



# Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V

Rohaima Saragi<sup>1\*</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received November 29, 2021

Accepted April 30, 2022

Available online June 25, 2022

### Kata Kunci:

Video Pembelajaran, ADDIE, IPS

### Keywords:

Tutorial Video, ADDIE, IPS



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Rendahnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran IPS berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal tersebut juga disebabkan oleh kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui pengembangan video pembelajaran berbasis *problem based learning* dengan menggunakan videoscribe. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan 9 orang siswa kelas V. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kuesioner. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas produk dikatakan valid dengan masing-masing penilai yakni review ahli isi pembelajaran dengan persentase 86% dengan kategori baik; hasil review ahli desain pembelajaran dengan persentase 90% dengan kategori sangat baik; hasil review ahli media pembelajaran dengan persentase 82% dengan kategori baik; hasil review uji coba perorangan dengan persentase 95,93% dengan kategori sangat baik; hasil review uji coba kelompok kecil dengan persentase 99,75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, video pembelajaran IPS ini dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## ABSTRAK

*The low active role of students in the social studies learning process has an impact on low learning outcomes. This is also due to the fact that in learning activities teachers still use conventional methods, it is necessary to have learning innovations that can stimulate students in order to increase motivation and learning outcomes. This study aims to improve social studies learning outcomes through the development of problem-based learning videos using videoscribe. This research is included in the development research which was developed using the ADDIE model. The subjects involved in this study were learning content experts, instructional design experts, instructional media experts, and 9 fifth grade students. The data collection in this study was conducted using a questionnaire method. The data obtained in the study were then analyzed by quantitative descriptive analysis. The results showed that the product validity was said to be valid with each assessment, namely the review of learning content experts with a percentage of 86% in the good category, the results of the learning design expert review with a percentage of 90% in the very good category, the results of the learning media expert review with a percentage of 82% with good category, the results of the individual trial review with a percentage of 95.93% in the very good category, the results of the small group trial review with a percentage of 99.75% in the very good category. Based on this, this social studies learning video can increase students' motivation and learning outcomes in the learning process.*

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [rohaimasaragi02@gmail.com](mailto:rohaimasaragi02@gmail.com) (Rohaima Saragi)

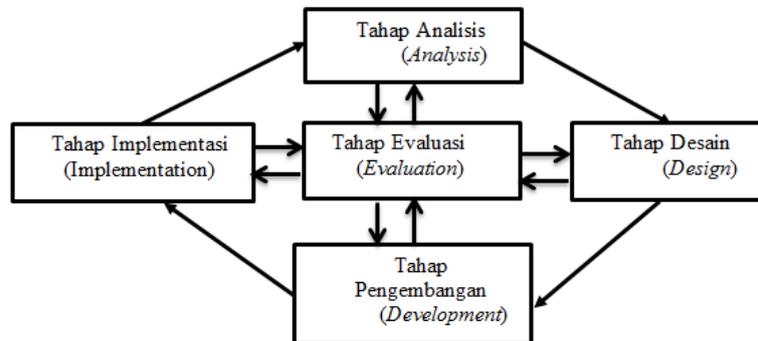
## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kontribusi dalam berbagai aspek salah satunya adalah bidang pendidikan. Peran teknologi dalam pendidikan yaitu dapat digunakan sebagai penunjang untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang mampu menyelesaikan masalah, menemukan solusi dan menghadirkan inovasi baru. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, sehingga peningkatan inovasi pada bidang pendidikan di Indonesia masih terus diupayakan (Lubis, 2020; Oktavian & Aldya, 2020). Perkembangan pengetahuan dan teknologi dapat mendorong guru untuk menghasilkan pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan lebih baik (Muyaroah & Fajartia, 2017; Mulyani & Haliza, 2021). Guru diharapkan mampu menerapkan model, metode, dan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga akan selaras dengan tujuan kurikulum 2013 yaitu menghasilkan manusia yang kreatif, kritis dan inovatif. Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyak guru belum mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam belajar (Pangesti et al., 2017; Pramana et al., 2020; Weng & Chen, 2020). Cara mengajar guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah yang menimbulkan kejenuhan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran (Hermanto et al., 2021; Syaqui et al., 2020). Permasalahan tersebut juga ditemukan pada salah satu sekolah dasar. Melalui observasi dan wawancara pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Baktiseraga diperoleh informasi bahwa cara mengajar guru masih menggunakan metode lama yaitu ceramah yang berpusat pada guru, sehingga belum selaras dengan tujuan kurikulum 2013. Selain itu, ditemukan 10 dari 34 siswa yang memperoleh nilai UAS dan UTS di bawah KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Masalah berikutnya adalah kurangnya media pembelajaran inovatif yang mampu membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan mengenai kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Jika dibiarkan secara terus menerus, maka hal ini berdampak pada penurunan kualitas belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan, yakni dengan mengembangkan sebuah video pembelajaran dengan menggunakan sparkol videoscribe. Video pembelajaran merupakan serangkaian gerak yang disertai oleh suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fadillah & Bilda, 2019). Penyajian video dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena dirangkum dengan cara yang lebih pendek dan lebih tepat disertai dengan gambar dan suara yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Heo & Toomey, 2019; Tegeh et al., 2019). Keuntungan lainnya, dengan penerapan video pembelajaran, pesan yang disampaikan dalam video mudah diingat, dapat melatih imajinasi siswa, dan menumbuhkan minat serta motivasi siswa dalam belajar (Andriyani & Suniasih, 2021; Febriani, 2017; Tafonao, 2018). Untuk memaksimalkan proses pembelajaran, pengembangan video dapat dilakukan dengan berbasis model pembelajaran *problem-based learning* (PBL). PBL merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah nyata melalui tahap-tahap metode ilmiah, sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan memecahkan masalah (Maryati, 2018). Melalui PBL, keaktifan siswa akan terangsang untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, keberhasilan suatu pembelajaran juga didukung oleh pemanfaatan media. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan videoscribe efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Firdayanti & Setyasto, 2020; Fadillah & Bilda, 2019; Pratiwi et al., 2019 Rahmatika & Ratnasari, 2018). Temuan lain juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran sehingga layak untuk diterapkan (Hanif, 2020; Novita et al., 2019). Dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran berbasis model *problem-based learning* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai media pembelajaran berbasis *problem based learnig* menggunakan videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui pengembangan video pembelajaran berbasis *problem based learning* dengan menggunakan videoscribe pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. Video yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

## 2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan serta keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah-langkah pelaksanaan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE

Pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan proses analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran, karakteristik siswa, mata pelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta analisis terhadap lingkungan dan fasilitas. Selanjutnya pada tahap perancangan dilakukan proses mendesain produk dengan membuat sebuah storyboard dan naskah video pembelajaran, isi materi pembelajaran, RPP, dan instrumen pembelajaran. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) yang meliputi kegiatan menyusun materi yang telah dibuat dan dilanjutkan dengan menggabungkan software. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) hasil pengembangan diterapkan dalam penerapan media pembelajaran untuk mengetahui respon siswa. Dan tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*) dilakukan dengan melaksanakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Baktiseraga yang terletak di Singaraja, Kec. Buleleng, Jalan Laksamana, Baktiseraga, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. Ahli isi mata pelajaran ini merupakan wali kelas V b sebagai guru mata pelajaran IPS yang mengajar di SD Negeri 1 Baktiseraga. Ahli media pembelajaran merupakan seorang dosen yang mengajar di prodi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Ahli desain pembelajaran merupakan dosen yang mengajar di prodi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Subjek uji coba produk adalah 3 orang siswa kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga untuk uji coba perorangan dengan prestasi belajar siswa tinggi, sedang, dan rendah serta 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, 2 siswa dengan prestasi belajar tinggi, 2 siswa dengan prestasi belajar sedang, dan 2 orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pemberian pernyataan-pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen dipergunakan untuk memperoleh hasil dari review dari para ahli, uji coba perorangan, dan kelompok kecil. Adapaun kisi-kisi instrumen yang digunakan yaitu pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1	Struktur materi	1. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar 2. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator 3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 4. Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan format ABCD	4
2	Kejelasan pesan	1. Materi yang disampaikan dapat di pahami	1
3	Tata bahasa	1. Ketepatan tata bahasa yang digunakan 2. Ketepatan penulisan ejaan pada materi	2
4	Representasi Isi	1. Materi yang disajikan mudah di pahami	1

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
5	Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan karakteristik	1. Tingkat keluasaan materi sesuai dengan karakteristik siswa 2. Materi awal mampu berkaitan dengan pengetahuan awal siswa 3. Kedalaman materi disajikan	4
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Komponen	Indikator	No Butir
1	Tujuan	1. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran 2. Kesesuaian materi dengan tujuan 3. Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut 4. Tujuan pembelajaran sesuai dengan forma ABCD	4
2	Kejelasan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan 2. Kejelasan uraian dan pembahasan 3. Kejelasan video yang disediakan	3
3	Minat/perhatian	1. Video dapat memotivasi minat belajar 2. Meningkatkan perhatian siswa	2
4	Penyajian materi	1. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi	1
5	Desain pesan	1. Ketepatan warna yang disajikan video 2. Penggunaan gambar pada video pembelajaran dapat mempermudah siswa	2
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>

**Tabel 3.** Kisi-kisi Insstrumen untuk Uji Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Kualitas Visual	1. Kemenarikan tampilan video pembelajaran 2. Dapat menarik perhatian siswa 3. Kemenarikan gambar yang ditampilkan	4
2	Kejelasan suara Narasi Musik	1. Kejelasan suara presenter dalam video 2. Kejelasan suara narator dalam video 3. Kejelasan suara musik dalam video	4
3	Kesesuaian penyajian video	1. Video yang disajikan sesuai dengan karakter siswa 2. Kesesuaian tujuan pembelajaran pada video	2
4	Kelayakan	1. Kesesuaian media dengan tujuan 2. Kesesuaian dengan karakter siswa	2
<b>Jumlah</b>			<b>11</b>

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Komponen	Indikator	No Butir
1	Menarik minat siswa	1. Kemenarikan dalam video pembelajaran 2. Kemenarikan dalam tampilan video pembelajaran 3. Kemenarikan dalam gambar yang ditampilkan 4. Kejelasan dan kemenarikan warna yang disajikan	4
2	Penyajian Materi	1. Kemudahan dalam menggunakan media 2. Materi yang disajikan mudah dipahami 3. Meteri dapat membangkitkan motivasi siswa 4. Media yang digunakan menarik perhatian siswa	4
3	Motivasi	1. Video pembelajaran mampu memotivasi belajar 2. Huruf dapat di baca dengan jelas	2
4	Stand Alone	1. Dalam penggunaan media tidak bergantung dengan bahan ajar lain	1
<b>Jumlah</b>			<b>11</b>

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian diolah dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dilakukan melalui penyusunan secara teratur dalam bentuk presentase atau angka seperti yang tersaji pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5. Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan minimal “baik”, sebagai hasil penilaian dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Jika hasil penelitian akhir yang didapat mendapatkan nilai minimal “baik”, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini membahas mengenai dua hal pokok, yaitu: mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran dan mengetahui hasil validitas video pembelajaran. Proses pengembangan video pembelajaran ini menggunakan lima tahapan model pengembangan ADDIE, terdiri dari lima tahapan, yaitu: tahap analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini ada tiga hal yang dianalisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis fasilitas sekolah, dan analisis mata pelajaran. Tahap analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis karakteristik siswa dan masalah dalam pembelajaran guru menjadi sumber belajar utama di kelas, dengan metode yang sering digunakan adalah metode ceramah, dan media yang digunakan audio visual. Dalam hal ini siswa sering sekali merasa bosan dan kurangnya motivasi belajar. Kemudian hasil analisis kompetensi dasar (KD) dan indikator menunjukkan bahwa analisis instruksional yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut untuk tercapai pada peserta didik, sehingga materi yang ada dalam video pembelajaran yang dikembangkan berpatokan pada kompetensi dasar (KD) dan indikator. Adapun kompetensi dasar dan indicator yang akan digunakan dalam proses pengembangan media dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

**Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran**

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaultannya	Menjelaskan penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaultannya.
Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaultannya.	Mengetahui penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaultannya.

Tahap pengembangan kedua yakni tahap desain (*design*). Pada tahap ini dilakukan, pemilihan dan penentuan *software*/perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video pembelajaran, *software* yang digunakan yaitu *sparkol videoscribe* dan *kinemaster*; merancang naskah pembelajaran dan *storyboard* video pembelajaran; menyusun instrumen penilaian video pembelajaran; menyusun RPP (rancangan pelaksanaan pembelajaran). Adapun hasil proses pengembangan video pembelajaran berbasis model pembelajaran problem based learning (PBL) disajikan pada [Tabel 7](#).

Setelah design media selesai dirancang, penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan produk yang didasarkan pada rancangan. Pengembangan produk nyata didasarkan pada naskah pembelajaran dan *storyboard*. Adapun hasil pengembangan video pembelajaran, dapat dilihat pada [Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7](#).

**Tabel 7. Hasil Proses Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model (PBL)**

No	Visual	Keterangan
1.	Peristiwa kebangsaan masa penjajahan	Pada tahap tampilan awal video terdapat judul video pembelajaran.
2.	Ucapan salam nama pengembang	Slide ke 2 presenter memberi ucapan salam dan memperkenalkan diri
3.	Animasi pada bagian materi	Setelah itu masuk ke bagian inti yaitu muncul pemateri memberikan materi dan sesekali gambar ilustrasi muncul terkait dengan materi tersebut.
4.	Sekian &Terimakasih	Masuk ke bagian closing yaitu pada bagian akhir video ditampilkan closing berupa <i>caption</i> salam penutup



**Gambar 2. Tampilan identitas**



**Gambar 3. Tampilan animasi judul**



**Gambar 4. Tampilan isi materi**



**Gambar 5. Tampilan isi materi**



**Gambar 6. Tampilan kredit title dosen pembimbing**



**Gambar 7. Tampilan kredit title pengembang**

Tahap berikutnya adalah implementasi. Produk yang telah dihasilkan pada proses pengembangan akan diuji kelayakannya melalui uji validitas produk oleh para ahli di antaranya: ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran; uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Tujuan dilakukan uji validitas produk dan uji coba produk adalah keefektifan produk dan kelayakan produk yang dikembangkan. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap untuk merevisi kembali produk sesuai dengan masukan, saran, dan komentar yang diterima setelah uji kelayakan dilakukan kepada peserta didik. Hasil validitas video pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berikut hasil *review* validitas multimedia pembelajaran interaktif pada **Tabel 8**.

**Tabel 8.** Hasil Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba Produk	Hasil Validitas (%)	keterangan
1	Uji ahli isi mata pelajaran	86	Baik
2	Uji ahli desain pembelajaran	90	Sangat baik
3	Uji ahli media pembelajaran	82	Baik
4	Uji coba perorangan	95,93	Sangat baik
5	Uji coba kelompok kecil	99,75	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji validitas produk video pembelajaran yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase 82% dengan kualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh persentase 95,93% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 99,75% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan validitas sangat baik, maka produk yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada proses pembelajaran pada pelajaran IPA. Berdasarkan hasil validitas, produk video pembelajaran mendapatkan saran, masukan, dan komentar yang selanjutnya akan dijadikan sebagai acuan pertimbangan untuk merevisi produk demi kesempurnaan produk video pembelajaran yang dikembangkan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian didapatkan hasil bahwa video pembelajaran berbasis *problem based learning* menggunakan sparkol videoscribe memperoleh kualifikasi sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa aspek yang menjadi faktor kelayakan dari produk yang dihasilkan. Pertama, proses pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model pengembangan yang terstruktur yaitu ADDIE mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, hingga uji coba kelompok kecil serta perbaikan produk, sehingga menunjang keberhasilan pengembangan video pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE efektif untuk menciptakan produk yang valid dan berkualitas serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Pramana et al., 2020; Cahyadi, 2019). Berikutnya, kelayakan produk yang dihasilkan dapat dilihat dari isi pembelajaran di antaranya aspek struktur materi dalam video yang sudah memiliki kesesuaian antara indikator dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dengan indikator, materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran dan tujuan yang sudah sesuai ABCD, kejelasan pesan dalam video pembelajaran ini tersampaikan dengan baik, sehingga mudah dipahami, tata bahasa dan ejaan yang digunakan sudah tepat, Tingkat kesulitan baik itu keluasaan dan kedalaman materi yang disajikan dalam video sudah sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang dikembangkan secara kreatif yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Campen et al., 2020). Selain itu, kejelasan dan keterkaitan media pembelajaran dengan indikator dan tujuan pembelajaran akan memudahkan siswa dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai (Dwiyi et al., 2020). Pembelajaran yang baik harus memiliki tujuan yang jelas, sehingga dapat menjadi acuan dalam proses pembelajaran seperti ABCD yaitu memiliki audiens, perilaku, kondisi, dan tingkat penguasaan yang jelas (Ansyari, 2018).

Kelayakan video pembelajaran yang dihasilkan juga dikarenakan materi yang disajikan sudah dikemas secara sistematis sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar. Materi yang disusun secara sistematis dan variatif akan memudahkan siswa untuk memahami isi materi (Coles, 2019; Fatmala et al., 2017). Selain itu, desain pesan sudah menggunakan gambar dengan warna yang tepat sehingga menarik minat dan meningkatkan perhatian siswa. Media dapat membangkitkan motivasi, dan minat belajar melalui gambar dan animasi yang disajikan (Febriani, 2017; Gellerstedt et al., 2018). Video pembelajaran yang dikembangkan telah memerhatikan komponen dalam multimedia yaitu kejelasan gambar, kesesuaian gambar, kesesuaian warna, dan ketepatan huruf serta kalimat yang mudah dipahami oleh siswa. Desain pembelajaran yang terorganisir dengan baik akan membantu proses pembelajaran (Nonthamand, 2020; Teng, 2019). Desain pembelajaran yang baik yaitu dapat menarik perhatian siswa, mudah dipahami, serta informasi pesan yang disampaikan lengkap baik dari segi visual, sehingga dapat mengangkat inti sari pesan yang akan disampaikan.

Selanjutnya, video pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas visual yang baik dari segi kemenarikan tampilan. Penyajian gambar pada media video pembelajaran ini sudah menarik dan mampu memperjelas materi. Pembelajaran yang disajikan dengan gambar memudahkan siswa dalam memahami materi yang rumit (Gellerstedt et al., 2018; Hakim et al., 2019). Materi yang disampaikan melalui media video dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa. Siswa memiliki sumber daya yang cukup untuk memilih, mengatur, dan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam memori jangka panjang ((Lange &

Costley, 2020; Meyer et al., 2019a, 2019b; Nashrullah et al., 2019). Terdapat kombinasi yang tepat dilihat dari kejelasan suara narator dan backsound yang digunakan. Hal tersebut menimbulkan kenyamanan dalam kegiatan belajar. Keteraturan latar musik dapat mendukung kondisi belajar dan mengubah suasana pembelajaran (Hapsari & Hanif, 2019; Panjaitan & Hasanah, 2019). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan videoscribe efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Firdayanti & Setyasto, 2020; Fadillah & Bilda, 2019; Pratiwi et al., 2019 Rahmatika & Ratnasari, 2018). Temuan lain menyatakan bahwa video pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, sehingga layak untuk diterapkan (Novita et al., 2019; Sudiarta & Sadra, 2016; Hanif, 2020). Video sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa media vidioscribe berbasis *problem based learning* layak dan valid untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa khususnya siswa sekolah dasar. Dengan adanya video pembelajaran ini, guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dan dapat memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif.

#### 4. SIMPULAN

Pengembangan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* menggunakan sparkol videoscribe tergolong dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan layak. Dengan demikian produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in IPA Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Ansyari, M. F. (2018). Developing A Rubric for Assessing Pre-Service English Teacher Struggles with Instructional Planning. *Cogent Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1507175>.
- Campen, C. A. N. K., Segers, E., & Verhoeven, L. (2020). Effects of Audio Support on Multimedia Learning Processes and Outcomes in Students with Dyslexia. *Computers and Education*, 150, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103858>.
- Coles, A. (2019). Facilitating The Use of Video with Teachers of Mathematics: Learning from Staying with The Detail. *International Journal of STEM Education*, 6(5). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0155-y>.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.
- Fatmala, N. E., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W. (2017). Pengembangan Modul Kontekstual Berbasis Multirepresentasi pada Materi Hukum Newton tentang Gravitasi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/13141>.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Firdayanti, N., & Setyasto, N. (2020). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Materi Keragaman Budaya di Indonesia. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 138–143. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i3.39918>.
- Gellerstedt, M., Babaheidari, S. M., & Svensson, L. (2018). A First Step towards A Model for Teachers' Adoption of ICT Pedagogy in Schools. *Heliyon*, 4(9), 786. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2018.E00786>.
- Hakim, A. L., Anggraini, Y., Fitriani, R., & Haqiqi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Transformatif*, 3(2), 131–136. <https://doi.org/10.23971/tf.v3i2.1353>.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4),

- 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Hapsari, A. S., & Hanif, M. (2019). Motion Graphic Animation Videos to Improve The Learning Outcomes of Elementary School Students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>.
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with Multimedia: The Effects of Gender, Type of Multimedia Learning Resources, and Spatial Ability. *Computers and Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>.
- Hermanto, Y. B., Agustini, V., & Srimulyani. (2021). The Challenges of Online Learning During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(1). <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i1.29703>.
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving Online Video Lectures: Learning Challenges Created by Media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education 2020 17:1*, 17(1), 1–18. <https://doi.org/10.1186/S41239-020-00190-6>.
- Lubis, M. (2020). Peran Guru pada Era Pendidikan 4.0. *EDUKA : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2). <https://doi.org/10.32493/eduka.v4i2.4264>.
- Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Pola Bilangan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i1.342>.
- Meyer, O. A., Omdahl, M. K., & Makransky, G. (2019a). Investigating The Effect of Pre-Training When Learning through Immersive Virtual Reality and Video: A Media and Methods Experiment. *Computers and Education*, 140(December 2018), 103603. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103603>.
- Meyer, O. A., Omdahl, M. K., & Makransky, G. (2019b). Investigating the Effect of Pre-Training When Learning Through Immersive Virtual Reality and Video: A Media and Methods Experiment. *Computers & Education*, 140, 103603. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103603>.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Research & Learning in Faculty of Education Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ( Iptek ) dalam Pendidikan*. 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>.
- Nashrullah, N., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Adaptasi dan Cara Berkembang Biak Makhhluk Hidup untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 327–332. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/7076>.
- Nonthamand, N. (2020). Guideline to Develop an Instructional Design Model Using Video Conference in Open Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(3), 140–155. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i03.10842>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>.
- Pangesti, K. I., Yulianti, D., & Sugianto. (2017). Bahan Ajar Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 54–58. <https://doi.org/10.15294/upej.v6i3.19270>.
- Panjaitan, D. J., & Hasanah, D. N. (2019). Musik Mozart sebagai Pengiring Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Belajar Matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 40–48. <https://doi.org/10.32696/JMN.V3I1.109>.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48–58. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>.
- Syauqi, K., Munadi, S., & Triyono, M. B. (2020). Students' Perceptions toward Vocational Education on Online Learning During The COVID-19 Pandemic. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 9(4), 881. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20766>.
- 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>.

- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Teng, M. F. (2019). The Effects of Video Caption Types and Advance Organizers on Incidental L2 Collocation Learning. *Computers & Education*, 142. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103655>.
- Ula, I. R., & Fadila, A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 201. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2563>.
- Weng, S. S., & Chen, H. C. (2020). Exploring the Role of Deep Learning Technology in The Sustainable Development of The Music Production Industry. *Sustainability (Switzerland)*, 12(2), 1-20. <https://doi.org/10.3390/su12020625>.