

**PENGEMBANGAN MEDIA SPARKOL VIDEO SCRIBE MENULIS TEGAK
BERSAMBUNG TEMA 6 SUBTEMA 1 KELAS II SDN 1 KRADINAN**

Manggar Kusuma Wardhani¹, Frita Devi Asriyanti²

¹PGSD Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

²PGSD Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

¹Manggarkusuma37@gmail.com

ABSTRACT

The research on the development of sparkol video scribe media is motivated by the lack of learning media used during the learning process. Educators tend to use printed books in delivering materials. This research aims to develop, test the validity, and feasibility of the development product of sparkol video scribe media writing upright with theme 6 subtheme 1 grade II SDN 1 Kradinan. The method used in this study uses Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate. The data collection technique was carried out by testing the validity of media, materials, and distributing questionnaires. The instruments used in this study used validation sheets of media experts, material experts, and student response questionnaires. The results obtained, media validation by validators were obtained with a percentage of 89% with a very valid category, material validator assessments were obtained 90% with a very valid category, student response assessments were obtained 90% with a very valid category. Thus, the results of this study can be concluded that "Sparkol Video Scribe Media Writing Upright Continuous Theme 6 Subtheme 1 is very valid to be used as a learning medium in grade II of SDN 1 Kradinan". The results of this research can be applied to SDN 1 Kradinan Class II with the presence of video scribe sparkol media to make it easier for students to learn.

Keywords: sparkol video scribe, write cursively, development

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media sparkol video scribe ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Pendidik cenderung menggunakan buku cetak dalam penyampaian materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, dan kelayakan produk pengembangan media sparkol video scribe menulis tegak bersambung tema 6 subtema 1 kelas II SDN 1 Kradinan. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Research and Develoment (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji kevalidan media, materi, dan penyebaran angket. Instrumen yang

digunakan pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi, dan lembar angket respon siswa. Hasil yang diperoleh, validasi media oleh validator diperoleh persentase 89% dengan katagori sangat valid, penilaian validator materi diperoleh 90% dengan katagori sangat valid, penilaian respon siswa diperoleh 90% dengan katagori sangat valid. Demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa "Media Sparkol Video Scribe Menulis Tegak Bersambung Tema 6 Subtema 1 sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II SDN 1 Kradinan". Hasil penelitian ini dapat diterapkan di SDN 1 Kradinan Kelas II dengan adanya media sparkol video scribe memudahkan siswa dalam belajar.

Kata Kunci: *sparkol video scribe, menulis tegak bersambung, pengembangan*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sengaja untuk menciptakan lingkungan pembelajaran berupa kegiatan belajar yang dilaksanakan di sekolah (Pratiwi et al., 2019). Pendidikan adalah tahapan pembelajaran sesuai pedoman agar berkembang potensi siswa mulai dari latihan, pemahaman sampai mendewasakan. Melalui pendidikan siswa mendapatkan berbagai pengalaman bermakna yang dapat dikembangkan menjadi berbagai keterampilan sesuai dengan perubahan jaman dikemudian hari, serta menjadikan pribadi yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat. Sekolah merupakan wadah bagi siswa untuk menempuh proses pembelajaran dengan tujuan memperoleh ilmu dan pemahaman yang sesuai sistem Pendidikan yang ditetapkan oleh negara.

Sistem pendidikan nasional mengartikan pendidikan sebagai penyediaan seluruh sarana yang diperlukannya usaha yang disengaja untuk mencipta masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pembelajaran merupakan kegiatan oleh pendidik kepada siswa dalam upaya memberikan pengetahuan baru melalui berbagai modul yang tepat sesuai kondisi siswa. Komunikasi dua arah sangat dibutuhkan agar penyampaian materi dari pendidik dapat tersalurkan dengan baik, begitu pula sebaliknya siswa dapat memberikan umpan balik atas materi yang telah diterimanya.

Guru bisa menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Ketika proses pembelajaran (Pratiwi et al., 2019). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga sekarang semakin canggih. Keuntungan banyak diperoleh dari

dampak kemajuan teknologi yang juga dapat dipakai manfaatnya oleh guru agar proses pembelajaran menjadi menarik. Pemanfaatan TIK seperti halnya hardware dan software dapat menciptakan media yang menarik minat siswa dalam pembelajaran (Widianto et al., 2021). Siswa yang lahir pada tahun 2010 sampai dengan 2019 merupakan generasi alpha pada kemajuan digital atau gen Z (Saman & Hidayati, 2023). Hal tersebut adalah suatu tantangan tersendiri bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar memenuhi perkembangan zaman.

