NPM 17.1.01.10.0057

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIO VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* PADA MATERI DONGENG  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS II  
SDN LIRBOYO 1 TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : Senin, 25 Juli 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : RIAN DAMARISWARA, M.Pd.
2. Penguji I : DHIAN DWI NUR WENDA, M.Pd.
3. Penguji II : ILMAWATI FAHMI IMRON, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP,

Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd.  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Mochamad Choirul Arifin  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/Tanggal Lahir : 30 September 1999  
NPM : 17.1.01.10.0057  
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2022

Yang menyatakan,



Mochamad Choirul Arifin

NPM. 17.1.01.10.0057

## **MOTTO**

**“Everything You Can Imagine Is Real”  
(Sesuatu Yang Dapat Kamu Bayangkan Adalah Nyata)**

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat kepada saya, yang selalu menjadi tempat bersandar saya untuk mencurahkan segala permasalahan saya supaya dipermudahkan.
2. Kedua orang tua yang tiada henti memberikan dukungan tanpa lelah dan selalu menasehatiku untuk menjadi yang terbaik.
3. Kakak dan Mas yang selalu support tiada henti.
4. Support system yang selalu bawel, terimakasih.
5. Bapak Rian Damariswara dan Ibu Ilmawati Fahmi Imron yang selalu sabar menjadi pembimbing.
6. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang mulia telah memberikan banyak ilmu berharga dalam menempuh gelar S1.
7. Teman-teman seangkatan Prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2017.

## ABSTRAK

**Mochamad Choirul Arifin:** Pengembangan Media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* Pada Materi Dongeng Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II SDN Lirboyo 1 Tahun Ajaran 2021/2022.

**Kata kunci:** Media *Audio Visual*, *Sparkol Videoscribe*, *Scientific Approach*, Materi Dongeng.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi, bahwa pembelajaran materi dongeng di kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri masih monoton. Terlihat dari proses pembelajaran yang hanya dilakukan dengan kegiatan ceramah saja dan kurangnya penggunaan media. Oleh sebab itu diperlukanya pengembangan media pembelajaran yang menarik. Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kevalidan produk pengembangan *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng. (2) mengetahui keefektifan produk pengembangan *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng. (3) mengetahui kepraktisan produk pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng.

Penelitian ini menggunakan jenis model penelitian ADDIE. Dengan menggunakan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subyek penelitian ini dilaksanakan pada skala terbatas pada kelas II SDN Lirboyo 1 yang berjumlah 10 orang siswa. Kemudian untuk subyek penelitian uji coba luas yaitu dilakukan pada siswa kelas II SDN Lirboyo 1 yang berjumlah 27 siswa. Uji coba produk dilakukan menggunakan uji terbatas dan uji luas. Pengambilan data melalui teknik pengumpulan data berupa kuesioner berupa butir angket. Teknik analisis data yang sudah dihitung kemudian dirubah menjadi kualitatif. Uji analisis kelayakan produk yang dikembangkan ditetapkan melalui hasil validasi materi, validasi media, uji coba pemakaian pada siswa dan guru menggunakan analisis deskriptif serta uji keefektifan dan kepraktisan menggunakan angket.

Berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan : (1) Kevalidan produk pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan anak memahami materi dongeng pada kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri, pada validasi media memperoleh nilai 72% kategori valid, sedangkan pada validasi materi memperoleh nilai 85% kategori valid. (2) Kepraktisan produk pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan anak memahami materi dongeng pada kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri Kediri, dengan perolehan nilai respon guru uji coba terbatas 90% dan uji coba luas 94%, sedangkan respon siswa uji terbatas 92% dan uji luas 91% kategori sangat praktis. (3) Keefektifan produk pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan anak memahami materi dongeng pada kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri, uji terbatas dengan nilai rata-rata sebesar 86 dan uji luas memperoleh nilai rata-rata sebesar 89 pada kategori efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis *scientific approach* pada materi dongeng ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa pada pembelajaran materi dongeng.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah penyusunan skripsi. Karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Audio Visual Sparkol Videoscribe* Berbasis *Scientific Approach* Pada Materi Dongeng Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II SDN Lirboyo 1 Tahun Ajaran 2021/2022” merupakan bagian dari rencana penelitian dengan tujuan guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UN PGRI Kediri. Penulis menyadari banyak pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Rian Damariswara, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku ahli validator media;
7. Encil Puspitoningrum, M.Pd. selaku ahli validator materi;
8. Sumiarsih, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN Lirboyo 1 Kota Kediri dan SDN Lirboyo 1 Koto Kediri Kota Kediri yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian;
9. Sigit Arianto, S.Pd. selaku guru kelas II kelas II SDN Lirboyo 1 Kota Kediri;

10. Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses meraih jenjang kesarjanaan;
11. Teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Disadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Dengan harapan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca dan umumnya bagi dunia Pendidikan;

