



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL *SPARKOL VIDEOSCRIBE* BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* SEBAGAI BAHAN AJAR ALTERNATIF GURU IPA MENYONGSONG MERDEKA BELAJAR

Fitriani¹⁾, Marlina Novita²⁾, Yeyen Herianti³⁾, Syafruddin⁴⁾, Armansyah Putra^{5*}

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samawa, Sumbawa, NTB, Indonesia

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samawa, Sumbawa, NTB, Indonesia

*Penulis Korespondensi: arman091088@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya bahan Ajar Alternatif guru dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran audio visual *Sparkol Videoscribe* berbasis *Projek Based Learning* sebagai bahan ajar alternatif guru IPA menyongsong Merdeka Belajar., 2) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran audio visual *Sparkol Videoscribe* berbasis *Projek Based Learning* sebagai bahan ajar alternatif guru IPA menyongsong Merdeka Belajar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengacu pada prosedur pengembangan ADDIE yaitu *Analisis, Desain, Development, Implementatoin, Evaluation*. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon guru dan siswa serta. Data hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi pendidikan diperoleh gambaran bahwa produk berupa media pembelajaran audio visual *Sparkol Videoscribe* berbasis *Projek Based Learning* yang telah dikembangkan sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran Audio Visual, *Sparkol Videoscribe*, *Projek Based Learning*.

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of alternative teaching materials for teachers in the classroom learning process. This research aims to determine the characteristics of the audio visual learning media Sparkol Videoscribe based on Project Based Learning as an alternative teaching material for science teachers welcoming Merdeka Belajar. 2) to determine the validity of the audio visual learning media Sparkol Videoscribe based on Project Based Learning as an alternative teaching material for science teachers welcoming Merdeka Study. This research is a type of research and development (R&D) with reference to ADDIE development procedures, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The instruments in this research are validation questionnaires and teacher and student response questionnaires. Data from validation by material experts, media experts, linguists and educational practitioners showed that the product in the form of audio visual learning media Sparkol Videoscribe based on Project Based Learning which had been developed was very good and suitable for application in learning activities.

Key words: Audio Visual Learning Media, Sparkol Videoscribe, Project Based Learning.

Pendahuluan

Pandemi Covid 19 di Indonesia sudah berlangsung selama kurang lebih 3 tahun lamanya. Mewabahnya virus tersebut sangat berdampak pada proses pendidikan dengan pembelajaran dialihkan ke metode online/ daring (Syafruddin, 2020: 14-19). Pembelajaran di sekolah saat ini masih belum normal seperti sebelum masa pandemi, misalnya tatap muka masih dibatasi dengan mengurangi waktu belajar siswa di sekolah. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk



mengoptimalkan dan mengejar ketertinggalan tersebut adalah dengan mengembangkan Kurikulum Merdeka.

Pengembangan kurikulum Merdeka oleh pemerintah berdasarkan kondisi dimasa pandemi dan bentuk dari tindak evaluasi perbaikan terhadap kurikulum 2013. Salah satu isu utama dalam Kurikulum baru ini lebih menekankan kepada kompetensi Teknologi Digital karena merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh siswa di abad ke 21 apalagi dimasa pandemi. Salah satu karekteristik dari kurikulum baru ini adalah pembelajaran dirancang berdasarkan model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek.

Dalam proses pembelajaran, selain model atau metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyalurkan pesan kepada siswa dan bisa mengasah kemampuan berpikir, dapat membangkitkan semangat, perhatian, serta kemauan siswa, sehingga bisa mendorong terjadinya proses pembelajaran di diri siswa. Penggunaan media pembelajaran bisa membantu guru untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, membangkitkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan mutu dari kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang kreatif, dan inovatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimasa sekarang ini karena dampak dari pembelajaran daring masih sangat terasa bagi siswa khususnya dalam meningkatkan motivasi belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama di Sumbawa menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran di kelas guru hanya mengandalkan buku paket dari pemerintah. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa PPT dan diselingi dengan beberapa media yang lain. Guru tidak mengembangkan media pembelajarannya sendiri. Guru lebih mudah mengunduh media pembelajaran di situs Youtube dari pada harus membuat sendiri media pembelajaran. Mereka beralasan bahwa tidak begitu paham dengan aplikasi-aplikasi yang ada untuk mengembangkan media. Hal ini tidak sejalan dengan tuntutan kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh pemerintah saat ini. Selain itu tuntutan administrasi yang banyak dan penuntasan kurikulum bagi guru membuat mereka tidak memiliki waktu untuk mengembangkan media. Hal ini mengindikasikan bahwa guru memerlukan media pembelajaran alternatif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Penerapan Kurikulum Merdeka memiliki keleluasaan bagi pendidik untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dikelas disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang masih jarang digunakan adalah media *Sparkol Videoscribe*.

Menurut (Geo & Journal, 2020: 72) *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 kelebihan yaitu dapat membuat sebuah animasi dengan menggabungkan gambar, teks, gerakan tangan, dan suara dalam bentuk video.