Dunia pendidikan kini memasuki era pendidikan digital, dimana proses pembelajaran lebih menekankan pada penggunaan media dan memerlukan penggunaan perangkat elektronik yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman pembelajaran. (Pratiwi et al., 2019). Pendidik tidak hanya sebagai sumber belajar tapi memberikan fasilitas atau perantara yang menjembatani siswa dan sumber belajarnya dengan cara mengkolaborasikan teknologi digital serta alat peraga sebagai wahana yang menarik untuk menjelaskan pembelajaran.

Iskandarwassid & Sunendar (2009: 248) Di Sekolah Dasar kemampuan menulis terbagi menjadi kemampuan menulis mula dan lanjut. Keterampilan menulis mula diajarkan pada kelas rendah atau kelas I, II, dan III. Salah satu keterampilan menulis permulaan adalah menulis tegak bersambung. Menulis vertikal berkelanjutan adalah menulis tanpa mengangkat pulpen, merangkai setiap huruf menjadi sebuah kata hingga akhirnya terciptalah huruf yang menggabungkan kata tersebut. (Elisa & Mukhlishina, 2023)

Peneliti memilih SDN 1 Kradinan sebagai subjek penelitian. Berdasarkan observasi yang dilakukan banyak siswa kelas II kurang memahami materi menulis tegak bersambung, disebabkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik serta pembelajaran yang digunakan masih monoton sehingga pembelajaran kurang bermakna. Berdasarkan observasi yang Peneliti mendapat data awal berupa pembelajaran cenderung menggunakan buku cetak dalam menyampaikan materi, fasilitas berupa LCD Proyektor yang sudah ada kurang dimanfaatkan. Kondisi siswa kelas II masih sulit memahami

materi pelajaran khususnya menulis tegak bersambung. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakteristik kelas II. Piaget (1950) dalam tahap ini anak melalui tahap pemahaman tentang objek melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas II membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada, salah satunya menggunakan media berupa video pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi tegak bersambung.

Media untuk menunjang menampilkan cara menulis tegak bersambung adalah dengan video, akan tetapi penggambaran dalam video terkadang belum dapat dimengerti oleh peserta didik hingga memiliki motivasi dalam belajar menulis tegak bersambung. Video yang ditampilkan hendaknya dibuat semenarik mungkin sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dan dapat dengan mudah dimengerti oleh

siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi software sparkol video scribe. Sparkol Video Scribe adalah aplikasi video dengan tampilan animasi yang kemudian dapat disusun menjadi video utuh dari serangkaian macam media berupa gambar-gambar dan tulisan tangan serta suara – suara dan desain yang dapat menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik.

Melihat permasalahan – permasalahan yang terjadi diatas peneliti memberikan solusi menerapkan media sparkol video scribe. Tujuan media sparkol video scribe yaitu menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dengan harapan siswa mudah menerapkan dan memahami materi “Menulis Tegak Bersambung Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2”

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*. Berikut Langkah-langkah model pengembangan ADDIE:

1) Analisis (Analyze)

Pada tahap ini analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dengan menganalisis kendala agar dapat mengembangkan media sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan metode wawancara serta observasi. Wawancara dilakukan untuk mengenali hambatan atau permasalahan yang dirasakan guru selama aktivitas pembelajaran di kelas, baik dari penyampaian materi, karakteristik siswa, keterlibatan siswa, serta penggunaan alat ajar.

2) Perencanaan (Design)

Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan dalam perencanaan media yaitu dengan menyusun kerangka dimulai dengan merancang kerangka pembuatan Video scribe, kemudian mencari bahan yang diperlukan seperti buku siswa dan buku guru, desain gambar tegak bersambung.

3) Pengembangan (Development)

Pada tahap ini desain produk disusun, dilanjutkan dikembangkan menjadi produk fisik. Kegiatan diawali dengan analisis kompetensi dasar atau materi serta indikator, menentukan alat asesmen, serta keperluan pengajar dan peserta didik

dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dikembangkan ini berupa Sparkol Video Scribe. Kemudian media dan materi dilakukan validasi. Validasi terhadap ahli media berupa kelayakan media, seperti desain media, warna yang digunakan serta kemenarikan media. Validasi terhadap ahli materi meliputi Kompetensi Dasar atau materi, indikator, penyajian materi dan latihan soal.

