

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
KELAS XI DI SMA NEGERI 5 KUPANG**

**Mariana Rodjo Wadu<sup>1</sup>, Mikael Samin<sup>2</sup>, Bella Theo Tomi Pamungkas<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Geografi  
Universitas Nusa Cendana

marianarodjowadu50@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to (1) determine the development of learning media based on the Sparkol Videoscribe application in the geography subject of class XI at SMA Negeri 5 Kupang, (2) determine the feasibility of the learning media developed, and (3) determine the responses of teachers and students to the use of media. learning. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The research subjects were 50 students in class XI, and 1 teacher for geography in class XI. Data collection techniques using questionnaires and interviews.*

*The results of the study were in the form of learning media based on the Sparkol VideoScribe application. The developed media met the criteria for media quality with the results of the validation of media experts in the very appropriate category, 87% and 79% by material experts in the appropriate category. Meanwhile, the teacher's response to the learning media trial was 85%, the response of 10 students to the small scale trial was 83% and the response of 40 students to the large scale trial was 84%, all of which were categorized as very feasible. So, it can be concluded that the learning media developed based on the Sparkol VideoScribe application in class XI geography subjects at SMA Negeri 5 Kupang is suitable for use in the learning process and it is recommended that teachers use Sparkol VideoScribe in designing learning media as an alternative to improve the quality of learning.*

**Keywords :** *Development, Learning Media, Sparkol VideoScribe..*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dan (3) mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian adalah 50 peserta didik kelas XI, dan 1 guru mata pelajaran geografi kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara.

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe*. Media yang dikembangkan memenuhi kriteria kualitas media dengan hasil validasi ahli media 87% kategori sangat layak, dan 79% oleh ahli materi kategori layak. Sedangkan respon guru terhadap uji coba media pembelajaran dengan presentase 85%, respon 10 peserta didik pada uji coba skala kecil 83% dan respon 40 peserta didik pada uji coba skala besar 84% yang ketiganya tergolong kategori sangat layak. Jadi, disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan disarankan guru menggunakan *Sparkol VideoScribe* dalam mendesain media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Sparkol VideoScribe*.

## A. LATAR BELAKANG

Tujuan berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) menurut Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Satu cara agar menciptakan tujuan dimaksud adalah menggunakan Pendidikan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyebutkan bahwa fungsi Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun dalam kenyataannya mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah, terbukti dengan banyaknya lulusan sekolah hingga perguruan tinggi yang belum sesuai dengan harapan luaran pendidikan atau dengan kata lain menganggur. Sehingga sangat dibutuhkan upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan agar dapat menunjang pembangunan nasional serta mencapai tujuan bangsa Indonesia. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dimana dalam proses pembelajaran tersebut harus memuat unsur-unsur yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Tercapainya tujuan pembelajaran tak lepas dari pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Menurut Wahyuningtyas & Shinta (2017) penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi yang kreatif dari guru untuk membuat media pembelajaran yang adaptif, menarik dan mudah diakses.

Guru diharapkan dapat mengetahui arti dan fungsi media pembelajaran sebanyak mungkin, memilih media yang cocok, mampu menggunakan, menyimpan dan memelihara bahkan memiliki kemampuan merencanakan dan membuat media pembelajaran sendiri (Wahyuningtyas & Shinta, 2017) sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Ilmu geografi penting untuk mendalami tentang fenomena permukaan bumi dimana fenomena permukaan bumi tersebut adalah fakta, gejala, atau peristiwa yang terjadi di permukaan bumi yang memungkinkan pembelajar geografi belajar langsung dari alam. Salah satu materi dalam mata pelajaran geografi yang memungkinkan pembelajaran langsung dari lingkungan alam yakni materi persebaran flora dan fauna. Peserta didik diberi pemahaman tentang jenis flora dan fauna seperti apa yang terdapat di Indonesia dan faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya perbedaan flora dan fauna diberbagai wilayah. Materi ini dapat dipelajari secara langsung di lingkungan sekitar atau di kebun binatang. Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang tentang persebaran flora dan fauna sulit dipelajari secara langsung saat proses pembelajaran karena dapat memakan waktu, biaya serta tenaga. Oleh karena itu guru dituntut untuk menghadirkan lingkungan ke dalam ruang kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang secara tidak langsung dapat membawa siswa mengenal flora dan fauna lebih jauh tanpa melakukan pembelajaran langsung ke lingkungan aslinya.

