



Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Scribe Pada Penjumlahan Pecahan Kelas V Sekolah Dasar

Ni Kadek Mendung Meilandari^{1*}, Nice Maylani Asril³ 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2022

Accepted September 22, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Audio Visual, Videoscribe

Keywords:

Learning Media, Audio Visual, Videoscribe



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

Minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran matematika belum terlaksana secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD. Jenis penelitian ini yaitu *research and development*. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan dan objeknya adalah validitas media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner. Untuk mengukur validitas media digunakan *rating scale* yang berupa lembar penilaian media yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan rumus mean, untuk mengetahui rata-rata validitas media. Hasil yang diperoleh dari ahli materi 4,7, ahli media 4,6 dan praktisi 4,96. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka media audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan yang telah dikembangkan dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

The lack of use of learning media causes mathematics learning has not been carried out optimally. This study aims to develop audio-visual learning media based on video scribe on the fraction addition material for class V elementary school. This type of research is research and development. The development model used is the ADDIE model. The subject of this research is the audio-visual learning media based on video scribe on the fraction addition material and the object is the validity of the video scribe-based audio-visual learning media on the fraction addition material for class V elementary school. The data collection method used is a questionnaire. To measure the validity of the media, a rating scale is used in the form of a media assessment sheet filled out by material experts, media experts, and practitioners. The data obtained were then analyzed using the mean formula, to determine the average validity of the media. The results obtained from material experts 4.7, media experts 4.6 and practitioners 4.96. Based on the results of the analysis, the audio-visual media based on video scribe on the fraction addition material that has been developed is declared valid with very good qualifications. Therefore, it can be concluded that this media is suitable for use in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang komunikasi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga perlu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan (Nazgul et al., 2020; Sujana & Rachmatin, 2019). Teknologi sekarang hidup secara berdampingan dengan kita namun tidak semua orang mampu menggunakan teknologi yang secara maksimal dan memahami manfaat dari teknologi dengan baik (Efendi, 2019; Salsabila et al., 2020). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti motivasi belajar, metode pengajaran, sarana dan prasarana yang berupa media pembelajaran (Al Azka et al., 2019; Anshor et al., 2015). Pembelajaran yang menarik dapat diciptakan dengan menggunakan media

pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan sebagai alat bantu mengajar yang juga mempengaruhi kondisi atau proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dan membantu menciptakan pembelajaran yang bervariasi (Andrianti et al., 2016; Riyanto et al., 2019). Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi peserta didik (Ekayani, 2017; Merintika. L et al., 2021). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa.

Mengembangkan bahan ajar sangat penting dilakukan oleh guru agar siswa memiliki hasil belajar yang positif. Namun saat ini, penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan sumber dari buku siswa yang cakupan materinya masih terbatas dan tampilan pada buku juga kurang menarik. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa cenderung pasif dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran (Fransisca, 2018; Mustaji, 2013). Apabila guru menggunakan media pembelajaran, maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik, mengesankan, tidak membosankan dan tidak menjenuhkan bagi peserta didik (Lubis, 2020; Prihandoko & Yunianta, 2021). Hal ini akan menimbulkan proses pembelajaran yang efektif.

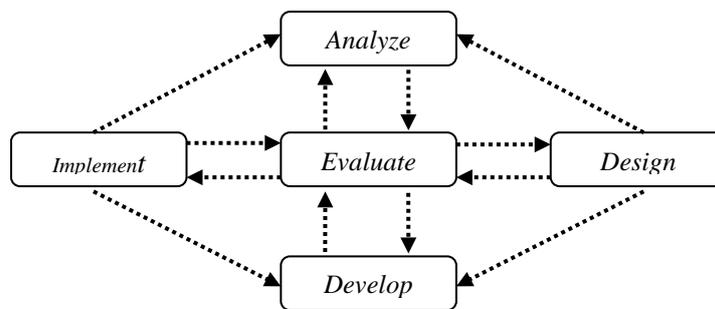
Hasil dari observasi dan wawancara kepada guru kelas V SD di Desa Tigawasa pada tanggal 23 s/d 24 November tahun pelajaran 2021/2022 bahwa, media pembelajaran belum digunakan secara optimal. Guru melakukan pembelajaran dengan cara menyampaikan materi yang ada pada buku. Proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan, karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu, materi yang ada pada buku siswa khususnya materi pecahan pada siswa kelas V masih terbatas. Guru hendaknya dapat memastikan materi pecahan dipahami dengan baik oleh siswa (Faizah. et al., 2017; Pujianingtias & Saputra, 2019). Keterbatasan materi pecahan mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa pada materi tersebut. Materi yang ada pada buku guru dan buku siswa yang monoton menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang menarik. Pada buku guru dan buku siswa, materi yang tersedia hanya berupa contoh soal dalam bentuk teks. Jika hal tersebut terus menerus terjadi, maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi dan perubahan dalam sistem pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