Tahap selanjutnya berupa validasi Media Sparkol Video Scribe oleh ahli media dan ahli materi dengan tujuan mengetahui dan memastikan bahwa media yang dirancang layak dan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Tabel 1.1
Tabel Validasi Ahli

No	Ahli Validator	Persentase Skor	Keterangan Hasil Validasi
1.	Ahli Media	89%	Sangat valid dan bisa digunakan
2.	Ahli Materi	90%	Sangat valid dan bisa digunakan

Berdasarkan validator ahli media, media dan ahli materi. Persentase ahli media 89% dan ahli materi 90%. Sehingga dengan demikian media video ini dapat dikatakan sangat valid dan bisa digunakan.

4) Penerapan (Implementation)

Implementasi ini merupakan tahapan dimana konten media yang

sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya digunakan dalam pembelajaran peserta didik.

5) Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah tahap untuk melihat media pada tahap implementasi sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap ini dapat dilakukan pada tahap – tahap sebelumnya, karena tujuannya merupakan kebutuhan revisi. Misalnya dalam tahap perencanaan kita memerlukan review terhadap media yang kita buat. Apabila sudah tidak terdapat revisi maka media yang telah dibuat layak untuk digunakan. Evaluasi penelitian ini berupa hasil validasi pada responden terhadap media yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan dan keterterapan produk yang didapat dari angket siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini disajikan hasil penelitian dan pengembangan Media Sparkol Video Scribe Menulis Tegak Bersambung Tema 6 Subtema 1 yang dikembangkan dengan model ADDIE, dengan 5 tahapan yaitu 1) Analisis 2) Desain 3) Development 4) Implementasi 5) Evaluasi.

1) Analisis Kebutuhan

Pada pra observasi peneliti mewawancarai guru kelas II SDN 1 Kradinan untuk mengumpulkan informasi tentang masalah pembelajaran sebelum mengembangkan media video pembelajaran ini. Setelah itu, peneliti menemukan masalah yang ada dalam mengembangkan media sparkol video scribe.

2) Desain Produk

Tahap desain media video pembelajaran dilakukan melalui dua tahapan, yaitu:

a) Menentukan Software

Perangkat lunak yang digunakan adalah Aplikasi Sparkol Video Scribe. Komponen lain yang mendukung pengembangan media video pembelajaran ini adalah mendesain gambar, mengedit video dan mengedit audio. Selain itu, untuk mempermudah pengeditannya dapat menggunakan software berupa laptop.

b) Pemilihan Desain

Pemilihan Desain pada media video pembelajaran yang telah dikembangkan, meliputi.

1. Tampilan Gambar

Tampilan gambar pada media Sparkol Video Scribe menggunakan gambar animasi

tangan yang bergerak seperti orang menulis. Gambar tersebut digunakan untuk memaparkan materi pembelajaran. Adanya gambar animasi dalam materi pembelajaran, contoh serta soal latihan agar lebih menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran tidak monotone dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Suara

Pemilihan suara pada media sparkol video scribe yaitu menggunakan suara peneliti untuk menjelaskan materi serta pembelajaran serta soal latihan. Selain menggunakan suara peneliti juga menggunakan alunan musik untuk mengiringi video pembelajaran dengan volume yang rendah.

3. Pemilihan Font

Media Sparkol Video Scribe menggunakan ukuran font 14 untuk judul pada materi dan ukuran font 12 untuk isi materi.

3) Pengembangan Media

Tahap yang ketiga dari model ADDIE yaitu tahap Development. Tahap pengembangan media sparkol video scribe dapat dilihat sebagai berikut.

4) Implementasi Produk

Tahap uji coba produk dilakukan secara langsung yang diterapkan dengan responden 18 siswa yang dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2024 dengan nantinya mengisi angket respon siswa terhadap penggunaan Media Sparkol Video Scribe yang telah dikembangkan peneliti. Hasil penilaian angket respon siswa dapat dilihat sebagai berikut tabel 1.2

Tabel 1.2
Hasil Angket Respon Siswa

Total Soal	10 Soal
Jumlah Subjek Siswa	18 orang
Skor Total	621
Persentase	90%

Berdasarkan hasil perhitungan uji lapangan terhadap 18 responden siswa, survei respon siswa memberikan hasil sebesar 621 persen dengan 90% kriteria sangat valid.