Pembelajaran geografi khususnya pada materi persebaran flora dan fauna yang memuat unsur lingkungan alam sejatinya harus disajikan dengan media yang mengandung audio visual dimana media pembelajaran geografi yang dikembangkan harus memuat 6 elemen sekaligus yaitu ; gambar, teks, audio, grafik, animasi, video dan berbagai aspek interaktif beserta implementasinya terhadap lingkungan alam. Selain itu, kelayakan dan kemenarikan media menjadi faktor utama dalam penyampaian materi sehingga mudah dimengerti dan dapat meningkatkan hasil belajar. Ditambah akses yang mudah dan tidak memakan banyak biaya juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Salah satu media yang cocok digunakan pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna di Indonesia adalah *Sparkol VideoScribe*. *Sparkol VideoScribe* ini bertujuan untuk memberikan penjelasan materi dalam bentuk video jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia disertai teks, gambar, grafik, animasi dan lain sebagainya yang disajikan secara menarik dan runtut sesuai dengan isi materi. Aplikasi *Sparkol VideoScribe* adalah software (perangkat lunak) yang bisa digunakan untuk membuat desain animasi berlatar putih (whiteboard animation) dengan sangat mudah dimana informasi dibuat oleh si pengirim/kreator kemudian dikirimkan kepada penerima melalui simbol-simbol. Dengan adanya simbol-simbol seperti kalimat disertai gambar dan audio akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim. Selain mudah dipahami, media pembelajaran video berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* ini sangat sederhana dan mudah dibuat tanpa harus memiliki suatu keahlian khusus dalam menjalankan programnya (Fransisca & Mintohari, 2018). Namun begitu aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan terlebih jika digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berdurasi panjang (lebih dari 8 menit) karena akan terjadi hambatan dalam proses *rendering* video sehingga di perlukan aplikasi tambahan berbasis audio visual dalam perancangan media pembelajaran. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* dengan berbantuan aplikasi *Camtasia Studio*.

Berdasarkan penjelasan di atas maka perlu adanya pengembangan dalam pemanfaatan media di dalam proses pembelajaran geografi yang layak dan sesuai dengan permasalahan kualitas pembelajaran geografi di sekolah. Oleh sebab itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sparkol VideoScribe* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang”. Diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Sparkol VideoScribe* dalam pembelajaran geografi.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kupang berlokasi di Jln. Thamrin No.7, Kelurahan Oebufu, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang.

### 2. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

### 3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS berjumlah 160 orang dan guru mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang berjumlah 2 orang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *probability sampling* untuk cara pengambilan sampel yaitu teknik sampling secara rambang proporsional. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah 10 orang untuk uji coba skala kecil yang merupakan peserta didik dari kelas XI IPS 5 dan 40 orang untuk uji coba skala besar dengan jumlah 10 orang dari tiap kelas XI IPS 1 sampai XI IPS 4 serta salah satu guru mata pelajaran geografi kelas XI.

### 4. Sumber Data Penelitian

Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif yakni berupa tanggapan, kritik, saran dari validator uji ahli serta respon guru dan peserta didik melalui penyebaran angket, wawancara dan dokumentasi.

### 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi. Angket juga digunakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang di kembangkan. Wawancara digunakan untuk mengukur sejauh mana keefektifan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta sebagai data pendukung terhadap uji coba media.