Pengembangan media audio visual *Sparkol Videoscribe* berbasis *Projek Based Learning* ini sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas sebagai bahan ajar non cetak, media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi dan mudah untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena secara penyampaian dapat disaksikan oleh siswa secara langsung.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengacu pada prosedur pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan dengan langkah diantaranya: 1) *Analisis* yaitu penelitian dan pengumpulan informasi termasuk kajian literatur, observasi kelas, dan membuat kerangka kerja penelitian; 2) *Desains* yaitu melakukan perencanaan termasuk keterampilan mendefinisikan, menyatakan tujuan, menentukan urutan untuk penelitian; 3) *Development* yaitu mengembangkan bentuk produk awal (*draft* awal produk); 4) *Implementation* yaitu melakukan uji coba lapangan terbatas;; melakukan uji lapangan utama, melakukan revisi produk; 5) *Evaluation* yaitu melakukan evaluasi kegiatan dari awal sampai



akhir. Prosedur pengembangan hanya dilakukan sampai tahap Uji coba lapangan utama karena keterbatasan waktu. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon guru dan siswa.

Teknik analisis data merupakan salah satu yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif Kuantitatif. Hasil uji validasi ahli dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk data pendapat saran serta deskriptif kuantitatif (persentase) untuk analisis penskoran penilaian dari masing-masing dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{keseluruhan jawaban angket}}{n \times \text{bobot tertinggi} \times \text{jumlah responden}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase penilaian

n = jumlah item angket

Hasil perhitungan persentase keseluruhan komponen kemudian disesuaikan dengan pedoman pengambilan keputusan revisi pada Tabel 1

Tabel 1 Pengambilan Keputusan Revisi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
61-80	Baik	Tidak perlu direvisi
41-60	Cukup	Direvisi
21-40	Kurang baik	Direvisi
0-20	Sangat kurang	Direvisi

Tabel 3 menunjukkan pengambilan keputusan revisi terhadap hasil dari validator. Tingkat pencapaian 81-100 kualifikasi sangat baik tidak perlu revisi, tingkat pencapaian 61-80 kualifikasi baik tidak perlu direvisi, tingkat pencapaian 41-60 kualifikasi cukup dengan revisi, tingkat pencapaian 21-40 kategori kurang baik dengan revisi, tingkat pencapaian 0-20 kategori kurang baik dengan revisi.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran AudioVisual *Sparkol Videoskribe* telah diteliti dan dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: (1) Analysis (Analisis), 2) Design (desain), 3) Development (pengembangan), 4) Implementation (Implementasi), dan 5) Evaluation (Evaluasi). Kelima tahap ini dilaksanakan dalam penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan bahan ajar yang bersifat valid, praktis dan efektif. Produk pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari beberapa ahli dan praktisi pendidikan dan draf artikel ilmiah yang siap untuk di publikasi. Adapun hasil validasi produk adalah sebagai berikut:

Data Hasil Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi oleh ahli materi diperoleh gambaran produk yang telah dikembangkan sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai (%)	Kategori
1	Keakuratan Materi	100	Sangat baik
2	Kemutakhiran Materi	100	Sangat baik
3	Materi mengembangkan kemampuan berpikir	87,50	Sangat baik
4	Materi Mengikuti Materi Keilmuan	87,50	Sangat baik



5	Keakuratan gambar	100	Sangat baik
6	Kakuratan istilah	100	Sangat Baik
7	Mendorong Rasa Ingin Tahu	75	Sangat Baik
8	Menciptakan Kemampuan Bertanya	75	Baik
Rata-rata		90,00	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahawa hasil validasi ahli materi setelah dilakukan analisis data mendapatkan rata-rata sebesar 90,00% dengan kategori sangat baik. Dari hasil validasi diperoleh saran dan masukan sebagai berikut: media pembelajaran ini sudah layak dan sangat menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Data Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh gambaran produk yang telah dikembangkan sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai (%)	Kategori
1	Konstruksi	88,88	Baik
2	Isi	93,75	Baik
3	Bahasa	95,83	Baik
Rata-rata		92,81	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahawa hasil validasi ahli Media setelah dilakukan analisis data mendapatkan rata-rata sebesar 92,81% dengan kategori sangat baik. Dari hasil validasi diperoleh saran dan masukan sebagai berikut: media audio visual sudah menarik tapi kurangi video pada backsound sehingga audio jelas terdengar.

Hasil Validasi Produk oleh Praktisi Pendidikan.

Hasil validasi ahli praktisi disajikan pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Produk Praktisi

No	Praktisi	Aspek Penilaian	Nilai (%)	Kategori
1	Praktisi	Aspek Pengembangan, Materi, Bahasa Keterbacaan	92,80	Sangat baik
Rata-rata			92,80	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahawa hasil validasi praktisi pendidikan setelah dilakukan analisis data mendapatkan rata-rata sebesar 92,80% dengan kategori sangat baik. Dari hasil diperoleh saran dan masukan sebagai berikut: secara keseluruhan sudah bagus tinggal ada beberapa penulisan yang salah ketik.