5) Evaluasi Produk

Tahap yang terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Hasil evaluasi yang didapatkan pada tahap pengembangan revisi produk pada media sparkol video scribe yaitu mengganti font tulisan tegak berambung.

Pada Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media Sparkol Video Scribe materi menulis tegak bersambung tema 6 subtema 1

pembelajaran 2 kelas II. Produk berupa video pembelajaran untuk memudahkan guru menjelaskan materi menulis tegak bersambung.. Media Sparkol Video Scribe dibuat berdasarkan masalah dan analisis kebutuhan pada SDN 1 Kradinan Tulungagung.

Sesuai pemaparan pada rumusan masalah, sudah diperoleh hasil dari tujuan media ini sebagai berikut:

a) Proses Pengembangan Media Sparkol Video Scribe

Tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap analisis dengan menjelaskan pengembangan produk serta menganalisis kevalidan produk yang dibuat menurut Dick and Carry, 1996 seperti yang dikutip (Wati et al., 2023.)

Hasil yang dilakukan saat penelitian pada 30 Mei 2024 pada kelas II SDN 1 Kradinan Tulungagung. Setelah menganalisis kebutuhan siswa, peneliti mengembangkan Media Sparkol Video Scribe. Pada saat digunakan Media Sparkol Video Scribe siswa kelas II lebih aktif dan rasa ingin tahu siswa terhadap media video pembelajaran ini. Pada saat penyajian video pembelajaran terdapat soal latihan untuk membuat

siswa tertarik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat adalah implementasi. media sparkol video scribe di SDN 1 Kradinan untuk siswa kelas II. Hal ini bertujuan untuk menguji media Sparkol video scribe pada siswa. Diketahui validitas media Sparkol video scribe dikembangkan dengan menggunakan survei respon siswa untuk memberikan jawaban terhadap media sparkol video scribe

Tahap kelima ialah evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi hasil pengembangan dan evaluasi validitas media sparkol video scribe. Pengembangan media sparkol video scribe ini dikonfirmasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah media sparkol video scribe yang dikembangkan valid atau tidak. Evaluasi produk media Sparkol video scribe dilakukan oleh siswa kelas II SDN 1 Kradinan untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa terhadap produk media Sparkol video scribe yang dikembangkan. Hasil respon siswa dapat memberikan informasi yang menggambarkan valid atau tidaknya kualitas produk media sparkol video scribe.

Tahapan di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Dick nd

Carry, 1996) seperti dikutip (Wati et al., 2023.) yang dikembangkan dengan model ADDIE. Model ADDIE mempunyai tahapan sebanyak 5 diantaranya adalah (Analyze), (Design), (Development), (Implementation), dan (Evaluation). Model ADDIE artinya kata sehari-hari yang dipergunakan buat mendeskripsikan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media sparkol video scribe dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media sparkol video scribe materi menulis tegak bersambung tema 6 subtema 1 kelas II SDN 1 Kradinan Tulungagung menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (Analyze), perancangan (Desain), pengembangan (Developmen), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation).
2. Berdasarkan validator ahli media, media ini berada di angka 89% dan berdasarkan ahli materi berada di

nilai 90%. Sehingga dengan demikian media video ini dapat dikatakan sangat valid dan bisa digunakan

3. Kelayakan media berdasarkan respon peserta didik berada di angka 90%. Sehingga dengan demikian media video ini dapat dikatakan valid dan bisa digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Elisa, W., & Mukhlisina, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA CONCATENATED BOARD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEGAK BERSAMBUNG DI KELAS 2 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4470–4481.
- Govin, G., & Dwi, D. F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEOSCRIBE DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 7 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KELAS III SD. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(7), 717–730.
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303–309.
- Saman, A. M., & Hidayati, D. (2023). Pola Asuh Orang Tua Milenial

dalam Mendidik Anak Generasi Alpha di Era Transformasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 984–992.

Wati, A. R., Fajrin, R., & Ana, R. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PADA SUBTEMA 2 PERUBAHAN ENEGI PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 BONO TULUNGAGUNG.

Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.