## 6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa analisis deskriptif melalui pendekatan kuantitatif yang diambil dari hasil angket validasi dan angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jumlah skor yang diperoleh dari angket validasi ahli maupun angket respon guru dan peserta didik selanjutnya dicari presentase jawaban keseluruhan responden dengan rumus :

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi_i} \times 100 \%$$

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Keterangan:

- P : Presentase jawaban
- $\Sigma \chi$  : Jumlah jawaban responden
- $\Sigma \chi_i$  : Jumlah nilai ideal

Presentase jawaban yang telah didapat selanjutnya dicari kriteria validasi dan respon. Adapun kriteria validasi dan respon dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Validasi dan Respon Kelayakan Media

<b>Interval</b>	<b>Kriteria Validasi dan Respon</b>
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: Agustian, Asrizal dan Kamus (2020)

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sparkol VideoScribe*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan salah seorang guru geografi dan salah satu peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Kupang, menunjukkan beberapa hal yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran ini. Pertama, kurangnya pemanfaatan media yang berbasis teknologi seperti LCD proyektor selama proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran geografi pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, padahal sekolah tersebut telah memiliki sarana yang cukup memadai, seperti tersedianya LCD proyektor. Kedua, permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran oleh guru. Guru mengaku belum pernah membuat media pembelajaran sendiri khususnya yang berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe*. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, peserta didik sangat setuju jika dalam proses pembelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna di Indonesia digunakan media, seperti video.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe*. *Sparkol VideoScribe* dipilih karena dianggap mampu menyajikan materi pelajaran dengan memadukan beberapa unsur sekaligus, sehingga membentuk satu desain yang menarik dan dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, masih sedikit juga guru yang memanfaatkan *Sparkol VideoScribe* ini dalam mendesain pembelajaran, padahal aplikasi ini memiliki beberapa kemudahan sehingga cocok untuk para guru dalam mendesain pembelajaran agar menjadi lebih menarik, kapan saja dan di mana saja. Namun perlu disadari bahwa aplikasi ini mempunyai kekurangan pada saat proses rendering konten yang berdurasi panjang (lebih dari 8 menit) sehingga peneliti melakukan pengembangan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* ini dengan menggunakan aplikasi audio visual tambahan berupa *Camtasia Studio*.

b) Tahap Desain (*Design*)

Tahap *design* merupakan tahap persiapan pembuatan media pembelajaran dengan menyiapkan materi dan membuat naskah media. Materi yang disiapkan merupakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe*. Berikut kompetensi dasar, indikator dan tujuan dari materi yang disajikan dalam media pembelajaran (Sindhu dan Yasinto, 2019).

Kompetensi Dasar : 3.2 Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem

Indikator : Mengidentifikasi persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia dan dunia.

Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- a. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna,
- b. Mengidentifikasi persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan naskah media yang telah dirancang pada tahap desain sebelumnya. Pada tahap ini pula media yang telah dibuat divalidasi oleh ahli media yaitu ibu Natalia A. H. N. Mari, S.Pd., M.Pd, dan ahli materi yaitu bapak Muhammad H. Hasan, S.Pd., M.Pd, untuk dinilai kelayakannya sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian. Sebelum media dibuat, terlebih dahulu dipersiapkan segala perangkat yang mendukung dalam pembuatan media, seperti laptop, *mouse*, *microphone* dan yang paling utama adalah aplikasi *Sparkol VideoScribe* serta aplikasi tambahan berupa aplikasi *Camtasia Studio* sebagai pengembangan untuk mengatasi kekurangan terkait hambatan dalam pembuatan media pembelajaran yang berdurasi panjang pada aplikasi *Sparkol VideoScribe*.

Selain itu gambar-gambar yang mendukung materi dan juga *backsound* yang telah dipersiapkan sebelumnya. Naskah media yang telah dibuat sebelumnya memiliki durasi 12 menit 55 detik. Sedangkan aplikasi *Sparkol VideoScribe* tidak dapat *me-rendering* dengan baik jika konten media pembelajaran yang dibuat lebih dari 8 menit. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran pada aplikasi *Sparkol VideoScribe* dengan membagi naskah media menjadi 4 bagian untuk menghasilkan media yang berdurasi sedikit lebih pendek yakni *scribe 1* berdurasi 2 menit 25 detik, *scribe 2* berdurasi 3 menit, *scribe 3* berdurasi 2 menit 30 detik, dan *scribe 4* berdurasi 5 menit. Pembuatan media dibuat dengan memasukkan teks, gambar, narasi, mengatur durasi dan animasi serta dirancang sedemikian rupa dalam *scribe* yang berbeda-beda dan di-*render* satu persatu.