Hasil Ujicoba Skala Kecil oleh Siswa

Hasil uji coba skala kecil dengan jumlah siswa 18 orang untuk mengetahui respon siswa dapat disajikan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Kecil

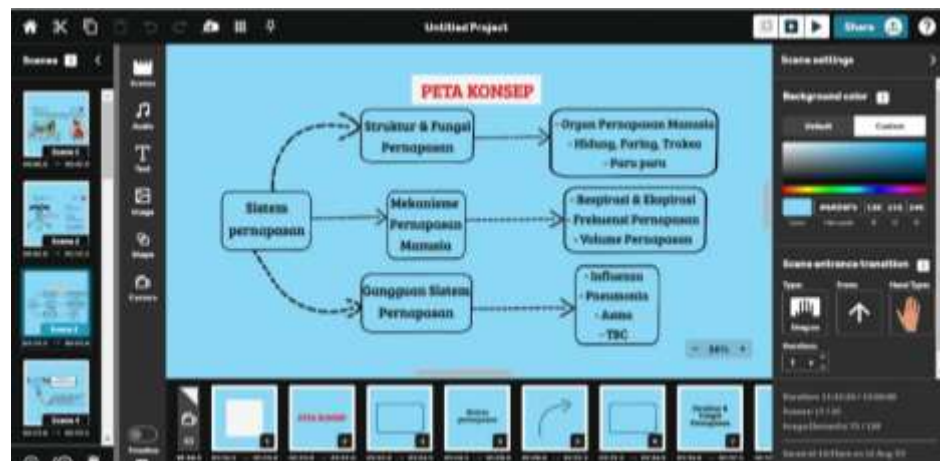
No	Aspek Penilaian	Nilai (%)	Kategori
1	Aspek Penyajian	83,56	Sangat Baik
2	Penyusunan Materi	85,70	Sangat Baik

3	Manfaat	84,72	Sangat Baik
	Rata-rata	84,22	Sangat Baik

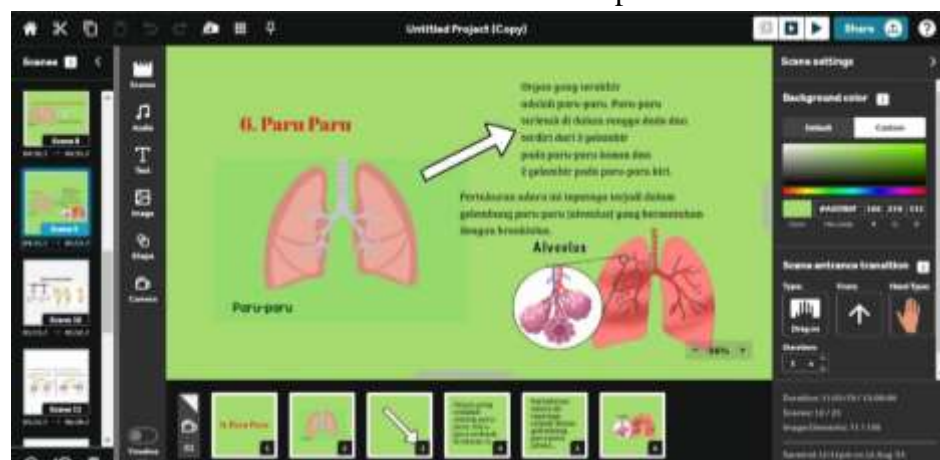
Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji coba skala kecil setelah dilakukan analisis data mendapatkan rata-rata sebesar 84,22% dengan kategori sangat baik. Dari hasil diperoleh saran dan masukan sebagai berikut: secara keseluruhan sudah bagus tinggal ada beberapa penulisan yang salah ketik. Hasil proses pengembangan produk Media Audio Visual *Sparkol videoScribe* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Cover Video Awal



Gambar 3. Peta Konsep



Gambar 3. Materi



Gambar 4. Proyek Siswa

Kesimpulan

Data hasil validasi oleh ahli materi sebesar 90,00% dengan kategori sangat baik. Ahli media sebesar 92,81% dengan kategori sangat baik. Praktisi pendidikan sebesar 92,80% dengan kategori sangat baik dan uji coba skala kecil sebesar 84,22% dengan kategori sangat. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual berbasis sparkol videoscribe yang dikembangkan sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Ditjen Belmawa yang telah mendanai PKM-RSH ini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam melaksanakan PKM ini. SMP Negeri 2 Moyo Utara yang telah memberikan izin untuk melaksanakan ujicoba produk disekolah.

Kontribusi Penulis

Daftar Pustaka

- Afriana, J. 2015. *Project Based Learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu*. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains*. 3 (6), 171–187.
- Pratama, A. D. 2019. *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember*. Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember.
- Sumiharsono, R., Hisbiyatul Ha. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. CV Pustaka Abadi. Jawa Timur.
- Syafruddin., Noviati, W., Lestari, D, L., Ramdhayani, Y., Merdekawaty, A., Sugiarto, S. 2021. Pendampingan Belajar Dari Rumah (BDR) Siswa Mts Al Muddatsiriyah Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat APTEKMAS*. 4 (2):14-19