Dari permasalahan tersebut, hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media audio visual berbasis *Video Scribe*. Media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, dan slide suara (Gabriela, 2021; Hastuti & Budianti, 2014). *Video Scribe* merupakan *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol* yang merupakan salah satu perusahaan yang ada di Inggris (Manzilina et al., 2020; Munawwarah, 2019). *Video scribe* ini dapat kita gunakan dalam membuat *design* animasi berlatar belakang putih dengan sangat mudah. Media ini mudah dan dapat dikembangkan sendiri oleh guru, sehingga guru dapat menyusun secara langsung ide-ide menarik yang sesuai dalam pembelajaran (Fransisca, 2018; Riyanto et al., 2019).

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Nia et al., 2021). Selain itu dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami konsep yang dipelajari, karena pembelajarannya melibatkan aktivitas fisik dan mental dengan kegiatan melihat, meraba, dan memanipulasi media yang sejalan dengan karakteristik siswa (Amir, 2014). Selain itu penggunaan media audio visual sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hastuti & Budianti, 2014). Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan yang sudah teruji validitasnya. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan nantinya semangat belajar siswa dan pemahaman materi oleh siswa meningkat.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah *research and development*. Penelitian pengembangan yaitu penelitian sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pendidikan (Laws et al., 2013; Tegeh & Kirna, 2013). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis media. Tahap desain dilakukan perancangan media audio visual berbasis *video scribe*. Kemudian tahap pengembangan dilakukan dengan kegiatan pengembangan media *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V. Pada penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, situasi dan kondisi. Tahapan model ADDIE ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Uji coba produk dilaksanakan dengan sistem *review* media oleh para ahli untuk menguji media yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan oleh beberapa ahli yang meliputi ahli media, ahli materi dan praktisi. Subjek pada penelitian ini adalah media *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah validitas media *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD yang dikembangkan. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuesioner. Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu *rating scale*. Agar instrumen yang dirancang dikatakan valid, maka diperlukan uji validitas isi oleh para ahli (*judges*) yang mempunyai kompetensi pada variabel yang sedang diteliti. Uji validitas isi dilakukan menggunakan rumus *gregory* (Dwiyi et al., 2020; Wahyuni et al., 2021). Kisi-kisi instrument disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Ahli Materi

No	Indikator
1	Kelengkapan identitas media pembelajaran <i>video scribe</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi.
2	Kejelasan identitas media pembelajaran <i>video scribe</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi pada.
3	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.
4	Kecakupan dan kecukupan materi yang disampaikan.
5	Kebenaran isi materi pada media pembelajaran <i>video scribe</i> .
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.
7	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
8	Kejelasan dalam memberikan contoh soal sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.
10	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.
11	Penggunaan tanda baca dan simbol yang jelas.
12	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
13	Keruntutan penyajian materi dalam media pembelajaran.
14	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.
15	Keterpaduan materi dengan media pembelajaran <i>video scribe</i> .

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Media

No	Indikator Penilaian
1	Pemilihan teks pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.
2	Kekontrasan antara warna teks dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran.
3	Suara narator pada media pembelajaran dapat didengar dengan jelas.
4	Kesesuaian <i>Backsound</i> dengan materi pada media pembelajaran.
5	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.
6	Kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa.
7	<i>Background</i> yang digunakan terlihat menarik.
8	Perpaduan warna <i>background</i> yang menarik.
9	Tata letak gambar dan teks pada media pembelajaran seimbang.
10	Kemenarikan animasi media pembelajaran.
11	Memudahkan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.
12	Kemudahan dalam menggunakan atau mengakses media pembelajaran.
13	Memudahkan siswa dalam memahami materi.
14	Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
15	Meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Validitas Praktisi