Media yang telah dihasilkan dari aplikasi *Sparkol VideoScribe* kemudian dikumpulkan untuk disatukan menggunakan aplikasi *Camtasia Studio*, tanpa merubah sedikit pun tampilan dari media yang telah dibuat sebelumnya. Begitu pun juga dengan *backsound* untuk media pembelajaran disatukan bersama-sama untuk menghasilkan musik latar belakang yang baik dan tidak terpotong-potong. Setelah itu media pembelajaran yang telah disatukan di-*render* untuk menghasilkan media pembelajaran yang lengkap berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe*.

Berikut adalah tampilan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang.



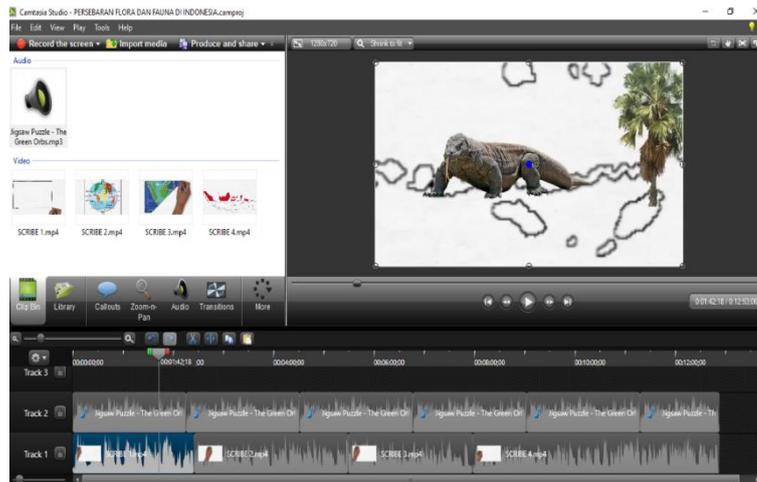
Gambar 1. Pembagian Pembuatan Media Pada Aplikasi *Sparkol VideoScribe*



Gambar 2. Tampilan Pembuka Media Pembelajaran



Gambar 3. Pengenalan Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia



Gambar 4. Penggabungan Video dan Backsound Pada Aplikasi *Camtasia Studio*

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* telah selesai dikembangkan, selanjutnya media divalidasi oleh para ahli untuk dinilai kelayakannya. Terdapat beberapa catatan dan kesimpulan yang diberikan oleh para ahli dan tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti diantaranya ; ahli media memberikan catatan bahwa media yang dibuat sudah bagus untuk diberikan pada siswa SMA dengan kesimpulan media layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan ahli materi memberikan catatan agar media menggunakan gambar-gambar yang lebih menarik lagi dengan kesimpulan media layak digunakan dengan revisi sehingga peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti beberapa gambar dalam media pembelajaran.

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap *implementation* ini, media diuji cobakan pada seorang guru geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang, dan uji coba skala kecil yang terdiri dari 10 peserta didik kelas XI IPS 5 di SMA Negeri 5 Kupang untuk mengetahui kelayakan. Setelah dinyatakan layak maka media diuji cobakan pada skala besar untuk mengetahui kelayakan media secara luas kepada 40 peserta didik kelas XI IPS 1 sampai XI IPS 4 di SMA Negeri 5 Kupang. Uji coba dilakukan secara luring (*offline*) dan daring (*online*).

Hal tersebut karena SMA Negeri 5 Kupang sedang melaksanakan pembongkaran gedung sekolah sehingga pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing secara daring (*online*) terhitung mulai tanggal 11/04/2022 hingga peneliti melakukan uji coba (25/04/2022 dan 26/04/2022).

1) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil (25/04/2022) dilakukan secara luring (*offline*) dengan meminta 10 peserta didik datang ke sekolah. Media yang telah dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* dan di-*output* dalam bentuk video diperlihatkan kepada peserta didik. Setelah peserta didik menonton video tersebut, selanjutnya peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk menilai media pembelajaran yang telah ditonton. Selain itu, peneliti juga mewawancarai 5 peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dan dijawab secara langsung.

2) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar (26/04/2022) dilakukan secara daring (*online*) dengan cara membagi *link* video pembelajaran kepada peserta didik yang telah di *upload* pada *channel youtube* pribadi peneliti. Setelah peserta didik menonton video pembelajaran tersebut, selanjutnya peneliti memberikan *link* angket respon peserta didik. Angket yang diberikan dalam bentuk *google form* dengan isi angket sama dengan angket pada uji coba skala kecil.

3) Uji Coba Pada Guru

Uji coba pada guru geografi dilakukan secara luring (*offline*) setelah peneliti melakukan uji coba skala kecil (25/04/2022). Uji coba dilakukan di ruang kelas dengan memperlihatkan media pembelajaran kepada guru kemudian peneliti memberikan angket respon guru untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model penelitian dan pengembangan ini adalah mengevaluasi media yang telah diimplementasikan. Mengevaluasi yang dimaksudkan dalam hal ini adalah melihat dan menilai respon guru dan peserta didik terhadap uji coba produk pada tahap implementasi (*implementation*) sebelumnya.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah kegiatan uji coba produk, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* mendapat respon yang positif dari guru dan peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai presentase dari rekapitulasi angket respon guru sebesar 85%, angket respon 10 peserta didik pada uji coba skala kecil sebesar 83% serta angket respon peserta didik pada uji coba skala besar sebesar 84%. Ketiga nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun hasil wawancara dengan 5 peserta didik, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang positif terhadap uji coba media yang dikembangkan. Kecuali untuk seorang peserta didik yang menganggap bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak membuat peserta didik menjadi kritis dan aktif dalam pembelajaran.

**2. Kelayakan Media Pembelajaran Yang Dikembangkan Berbasis Aplikasi *Sparkol VideoScribe*.**

Untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran tersebut diperlukan validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli yang sesuai dengan bidangnya. Validator ahli berjumlah dua responden, yang terdiri dari satu ahli media dan satu ahli materi.

a) Validasi Ahli Media

Angket penilaian ahli media terdiri dari dua aspek yaitu ; aspek perangkat *software*, yang meliputi indikator *kompatibilitas*, *reliabilitas*, *usabilitas*, *maintable* serta aspek audio visual yang meliputi indikator audio dan visual (Arsyad, 2009; Depdiknas, 2008; Susilana dan Riyana, 2009).

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket validasi ahli media, presentase kedua aspek media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 5 Kupang berurutan sebesar 95% dan 77%, dibagi dengan jumlah aspek yakni dua aspek, sehingga rata-rata presentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak yang berarti media pembelajaran sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

b) Validasi Ahli Materi

Angket penilaian ahli materi terdiri dari dua aspek yaitu ; aspek kesesuaian materi yang meliputi indikator kebenaran konsep dan kelengkapan materi serta aspek kelayakan penyajian yang meliputi indikator kejelasan penyajian materi, penggunaan gambar, penggunaan bahasa, penjabaran materi, keefektifan media, kekuatan memotivasi belajar, ketepatan penulisan dan kesesuaian warna (Mulyanta dan Leong, 2013). Berdasarkan hasil rekapitulasi angket validasi ahli materi, presentase kedua aspek media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 5 Kupang berurutan sebesar 60% dan 82%, dibagi dengan jumlah aspek yakni dua aspek, sehingga rata-rata presentase sebesar 79% dengan kategori layak yang berarti media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **3. Respon Guru Dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Yang Dikembangkan Berbasis Aplikasi *Sparkol VideoScribe*.**

Angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* terdiri dari 3 aspek yaitu ; aspek memotivasi, aspek fungsi dan aspek penyajian (Mulyanta dan Leong, 2013).

a) Respon Guru Geografi

Uji coba produk yang dilakukan terhadap guru geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang sebanyak 1 kali dengan 1 orang guru yaitu Bapak Yohanes Audes K. Watu, S.Pd. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon guru, jumlah total keseluruhan skor yang diperoleh dari angket respon guru ini sebesar 85 dibagi jumlah skor ideal yaitu 100. Data tersebut kemudian dipresentasikan dan memperoleh nilai presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang mendapat respon positif dari guru mata pelajaran serta sangat layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran.

b) Respon Peserta Didik

Uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang dilakukan sebanyak 2 kali yakni uji coba skala kecil pada peserta didik kelas XI IPS 5 dan uji coba skala besar pada peserta didik kelas XI IPS 1 sampai IPS 4. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket uji coba skala kecil terhadap media pembelajaran, jumlah skor total yang diperoleh adalah 826 dibagi jumlah skor ideal 1000. Data tersebut kemudian dipresentasikan dan diperoleh nilai sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran geografi mendapat respon positif dari peserta didik dan termasuk dalam kriteria sangat layak. Setelah uji coba skala kecil, selanjutnya dilakukan uji coba kembali untuk skala besar. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket uji coba skala besar terhadap media pembelajaran, jumlah skor total yang diperoleh adalah 3357 dibagi jumlah skor ideal 4000.

Data tersebut kemudian dipresentasikan dan diperoleh nilai sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran geografi mendapat respon positif dari peserta didik dan termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil wawancara dengan 5 orang peserta didik terkait tanggapan mereka terhadap uji coba produk yang dilakukan, menunjukkan bahwa uji coba produk mendapat respon yang positif dari peserta didik. Hal ini berdasarkan pernyataan dari 4 orang peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media lebih bagus dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media, terutama pembelajaran yang didesain menggunakan *Sparkol VideoScribe*, dengan bantuan media pembelajaran maka materi persebaran flora dan fauna di Indonesia yang disajikan menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi tersebut. Sedangkan salah satu peserta didik memberikan pernyataan kurang setuju terhadap uji coba produk, karena merasa penggunaan media di dalam proses pembelajaran membuat peserta didik tidak bisa berpikir kritis dan kurang aktif selama pembelajaran.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) dengan menghasilkan media pembelajaran berupa video yang dapat dioperasikan melalui *smartphone*, komputer, dan laptop.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi standar kriteria kualitas pengembangan media. Hal ini berdasarkan penilaian kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi produk yang diberikan.
3. Penggunaan media yang telah dikembangkan di dalam proses pembelajaran geografi khususnya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia mendapat respon yang positif dari guru dan peserta didik. Hal ini berdasarkan hasil angket respon dan wawancara dengan subjek terkait penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 5 Kupang termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan yang positif terkait penggunaan media yang dikembangkan menggunakan *Sparkol VideoScribe* di dalam proses pembelajaran geografi.

#### **E. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan:

1. Guru hendaknya memanfaatkan berbagai sarana prasarana yang telah disediakan oleh sekolah dan berbagai macam aplikasi yang mendukung proses pembelajaran.
2. Guru hendaknya dapat mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan, sehingga guru mampu mengadakan perbaharuan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## F. DAFTAR RUJUKAN

- Agustian, N. O., Asrizal, Kamus, Z. Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis WEB Pada Konsep Termoninamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA. *Pillar Of Physics* 02. 2 : 09-16
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fransisca, I & Mintohari. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *J-PGSD*. 6(11) : 1916-1927
- Mulyanta & Leong, M. (2013). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mokoagow, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Viii Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Manado.
- Sindhu, P., Yasinto. (2019). *Geografi Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta : Erlangga.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Susilana R & Riyana C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima
- Wahyuningtyas, D. T. & Shinta, R. N. (2017). Penggunaan Modul Pembelajaran Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 2 (1) : 8-13