Kediri, 25 Juli 2022



Mochamad Choirul Arifin  
NPM. 17.1.01.10.0057

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
B. Media <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	10
C. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ....	13
D. Hakikat Dongeng .....	14
E. Scientific Approach.....	15
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	17
G. Kerangka Berpikir.....	18
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b> .....	<b>21</b>
A. Model Pengembangan .....	21
B. Prosedur Pengembangan .....	21
C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....	26

D. Uji Coba Model atau Produk .....	27
E. Validasi Produk .....	30
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
G. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	38
B. Hasil Validasi Media .....	41
C. Pengujian Terbatas .....	45
D. Pengujian Luas .....	50
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	55
<b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
A. Simpulan .....	62
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	14
3.1 Angket Validasi Konstruksi Media.....	30
3.2 Angket Validasi Materi .....	31
3.3 Angket Respon Guru.....	32
3.4 Angket Respon Siswa .....	33
3.5 Tabel Skala Likert .....	35
3.6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan .....	35
3.7 Tabel Skala Likert .....	36
3.8 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan ...	36
3.9 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal .....	37
4.1 Gambar Desain Media.....	40
4.2 Hasil Angket Validasi Konstruksi Media .....	41
4.3 Hasil Angket Validasi Materi.....	43
4.4 Hasil Revisi Validasi Ahli Media .....	44
4.5 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Terbatas .....	46
4.6 Data Hasil Angket Respon Siswa <i>Audio Visual Sparkol Videoscribe</i> Uji Terbatas .....	47
4.7 Data Nilai Post Test Uji Terbatas.....	49
4.8 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Luas .....	51
4.9 Data Hasil Angket Respon Siswa <i>Audio Visual Sparkol Videoscribe</i> Uji Luas .....	52
4.10 Data Nilai Post Test Uji Terbatas.....	54

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir Penelitian .....	20
3.1 Tahapan Umum Model ADDIE .....	21
3.2 Desain Media <i>audio visual sparkol videoscribe</i> .....	23
3.3 Langkah Pertama .....	24
3.4 Langkah Kedua .....	24
3.5 Langkah Ketiga .....	24
3.6 Langkah Keempat .....	25
3.7 Langkah Kelima .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :

- a. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- b. Berita Acara Bimbingan Skripsi
- c. Lembar Validasi Ahli Media
- d. Lembar Validasi Ahli Materi
- e. Surat Izin Penelitian Uji Terbatas
- f. Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Terbatas
- g. Hasil Data Post Test Uji Terbatas
- h. Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas
- i. Surat Izin Penelitian Uji Luas
- j. Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Luas
- k. Hasil Data Post Test Uji Luas
- l. Hasil Angket Respon Guru Uji Luas
- m. Perangkat Pembelajaran
- n. Dokumentasi Penelitian
- o. Berita Acara Skripsi
- p. Surat Undangan Skripsi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. 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, “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), “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 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 sungguhan, 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 di antaranya 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 yang digunakan untuk pembelajaran seperti peralatan visual, 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 kea jenis media yaitu Media *Audio* dan Media *Visual*.

Salah satu contoh dari media *audio visual* yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah *sparkol videoscribe*. *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. 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.

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 **“PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH PADA MATERI DONGENG PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS II SDN LIRBOYO 1 TAHUN AJARAN 2021/2022”**.

## **B. 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.

### C. 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.

1. Subjek Penelitian : Siswa Kelas II
2. Objek Penelitian : SDN Lirboyo 1 Kota Kediri
3. Materi yang digunakan : Dongeng
4. Masa Penelitian : Bulan Februari – Juni Tahun Ajaran 2019/2020

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis pendekatan saintifik pada kelas II ?
2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis pendekatan saintifik pada kelas II ?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media *audio visual sparkol videoscribe* pada kelas II ?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Mengetahui kevalidan penggunaan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis pendekatan saintifik pada kelas II.
2. Mengetahui kepraktisan *media audio visual sparkol videoscribe* berbasis pendekatan saintifik pada kelas II.
3. Mengetahui keefektifan media *audio visual sparkol videoscribe* berbasis pendekatan saintifik pada kelas II.

### F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan diatas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yaitu hasil

penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi guru dan peserta didik. Ada pun manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis media *audio visual* berbasis *scientific approach* dapat memberikan inovasi pembaruan dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Selain meningkatkan rasa keingintahuan dan ketertarikan pada siswa, kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada pengembangan media *audio visual* berbasis *scientific approach*, yaitu.

- a. Bagi Guru

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.

- b. Bagi Siswa

Media *audio visual* berbasis *scientific approach* dapat dijadikan media penunjang belajar dalam memahami materi dongeng Bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan, dkk. 2018. Video Pembelajaran Bebas Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika.
- Fitria Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.
- 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.
- Khair Ummul. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI.
- Nurrita Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Ningsih Wirda. 2016. Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD NegeriPasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI.
- Saidah, dkk. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD.
- Yaumi Muhammad. 2017. MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial.