Media_Pembelajaran_Berbasis_Sparkol_Video_Scribe.pdf

by Mutmainah Mutmainah

Submission date: 14-Apr-2023 09:02AM (UTC+0700)
Submission ID: 2064003429
File name: Media_Pembelajaran_Berbasis_Sparkol_Video_Scribe.pdf (406.57K)
Word count: 6769
Character count: 37244

Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 5946-5959
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas Awal

Mutmainah[1]✉, Nur Fitriani Zainal[1], Satriani[2]
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Manado, Indonesia(1)
Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Manado, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2903

Abstrak
Hasil Observasi menunjukkan bahwa hanya 40% saja Guru menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dalam keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pegembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa dari 30 anak yang mengikuti tes, secara klasikal sebanyak 26 orang anak atau sebesar 86,7% yang tuntas dan sebanyak 4 orang atau 13,3% yang tidak tuntas. Selanjutnya, dilihat dari kualitas media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan ini secara keseluruhan termasuk pada kategori "Baik", yang meliputi aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Jadi, penelitian ini telah dapat menunjukkan bahwa perangkat yang telah dikembangkan telah mampu meningkatkan hasil belajar anak pada pada kegiatan IPA pada materi Keberagaman Makhluk Hidup Lingkunganku.

Kata Kunci : *model addie; sparkol videoscribe; hasil belajar*

Abstract
Observation results show that only 40% of teachers use IT-based learning media. Therefore, researchers are interested in developing learning media based on Sparkol VideoScribe in the diversity of Living Things in My Environment in terms of learning aspects, material aspects, and media aspects. This research method uses ADDIE model development research (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Based on the results of research and data analysis that of the 30 children who took the test, classically as many as 26 children or 86.7% who completed and as many as 4 people or 13.3% who did not complete. Furthermore, judging from the quality of the sparkol videoscribe-based learning media, the results of this development as a whole are included in the "Good" category, which includes learning aspects, material aspects, and media aspects. So, this research has been able to show that the tools that have been developed have been able to improve children's learning outcomes in science activities on the Diversity of Living Environments material.
Keywords: *addie model; sparkol videoscribe; and learning outcomes*

Copyright (c) 2022 Mutmainah, et al.

✉ Corresponding author : Mutmainah
Email Address : mutmainah@iain-manado. ac.id (Kota Manado, Indonesia)
Received 29 June 2022, Accepted 24 September 2022, Published 25 September 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

Pendahuluan

Peserta didik hendaknya memiiki kreatifitas, mandiri dan cakap terhadap ilmu pengetahuan, sehingga kelak akan mudah menghadapi berbagai tantangan dunia, berakhlak mulia serta mampu bertaqwa terhadapa Tuhan yang maha esa merupakan wujud atau cerminan bahwa baiknya moral suatu bangsa sebagaimana dituangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 (Indonesia, 2003).

Pintu utama menciptakan manusia unggul yang bersesuaian dengan fungsi & tujuan Pendidikan Nasional seperti yang diamanatkan oleh Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional tersebut di atas, yaitu Sekolah. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus berupaya menciptakan proses pembelajaran yang berimplikasi pada peningkatan kemampuan pengetahuan dan pembentukan karakter bangsa, namun tetap menyenangkan bagi anak didik.

Menghadapi Era Revolusi Industry 4.0 dan Society 5.0, maka seorang pendidik harus mampu menumbuhkan dan menciptakan pelung menjadi tantangan, hal ini dikarenakan begitu banyak dilapangan kita temukan bahwa Guru masih belum move on, masih senang dengan situasi pembelajaran yang tidak bersentuhan dengan IT. Seperti yang kita ketahui bahwa era revolusi 4.0 memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplore sebanyak-sebanyaknya pengetahuan melalui IT, dengan demikan anak akan terbentuk suatu pengalaman baru yang bisa meningkatkan hasil belajar anak.

Di sisi lain, laporan PISA Indonesia tahun 2018 yang diikuti oleh 79 negara dengan responden peserta didik kelas 7-12 berusia 15 tahun, menunjukkan: nilai rerata kemampuan membaca sebesar 371 dimana 116 poin di bawah nilai rerata OECD, nilai rerata kemampuan matematika sebesar 379 dimana 110 poin di bawah nilai rerata OECD dan kemampuan sains sebesar 93 poin di bawah nilai rerata OECD (Avvisati & Echazarra, 2018). Hal tersebut mengkhawatirkan, dikarenakan ruh pengetahuan akan menghilang jika pembelajaran disekolah belum mampu merubah model dan pendekatan yang relevan dengan kebutuhan anak. Mengingat PISA menjadi salah satu sumber Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam melakukan asesmen kecakapan hidup Abad 21.

Langkah awal yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan tumbuhnya kompetensi, literasi serta pembentukan karakter sebagai keterampilan kecakapan hidup di Abad 21, yaitu guru harus berupaya memacu minat belajar peserta didik. Menurut (Nurhasanah & Sobandi, 2016), minat belajar diartikan sebagai perasaan menyukai atau tertarik terhadap kegiatan belajar tanpa ada perintah. Hal tersebut, berdasar pada berbagai hasil penelitian yang menemukan bahwa minat belajar berpengaruh pada hasil belajar, misalnya pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar Matematika (Sirait, 2016)dan pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPA/Sains (Prihatini, 2017)

Satu hal yang dapat diupayakan guru dalam meningkatkan hasil belajar, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran menduduki peran penting dalam proses pembelajaran. yang bermakna tengah atau perantara. Gagne (Sawawa et al., 2018) mengartikan media sebagai jenis elemen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memicu peserta didik untuk belajar. Selain itu hasil penelitian terhadapmedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di kelas awal telah dibuktikan dalam beberapa penelitian, misalnya: media pembelajaran berbasis youtube berpengaruh terhadap hasil belajar IPA/sains anak kelas awal (Wulandari dkk., 2021), media pembelajaran audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar anak didik dalam Kegiatan Keberagaman Budaya Bangsaku (Novita dkk., 2019), dan penggunaan media Powerpoint berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Sagan Tahun Ajaran 2013/2014 (Elpira & Ghufron, 2015).

Salah satu media pembelajaran yang menarik atensi peserta didik, yaitu video pembelajaran dimana penyampaian materi pembelajaran dikemas dalam bentuk media audio-visual yang interaktif. Pemanfaatan video pembelajaran sebagai salah satu sumber

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

belajar, representatif dengan situasi dan kondisi era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Di era digital ini, terdapat berbagai software atau aplikasi yang mampu membantu pendidik untuk membuat media pembelajaran khususnya dalam bentuk video, dimana salah satu yang cukup terkenal yaitu Sparkol VideoScribe. Media ini juga efektif digunakan pada siswa Sekolah dasar kelas rendah (Krisnawati et al., 2021).

Video Scribe merupakan metode unik dalam membuat animasi video menarik dengan mudah dan cepat (Munawwarah, 2019). *Sparkol Video Scribe* dapat mempresentasikan konten materi pembelajaran dari perpaduan gambar/ilustrasi, suara dan kreasi menarik sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran. Software Sparkol VideoScribe memiliki berbagai fitur sehingga dapat disesuaikan dengan mata pelajaran, meskipun demikian, pengguna bisa membuat desain animasi, gambar, dan grafis sesuai kebutuhan tanpa menggunakan fitur software dengan mengimport. Pengguna dapat pula melakukan dubbing atau memasukkan audio sesuai kebutuhan video. *Sparkol Video Scribe* terdapat pula dalam versi offline, sehingga pengguna dapat membuat video animasi tanpa bergantung pada layanan internet. Pengguna hanya perlu mengunduh software kemudian meng-install pada Personal Computer (Hasan & Baroroh, 2019).

Hal ini diperkuat melalui hasil observasi dilapangan bahwa masih minimnya media pembelajaran berbasis IT yang diterapkan yaitu hanya 40% saja Guru menggunakan media pembelajaran sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar anak di sekolah. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengembangkan Video pembelajaran berbasis Sparkol VideoScribe pada Kegiatan IPA sains dengan tema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku yang diharapkan mampu menarik atensi anak didik dalam belajar, sehingga berimplikasi pada optimalisasi hasil belajar IPA peserta didik.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R & D). Pemilihan metode R & D didasari oleh luaran penelitian berupa produk yang akan diujicoba kelayakannya sebagai media pembelajaran berbentuk video. Desain penelitian ini menggunakan pola one-group pretest-posttest dimana dalam menguji dampak hasil pengembangan media pembelajaran hanya diterapkan pada satu kelompok. Pola one-group pretest-posttest design ini menggunakan dua kali treatment, yaitu: sebelum dan setelah penggunaan media untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

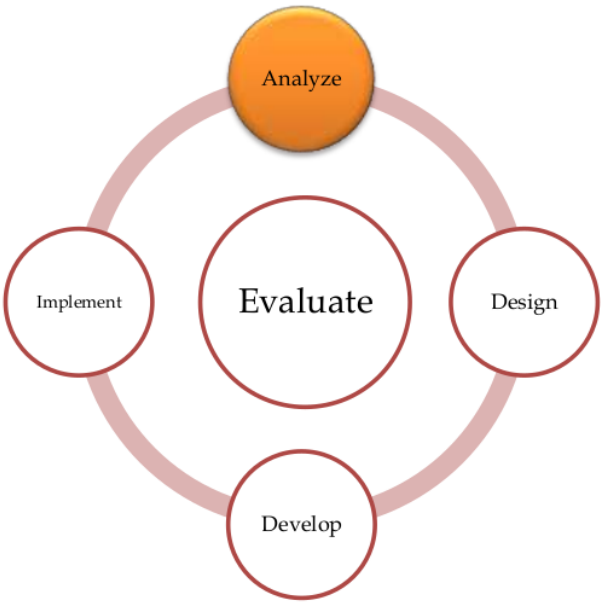
Selanjutnya, model pengembangan media yang dijadikan sebagai pedoman, yaitu Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) (Branch, 2009). Gambar 1 disajikan bagan rancangan penelitian menurut Branch.

Model pengembangan ADDIE dipilih karena tahap pelaksanaan yang sederhana dan sistematis sehingga dapat menciptakan produk yang layak untuk digunakan. Pengembangan model ADDIE terdiri dari atas 5 fase yaitu: 1) Tahapan Analysis meliputi kegiatan mengidentifikasi masalah anak didik dalam mempelajari kegiatan IPA/Sains Kelas awal melalui wawancara kepada guru. 2) Tahapan Design meliputi kegiatan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan masalah yang dihadapi dalam mempelajari tema di kelas awal berdasarkan hasil wawancara guru, kemudian merancang produk awal pengembangan media pembelajaran. 3) Tahapan Development meliputi kegiatan pengembangan media pembelajaran berupa penyusunan materi, tampilan visual dan audio serta validasi oleh ahli materi dan ahli media. 4) Tahapan Implementation meliputi uji coba produk kepada kelompok sampel. Implementasi dalam lingkup yang lebih luas tidak dilakukan dalam penelitian ini, karena keterbatasan situasi dan kondisi pelaksanaan penelitian. 5) Tahapan Evaluation meliputi evaluasi terhadap pengembangan produk untuk menentukan kelayakan produk.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik Sekolah Dasar kelas awal di kota Manado. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas awal kelompok A kota Manado yang terdiri dari 60 anak.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

Adapun instrumen penelitian terdiri dari instrumen pengukur kelayakan (valid, praktis dan efektif) berupa angket/kuesioner yang akan diisi oleh ahli media dan ahli materi dan instrumen pengukur hasil belajar berupa tes bentuk essay. Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analsisis hasil angket validasi media dan analisis hasil belajar siswa.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Teknik yang digunakan untuk memberikan kriteria nilai kualitas produk yang dibuat, yaitu: Data yang diperoleh dari kuesioner tentang tanggapan peserta didik diubah terlebih dahulu menjadi data interval, dan selanjutnya, skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai, pada skala 5, dengan acuan tabel yang dikutip dari Sukardjo (2005), sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi Skor Ke Nilai Pada Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,80\ SBi$	A	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,60\ SBi < X \leq \bar{X}_i + 1,80\ SBi$	B	Baik
$\bar{X}_i - 0,60\ SBi < X \leq \bar{X}_i + 0,60\ SBi$	C	Cukup Baik
$\bar{X}_i - 1,80\ SBi < X \leq \bar{X}_i - 0,60\ SBi$	D	Kurang Baik
$X \leq \bar{X}_i - 1,80\ SBi$	E	Sangat Kurang Baik

Keterangan :
$\bar{X}_i$ = Rerata ideal = ½ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
SBi = Simpangan baku ideal = 1/6 (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)
X = Skor aktual

Berdasarkan rumus konversi pada tabel 1, dapat diperoleh gambaran yang jelas dalam mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif. Pedoman pengubahan data kuantitatif menjadi data kualitatif, ditampilkan dalam tabel 2.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

Tabel 2. Kategori Pengubahan Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif

Interval Skor	Nilai	Kategori
X > 4,21	A	Sangat Baik
3,40< **X** ≤ 4,21	B	Baik
2,60< **X** ≤ 3,40	C	Cukup Baik
1,79 < **X** ≤ 2,60	D	Kurang Baik
X ≤ 1,79	E	Sangat Kurang Baik

Keterangan :
Skor maksimal = 5
Skor minimal = 1
X = Skor aktual
n = Jumlah responden

X_i = ½ (5 + 1) = 3
SBi = 1/6 (5-1) = 0,67

Analisis tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe*. Nilai yang diperoleh peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh\ peserta\ didik}{Skor\ maksimum\ item\ soal} x100$$

Anak didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 dinyatakan mengalami kesulitan belajar dan peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75 dinyatakan telah tuntas belajar. Sementara itu, untuk mengukur ketuntasan belajar secara klasikal digunakan rumus:

$$\%Nilai = \frac{Jumlah\ peserta\ didik\ yang\ mendapat\ nilai \geq 75}{Jumlah\ peserta\ didik} x100$$

Ketuntasan belajar klasikal tercapai apabila persentase peserta didik yang tuntas belajar atau yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75 jumlahnya lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah seluruh peserta didik di dalam kelas.

Hasil dan Pembahasan

Data Uji Coba dan Saran Revisi Produk

Dalam uji coba produk dilakukan melalui dua tahapan yaitu : yang pertama uji kelayakan terbatas oleh ahli materi dan ahli media, yang kedua; yaitu uji lapangan. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, secara umum diperoleh dua jenis data yaitu data uji kelayakan terbatas dari ahli materi dan ahli media, dan data uji lapangan. Uji kelayakan terbatas dari ahli materi mengevaluasi media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan dari aspek pembelajaran dan aspek materi. Uji kelayakan terbatas dari ahli media mengevaluasi media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan dari aspek media. Hasil uji kelayakan terbatas dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk merevisi media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan dan mengukur layak tidaknya media tersebut untuk digunakan dalam uji lapangan.

Data Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan terdiri dari dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Kedua data tersebut diperoleh melalui angket yang diisi oleh ahli materi. Selain penilaian, juga diberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *sparkol*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

videoscribe hasil pengembangan. Deskripsi penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan, dapat di lihat pada tabel 3 (lampiran).

Berdasarkan data pada Tabel 3, dapat dijelaskan bahwa dari aspek pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,3 dan dari aspek materi memperoleh rata-rata skor 4,23. Skor rata-rata keseluruhan (aspek pembelajaran dan aspek materi) yaitu 4,25, yang berarti mendapat nilai "B", dengan kategori "Baik". Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan ini sudah baik digunakan untuk uji lapangan dengan melihat hasil penilaian ahli materi dengan memberi nilai "B" dengan kategori "Baik". Instrumen penelitiannya juga sudah dinyatakan layak digunakan dalam uji lapangan berdasarkan lembar pernyataan "*expert judgement*" yang sudah diberikan.

Data Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan, ditinjau dari aspek media terdiri dari aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek pemograman. Penilaian ahli media tersebut diperoleh melalui angket yang diisi oleh ahli media. Selain penilaian, juga diberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan. Deskripsi penilaian ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan, dapat dilihat pada Tabel 4 (lampiran).

Berdasarkan data yang ada pada Tabel 4, dapat dijelaskan bahwa dari aspek tampilan memperoleh skor total 3,73, aspek penyajian memperoleh skor 3,86, aspek pemrograman memperoleh skor 3,63, sehingga skor rata-ratanya sebesar 3,74, yang berarti mendapat nilai "B", dengan kategori "Baik". Jadi, produk pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini sudah baik digunakan untuk uji lapangan dengan melihat hasil penilaian ahli media memperoleh nilai "B" dengan kategori "Baik". Instrumen penelitiannya juga sudah dinyatakan layak digunakan dalam uji lapangan berdasarkan lembar pernyataan "*expert judgement*" yang sudah diberikan.

Data Tanggapan Peserta didik

Deskripsi tanggapan peserta didik pada saat ujicoba dapat di lihat pada Tabel 5 (lampiran). Berdasarkan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* di atas, dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran ini memiliki rata-rata nilai 3,33 masuk dalam kategori "Baik".

Tabel 6 (lampiran) disajikan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ditinjau dari aspek motivasi dan manfaat pada MIN 1 Manado. Berdasarkan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dari aspek motivasi dan manfaat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini memiliki motivasi dan manfaat dengan rata-rata 3,55 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Secara umum dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat memperoleh manfaat dengan belajar menggunakan Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*. Peserta didik juga menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari maeri yang disajikan. Jadi Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini memiliki sumbangan yang positif terhadap proses pembelajaran IPA pada peserta didik kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah.

Hasil Belajar Peserta didik

Untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi *Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku,* dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, dimana pada akhir pertemuan dilakukan penilaian atau evaluasi tertulis dengan menggunakan tes bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal dan 5 soal essay. Dalam penelitian ini tingkat ketuntasan belajar dengan nilai minimal "75". Jadi, apabila nilai seorang peserta didik mencapai minimal "75", peserta didik tersebut dinyatakan sudah mencapai ketuntasan belajar pada materi tersebut. Data hasil belajar peserta didik disajikan pada tabel 7. Berdasarkan Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada MIN 1 Manado menunjukkan perkembangan yang signifikan dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 86,7 % dan yang tidak tuntas sebesar 13,3%.

Dengan demikian dari keseluruhan data maka dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada Mata pelajaran IPA pada materi Keberagaman Makhluk Hidup

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

Lingkunganku masuk kategori "baik" dengan melihat jumlah persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 86,7%.

Tabel 7. Hasil Belajar Peserta didik dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada MIN 1 Manado

No	Kode peserta didik	Skor	Keterangan
1	A	83	Tuntas
2	B	75	Tuntas
3	C	77	Tuntas
4	D	75	Tuntas
5	E	90	Tuntas
6	F	90	Tuntas
7	G	90	Tuntas
8	H	83	Tuntas
9	I	81	Tuntas
10	J	77	Tuntas
11	K	85	Tuntas
12	L	64	Tidak Tuntas
13	M	76	Tuntas
14	N	76	Tuntas
15	O	84	Tuntas
16	P	80	Tuntas
17	Q	68	Tidak Tuntas
18	R	76	Tuntas
19	S	68	Tidak Tuntas
20	T	76	Tuntas
21	U	72	Tidak Tuntas
22	V	80	Tuntas
23	W	80	Tuntas
24	X	88	Tuntas
25	Y	76	Tuntas
26	Z	76	Tuntas
27	AB	84	Tuntas
28	AC	76	Tuntas
29	AD	76	Tuntas
30	AE	92	Tuntas
	Rata-Rata	**79,13**	

Penelitian ini telah melewati beberapa tahapan uji coba, baik uji kelayakan terbatas dari ahli materi dan ahli media, maupun uji lapangan, produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan tersebut sudah layak menjadi produk akhir yang dapat disebarluaskan dan diimplementasikan kepada para pengguna. Kelayakan tersebut dilihat dari rata-rata penilaian hampir semua tahapan, memberi nilai "B" dengan kategori "Baik". Hal ini sesuai dengan harapan peneliti pada bab 3 dalam penelitian ini, bahwa kelayakan yang ditetapkan oleh peneliti, minimal mendapat nilai "B", dengan kategori " Baik".

Selain produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan tersebut sudah layak digunakan, produk yang dikemas dalam bentuk *flashdisk* dan aplikasi *youtube* tersebut juga mempunyai beberapa keunggulan dan kelemahan. Keunggulan yang pertama yaitu bahwa pembuatan produk media pembelajaran berbasis s*parkol videoscribe* ini, dengan menggunakan program *sparkol videoscribe*, terbukti jauh lebih praktis dan lebih banyak memiliki keunggulan lain seperti tampilan lebih cantik, mudah dioperasikan baik lewat computer/laptop ataupun *gadget* sehingga peserta didik tidak perlu harus menguasai program ini terlebih dahulu. Keunggulan yang kedua, yaitu dalam menjalankan produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pengembangan ini dapat diputar melalui

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

aplikasi *youtube* (Rahmatika & Ratnasari, 2018; Nurrohmah, Putra, & Farida, 2018; Jannah, Harijanto, & Yushardi, 2019). Namun demikian media lainnya seperti; game edukasi digital, video, youtube, power point, macromedia/adobe flash, komik digital, e-book, flipbook, augmented reality, virtual reality, website pendidikan, televisi pendidikan, dan aplikasi pendidikan, seperti ruang guru, quipper school, dan kelas pintar dapat digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengengetahuan Alam (D. R. N. Jannah & Atmojo, 2022).

Selain itu, keunggulan lain dari media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan ini juga mempunyai manfaat yang nyata, yaitu sampai saat ini belum adanya suatu media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* untuk mata pelajaran IPA khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri, sehingga guru dan peserta didik menginginkan agar produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pengembangan ini segera dapat disebarluaskan. Dampak yang sangat terlihat jelas adalah ketika anak didik begitu antusias mengikuti aktivitas pembelajaran, tentu hal ini menjadi motivasi bagi guru dalalm mengembangkan media pembelajaran lainnya, dengan media bisa menjadi pengantar yang baik bagi Guru ke Murid dalam mentransfer ilmu (Istiqomah et al., 2021; Tafonao, 2018; Bouato, Lihawa, & Rusiyah, 2020; Yani et al., 2020).

Penggunaan produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini juga mempunyai dampak yang sangat baik terhadap hasil belajar peserta didik dalam penguasaan mata pelajaran IPA, dengan dibuktikan pada saat evaluasi jumlah persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* hasil pengembangan, sebanyak 86,7%.

Selain mempunyai beberapa keunggulan produk media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* ini juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu; program s*parkol videoscribe* yang digunakan untuk membuat produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini membutuhkan banyak *files* pendukung, sehingga dalam pencarian memerlukan waktu yang cukup lama; diperlukan ketelitian dalam membuat produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini karena program media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sangat rawan *error* apabila pengembang kurang teliti dalam membuat; dan pemilihan jenis *audio* tidak dapat memenuhi semua keinginan peserta didik, karena peserta didik biasanya mempunyai gaya belajar dan kesukaan jenis musik yang berbeda-beda (Sofyan et al., 2019; Pamungkas et al., 2018; Pratiwi, Latifah, & Mustari, 2019). Media ini juga membutuhkan peralatan yang lengkap dan bisa saja menggunakan biaya yang relative mahal jika dibandingkan denganmenggunakan media cetak saja (Al Munawarah, 2019). Disamping itu kemampuan dan kesiapan guru dalam menggunakan media ini diperlukan agar media yang digunakan efektif (Novitasari & Fauziddin, 2022).

Setelah menjadi produk akhir yang sudah direvisi berdasarkan semua tahapan uji coba dan layak digunakan, produk tersebut dapat disebarluaskan dan diimplementasikan ke pengguna. Meskipun produk media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* tersebut ditujukan untuk peserta didik, tapi tidak tertutup kemungkinan juga dapat digunakan oleh guru ataupun masyarakat umum yang tertarik pada mata pelajaran IPA. Media ini juga berhasil digunakan untuk pembelajaran lain seperti; mengukur sudut (Nada & Masniladevi, 2022), sistem persamaan linier (Manzilina et al., 2020), pembelajaran tematik (et al., 2021), dan lain-lain.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media pengembangan produk pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dikatakan baik, karena dilihat dari hasil belajar IPA peserta didik kelas awal mengalami peningkatan sebesar 86,7%. Kualitas media pembelajaran *berbasis Sparkol Videoscribe* hasil pengembangan ini secara keseluruhan termasuk pada kategori "Baik", telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif yang meliputi aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada seluruh pihak baik Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Kepala Sekolah MIN 1 Manado dan Guru Kelas IV yang telah mendukung dan memberikan kesempatan kepada penulis melakukan penelitian, pada siswa sebagai salah satu sumber informasi juga yang sangat mendukung hasil penelitian. Tak lupa juga ucapan Terima kasih Yang setinggi-tingginya kepada Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang menjadi media bagi penulis dalam mempublikasikan karya ini. Semoga hasil penelitian ini dapat terterima dan menambah khasanah pengetahuan serta bermanfaat khususnya bagi mahasiswa, guru dan dosen serta masyarakat umum pemerhati pendidikan pada Anak Usia Dini.

Daftar Pustaka

Anggari, S.A, dkk. (2017). *Buku Guru SD/MI Kelas IV Tema 3: Peduli Terhadap Makhluk Hidup*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Astawan, I.G. & Agustina, I.G.A.T. (2020). *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Nilacakra.

Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, *8*(2), 430–437. https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412

Betty Simanjuntak, E., & Hospital Tampubolon, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 7 Sub Tema 2 Siswa Kelas Iv Sd Negeri 030355 Parratusan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, *11*(3), 269–278. https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v11i3.30133

Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, *1*(2), 71–79. https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131

Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*, 53(9). https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

F. Avvisati, A. Echazarra, P. G. and M. S. (2018). Programme For International Student Assesment (PISA) Result 2018. In *Programme for International Student Assessment (PISA) Result from PISA 2018*. https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm

Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Republik Indonesia.

Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, *6*(3). https://doi.org/10.31603/ce.4425

Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 1064–1074. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124

Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk 1). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, *8*(2). https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/11140

Krisnawati, A., Listiawan, T., & Hairunisya, N. (2021). Pengembangan media sparkol videoscribe berbasis problem based learning kelas 2 di sd negeri tenggong. *Media Bina Ilmiah*, *15*(10), 5567–5574. https://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/1214

Manzilina, F., Listiawati, E., & Wijayanti, R. (2020). Pengembangan Media Videoscribe Pada

Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv). *JIPMat*, *5*(2), 185–199. https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6624

Nada, A. Q., & Masniladevi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(1), 2292–2306. https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5805

Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3570–3577. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264

Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Development of Sparkol Vedio Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *8*(3). https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2613

Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(2), 127. https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705

Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, *2*(3). https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4355

Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831

Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*. https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061

Sawawa, D., Solehudin, A., & Sabri, S. (2018). Pengaruh Faktor Internal Dan Eksternal Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dan Elemen Mesin. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *5*(1), 21. https://doi.org/10.17509/jmee.v5i1.12615

Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750

Sofyan, A., Rafiudin, & Soraya, R. A. (2019). The Development of Learning Media Using Sparkol Videoscribe Software on Natural Science Education Subjects. *Proceedings of the International Conference on Education Technology (ICoET 2019)*, *372*(ICoET). https://www.atlantis-press.com/proceedings/icoet-19/125925048

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Yani, M., Shahril, S., Putra, R. W. Y., & Simatupang, A. T. (2020). Sparkol Learning Media: Is it Effective to Improve Students' Mathematical Understanding? *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i3.5240

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

Tabel 3. Uji Kelayakan Terbatas dari Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*

No.	Butir Pertanyaan	Rerata Skor Penilaian			Kriteria
		Validator 1	Validator 2	Rerata	
	Aspek Pembelajaran				
1	Kelengkapan komponen pembelajaran	4	4	4	Baik
2	Konsistensi antar komponen	5	4	4,5	Sangat Baik
3	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	5	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4	5	4,5	Sangat Baik
5	Kejelasan sasaran program	4	5	4,5	Sangat Baik
6	Kejelasan pengetahuan prasyarat	4	4	4	Baik
7	Ketepatan pengetahuan prasyarat	4	5	4,5	Sangat Baik
8	Kejelasan kerangka isi	4	4	4	Baik
9	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	5	4,5	Sangat Baik
10	Ketepatan memilih materi yang dimediakan	3	4	3,5	Baik
11	Variasi cara penyajian materi	3	4	3,5	Baik
12	Kemudahan memahami materi	3	4	3,5	Baik
13	Pemberian fasilitas kepada peserta didik mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh	4	5	4,5	Sangat Baik
14	Pemberian fasilitas untuk mengukur kemampuan peserta didik	4	5	4,5	Sangat Baik
15	Kejelasan petunjuk belajar	4	4	4	Baik
16	Kemudahan memilih menu belajar	4	4	4	Baik
17	Penyediaan fasilitas untuk memungkinkan peserta didik belajar secara kelompok / berdiskusi.	5	4	4,5	Sangat Baik
18	Cara penyajian agar peserta didik merasa ingin tahu	4	5	4,5	Sangat Baik
19	Cara penyajian agar peserta didik merasa tertantang untuk mempelajari materi		5	4,5	Sangat Baik
20	Pemberian *personal control*	4	5	4,5	Sangat Baik
21	Tanggapan terhadap respon peserta didik	4	5	4,5	Sangat Baik
22	Pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi	4	5	4,5	Sangat Baik
23	Kejelasan rangkuman	4	4	4	Baik
	Skor rata-rata Aspek Pembelajaran: 4,3 termasuk kategori: Baik				
	Aspek Materi				
24	Kedalaman materi	4	4	4	Baik
25	Kebenaran isi / konsep	4	4	4	Baik
26	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi	4	5	4,5	Sangat Baik
27	Kejelasan materi / konsep	3	5	4	Cukup Baik
28	Aktualitas materi	4	5	4,5	Sangat Baik
29	Sistematika penyajian materi	3	5	4	Cukup Baik
30	Penyediaan contoh kasus untuk membantu memahami materi	4	5	4,5	Sangat Baik
31	Kelugasan bahasa	3	5	4	Baik
32	Kejelasan bahasa	4	5	4,5	Sangat Baik
33	Ketepatan bahasa	4	5	4,5	Sangat Baik
34	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi	4	4	4	Baik
35	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	4	4	4	Baik
36	Kejelasan gambar/ tabel	4	5	4,5	Sangat Baik
	Skor rata-rata Aspek Materi: 4,23 termasuk kategori: Baik				
Total skor				153	
Skor rata-rata keseluruhan				4,25	Baik
Nilai				B	

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

Tabel 4. Uji Kelayakan Terbatas dari Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*

No.	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
	Aspek Tampilan		
1	Ketepatan pemilihan warna *background*	4	Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan *background*	3	Cukup Baik
3	Kejelasan narasi	4	Baik
4	Kecepatan narasi	4	Baik
5	Ketepatan pemilihan musik	4	Baik
6	Kejelasan gambar video	4	Baik
7	Ukuran video	4	Baik
8	Ketepatan pemilihan warna teks	3	Cukup Baik
9	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	Baik
10	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
11	Kejelasan gambar/tabel	4	Baik
12	Ketepatan pemilihan warna gambar/tabel	4	Baik
13	Ketepatan ukuran gambar/ tabel	4	Baik
14	Penempatan gambar/tabel	4	Baik
15	Tampilan desain slide	3	Cukup Baik
16	Komposisi tiap slide	3	Cukup Baik
17	Tata letak (*layout*)	3	Cukup Baik
18	Kemenarikan animasi	4	Baik
19	Kejelasan animasi	4	Baik
	Skor rata-rata Aspek Tampilan: 3,73 termasuk kategori: Baik		
	Aspek Penyajian		
20	Penerapan prinsip Media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* (menyajikan suatu materi dengan menggunakan lebih dari satu media)	4	Baik
21	Penerapan prinsip *continguity* (menyajikan suatu materi dengan 2 media, yaitu kata-kata dan gambar / animasi, secara berdampingan (tidak terpisah))	4	Baik
22	Penerapan prinsip *split attention* (menyajikan suatu materi dengan 2 media, yaitu kata-kata dan gambar/animasi, kata-kata disajikan dengan narasi bukan teks)	4	Baik
23	Penerapan prinsip *individual difference* (menggunakan prinsip-prinsip Media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe , split attention, continguity* untuk *low knowledge* dari pada *high knowledge learners* dan untuk *high spatial* dari pada *low spatial learners*)	4	Baik
24	Penerapan prinsip *coherence* (menyajikan materi dengan kata-kata atau gambar/animasi secara lebih ringkas dan "*to the point*" , serta meniadakan informasi yang tidak penting)	3	Cukup Baik
25	Penerapan prinsip *personalization* (menyajikan materi menggunakan gaya percakapan atau narasi untuk menggantikan penyajian dengan teks ketika materi disajikan bersamaan dengan animasi)	4	Baik
26	Penerapan prinsip *redundancy* (menghindari penyajian suatu materi dengan media yang berlebihan secara bersamaan)	4	Baik
	Skor rata-rata Aspek Penyajian:3,86 termasuk kategori: Baik		
	Aspek Pemrograman		
27	Tingkat interaktifitas peserta didik dengan media	4	Baik
28	Kemudahan berinteraksi dengan media	4	Baik
29	Kecepatan animasi	3	Cukup Baik
30	Pengaturan animasi	3	Cukup Baik
31	Efisiensi narasi	4	Baik
32	Efisiensi teks	4	Baik
33	Efisiensi penggunaan slide	4	Baik
34	Kecepatan animasi	3	Cukup Baik
	Skor rata-rata Aspek Pemograman:3,63 termasuk kategori: Baik		
Jumlah skor		**127**	
Rata-rata skor		**3,74**	**Baik**
Nilai		**B**	

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

Tabel 5. Tanggapan Peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada MIN 1 Manado

NO.	PERNYATAAN	PERSENTASE RESPON				
		Sangat Kurang 1	Kurang 2	Cukup 3	Baik 4	Sangat Baik 5
	Aspek Pembelajaran					
1	Kejelasan rumusan kompetensi belajar	0	0	25,00	33,33	41,67
2	Kejelasan sasaran program	0	0	20,83	62,50	16,67
3	Kejelasan petunjuk belajar	0	0	25,00	45,83	29,17
4	Penyampaian materi yang runtut	0	0	25,00	37,50	37,50
5	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian	0	0	16,67	45,83	37,50
6	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	0	0	16,67	54,17	29,17
7	Penyampaian materi menarik	0	0	20,83	33,33	45,83
8	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi peserta didik	0	0	20,83	41,67	45,83
	JUMLAH PERSENTASE	0%	0%	21,35%	44,27%	35,42%
	Skor rata-rata Aspek Pembelajaran adalah 3,61 dan masuk kategori "Baik"					
	Aspek Materi					
9	Ketepatan materi	0	4,17	33,33	45,83	16,67
10	Keseimbangan materi	0	0	41,67	33,33	25,00
11	Pentingnya materi	0	0	20,83	50,00	29,17
12	Kemenarikan materi	0	0	16,67	45,83	37,50
13	Kejelasan bahasa untuk memahami materi	0	0	29,17	45,83	25,00
14	Materinya mudah dipelajari	0	0	25,00	29,17	45,83
15	Kesesuaian materi dengan situasi peserta didik	0	0	70,83	20,83	8,33
16	Materinya bermanfaat dalam kehidupan peserta didik	0	8,33	20,83	50,00	20,83
17	Pemberian sumber lain untuk belajar	0	0	66,67	29,17	4,17
	JUMLAH PERSENTASE	0%	1,39%	36,11%	38,89%	23,61%
	Skor rata-rata Aspek Materi adalah 3,37 dan masuk kategori "Baik"					
	Aspek Media					
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media	0	8,33	50,00	25,00	16,67
19	Kemudahan penggunaan	0	0	37,50	45,83	16,67
20	Jenis dan ukuran huruf	0	12,50	37,50	37,50	12,50
21	Komposisi dan kombinasi warna	0	0	29,17	58,33	12,50
22	Kualitas tampilan gambar	0	0	41,67	29,17	29,17
23	Animasi	0	0	16,67	45,83	37,50
24	Video	0	0	45,83	33,33	20,83
25	Kejelasan suara/narasi	0	0	12,50	70,83	16,67
26	Daya dukung musik	0	0	25,00	29,17	45,83
27	Pemberian respon yang tepat	0	0	20,83	45,83	33,33
28	Membantu pemahaman materi	0	12,50	54,17	20,83	12,50
29	Membangkitkan motivasi peserta didik	0	0	37,50	54,17	8,33
	JUMLAH PERSENTASE	**0%**	2,78%	34,03%	41,32%	21,88%
	Skor rata-rata Aspek Media adalah 3,33 dan masuk kategori "Baik"					

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3306

Tabel 6. Persentase Tanggapan Peserta didik terhadap Media Pembelajaran Berbasi *Sparkol Videoscribe* dari Aspek Motivasi dan Manfaat pada MIN 1 Manado

No	Kode peserta didik	Indikator											Rata-rata	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	A	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3,73	Sangat Baik
2	B	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3,55	Sangat Baik
3	C	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3,64	Sangat Baik
4	D	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3,36	Baik
5	E	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3,64	Sangat Baik
6	F	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3,36	Baik
7	G	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3,82	Sangat Baik
8	H	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3,36	Baik
9	I	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3,64	Sangat Baik
10	J	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3,45	Baik
11	K	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3,73	Sangat Baik
12	L	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3,45	Baik
13	M	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3,55	Sangat Baik
14	N	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3,36	Baik
15	O	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3,82	Sangat Baik
16	P	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3,27	Baik
17	Q	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3,55	Sangat Baik
18	R	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3,64	Sangat Baik
19	S	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3,64	Sangat Baik
20	T	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3,45	Baik
21	U	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3,55	Sangat Baik
22	V	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3,55	Sangat Baik
23	W	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3,55	Sangat Baik
24	X	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3,36	Baik
25	Y	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3,64	Sangat Baik
26	Z	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3,45	Baik
27	AA	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3,73	Sangat Baik
28	AB	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3,45	Baik
29	AC	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3,55	Sangat Baik
30	AD	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3,55	Sangat Baik
	Rerata Total Skor												3,55	Sangat Baik

Media_Pembelajaran_Berbasis_Sparkol_Video_Scribe.pdf

ORIGINALITY REPORT

24%	%	24%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ Nahrowi Adjie, Suci Utami Putri, Finita Dewi. "Penerapan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019

Publication

Exclude quotes	On	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		