No	Indikator Penilaian
1	Kelengkapan identitas media pembelajaran <i>video scribe</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi.
2	Kejelasan identitas media pembelajaran <i>video scribe</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi pada.
3	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.
4	Kecakupan dan kecukupan materi yang disampaikan.
5	Kebenaran isi materi pada media pembelajaran <i>video scribe</i> .
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.
7	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
8	Kejelasan dalam memberikan contoh soal sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.
10	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.
11	Penggunaan tanda baca dan simbol yang jelas.
12	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
13	Keruntutan penyajian materi dalam media pembelajaran.
14	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.
15	Keterpaduan materi dengan media pembelajaran <i>video scribe</i> .
16	Pemilihan teks pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.
17	Kekontrasan antara warna teks dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran.
18	Suara narator pada media pembelajaran dapat didengar dengan jelas.
19	Kesesuaian <i>Background</i> dengan materi pada media pembelajaran.
20	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.
21	Kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa.
22	<i>Background</i> yang digunakan terlihat menarik.
23	Perpaduan warna <i>background</i> yang menarik.
24	Tata letak gambar dan teks pada media pembelajaran seimbang.
25	Kemenarikan animasi media pembelajaran.
26	Memudahkan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.
27	Kemudahan dalam menggunakan atau mengakses media pembelajaran.
28	Memudahkan siswa dalam memahami materi.
29	Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
30	Meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran.

Teknik yang digunakan untuk analisis data yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah masukan yang diberikan oleh ahli. Teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan metode analisis data yang digunakan untuk mengolah data dalam bentuk angka yang diperoleh melalui lembar penilaian. Skor yang telah diperoleh kemudian dihitung rata-ratanya menggunakan rumus mean untuk mengetahui validitas media pembelajaran (Darjiani et al., 2015; Koyan, 2012). Rata-rata yang didapat kemudian dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi skala lima. Hal ini dilakukan untuk mengetahui validitas masing-masing komponen ataupun keseluruhan media yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD, dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini melalui lima tahapan yakni tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis kurikulum diperoleh kompetensi dasar dan indikator yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa media pembelajaran belum digunakan secara optimal, penyampaian materi dari guru masih berpusat pada buku, sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik. Hal ini menyebabkan pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk membantu proses pembelajaran.

Pada tahap analisis karakteristik siswa hasil yang diperoleh yaitu siswa kelas V yang berada pada usia sebelas tahun sudah mampu berpikir secara kritis. Selain itu siswa sudah mampu mengerjakan soal yang rumit seperti operasi akar dan operasi bilangan pecahan. Kemudian berdasarkan analisis media, terdapat beberapa aspek yang digunakan yakni materi/isi, bahasa/komunikasi, suara & teks, visual, tampilan keseluruhan, dan manfaat. Tahap perancangan media pembelajaran *video scribe* dimulai dengan menentukan topik/materi yang

akan dikembangkan, menginstall aplikasi *video scribe* pada perangkat yang akan digunakan, kemudian membuat *storyboard* mengenai materi pembelajaran, setelah itu dilanjutkan proses pembuatan media pembelajaran pada aplikasi *video scribe*. Adapun tujuan dari tahapan ini adalah untuk merancang media pembelajaran *video scribe* berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Tahap pengembangan media pembelajaran dilakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD. Media yang dikembangkan terdiri atas pembuka, isi dan penutup media pembelajaran. Pada pembukaan media pembelajaran terdiri atas ucapan salam yang disampaikan kepada siswa, melakukan Doa sesuai keyakinan masing-masing, penyampaian topik/materi pembelajaran, penyampaian tujuan pembelajaran, dan apersepsi mengenai materi pembelajaran. Kemudian pada bagian isi media pembelajaran terdiri atas penyampaian materi penjumlahan pecahan yang memiliki penyebut sama dan penyebut berbeda. Selain itu, juga disajikan beberapa contoh soal dan cara penyelesaiannya. Selanjutnya pada bagian penutup media pembelajaran disampaikan kesimpulan mengenai materi yang telah disampaikan, pemberian latihan soal, dan menutup pembelajaran dengan melakukan Doa bersama. Beberapa tampilan hasil pengembangan media dapat dilihat pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Video Scribe*

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk mendapat saran ataupun masukan untuk memperbaiki media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah media pembelajaran selesai diperbaiki sesuai saran dan masukan dari dosen pembimbing, selanjutnya akan dilakukan uji ahli untuk mengetahui validitas media. Adapun ahli yang akan menguji media pembelajaran terdiri atas 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 praktisi. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan rumus mean, diperoleh rata-rata validitas media oleh ahli materi secara keseluruhan yaitu 4,70. Untuk validitas masing-masing komponen dapat dilihat pada tabel di atas. Kemudian rata-rata yang diperoleh dikonversikan ke pedoman konversi skala lima. Validitas media oleh ahli materi berada pada rentangan $4,01 < X \leq 5,01$ sehingga dapat dikualifikasikan sangat baik. Hasil analisis uji validitas ahli media diperoleh rata-rata validitas media oleh ahli media secara keseluruhan yaitu 4,67. Untuk validitas masing-masing komponen dapat dilihat pada tabel di atas. Kemudian rata-rata yang diperoleh dikonversikan ke pedoman konversi skala lima.

Validitas media oleh ahli media berada pada rentangan $4,01 < X \leq 5,01$ sehingga dapat dikualifikasikan sangat baik. Hasil analisis uji validitas praktisi diperoleh rata-rata skor praktisi secara keseluruhan sebesar 4,96 dengan kualifikasi sangat baik. Untuk validitas masing-masing komponen dapat dilihat pada tabel di atas. Hasil validitas berada pada rentangan $4,01 < x \leq 5,01$ dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD, "**Valid**" dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran yg dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* valid dengan kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *video scribe* memberikan motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Menurut penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* ini mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, bahkan gambar dalam satu media pembelajaran (Susanti, 2019). Materi yang dipadukan dengan gambar, suara, dan desain yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lain juga mendukung Sparkoll *video scribe* cocok sebagai media pembelajaran matematika karena dapat mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Fadillah & Bilda, 2019).

Media pembelajaran *video scribe* membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan suara (*dubbing*), gambar animasi, desain yang menarik dapat menyebabkan siswa menjadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan guru menjadi lebih mudah menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Menurut penelitian sebelumnya media dapat mengstimulus otak siswa untuk belajar, sehingga siswa cenderung tidak bosan jika menggunakan media dalam pembelajaran (Audie, 2019). Selain itu,

pembelajaran yang dilaksanakan dengan bervariasi sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan juga mendapatkan pengetahuan baru mengenai banyaknya teknologi yang mendukung proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dimana dikatakan bahwa unsur ataupun bahan yang terdapat pada media pembelajaran, dapat memberi motivasi pada guru maupun siswa dalam pemanfaatan teknologi yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik (Nomleni & Manu, 2018). Selain itu penelitian lain juga mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga (Nurrita, 2018). Penggunaan media teknologi yang dapat membantu dan memberikan dampak positif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Maghfiroh & Suryana, 2021; Zahwa & Syafi'i, 2022).

Media pembelajaran berbasis *video scribe* ini merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dalam waktu yang berkepanjangan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk video yang dapat diputar menggunakan perangkat elektronik yang mendukung pemutaran video. Adanya media pembelajaran ini dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Fatmawati et al., 2018; Ninawati & Wahyuni, 2021). Media ini juga dapat diputar ulang oleh siswa apabila terdapat beberapa materi pembelajaran yang masih belum dipahami. Selain itu, menurut penelitian sebelumnya mengatakan media video ini dapat menggantikan guru ketika para siswa ingin mengulang kembali materi yang telah dipelajari di sekolah kapanpun sesuai keinginan para siswa (Gusmania & Wulandari, 2018). Tidak hanya itu, menurut penelitian lain penggunaan media akan membantu siswa melakukan berbagai aktivitas (Zahwa & Syafi'i, 2022). Sehingga, mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar.

Selain itu hasil penelitian mengenai pengembangan media *video scribe* pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV), memperoleh hasil yang valid dan dapat diujicobakan (Manzilina et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, diyakini bahwa apabila media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* pada materi penjumlahan pecahan kelas V SD diimplementasikan di sekolah dasar, maka dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih bermakna. Di samping itu, implikasi dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi peserta didik.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* yang telah dikembangkan mendapatkan validitas sangat baik dari ahli materi, ahli media dan praktisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *video scribe* layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya media ini dapat meningkatkan semangat dan pemahaman belajar siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, 06(01), 72–89. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v6i01.166>.
- Andrianti, Y., Susanti, R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9), 58–68. <https://doi.org/10.36706/jc.v5i1.4802>.
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. U. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(7), 1–9. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPG/article/view/10376>.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 586–595. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>.
- Darjani, N. N. Y., Meter, I. G., & Negara, I. G. A. O. (2015). Analisis Kesulitan-Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Dalam Implementasi Kurikulum 2013 di SD Piloting Se-Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2014 / 2015. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v3i1.5070>.
- Dwiqi, 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>.
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173.

- <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11. https://www.researchgate.net/profile/putu-ekayani/publication/315105651_pentingnya_penggunaan_media_pembelajaran_untuk_meningkatkan_prestasi_belajar_siswa/links/58ca607eaca272a5508880a2/pentingnya-penggunaan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-prestasi-belajar-siswa.pdf.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://scholar.archive.org/work/7lmcengbhbei7nkistiz7jjk5a/access/wayback/https://ojs.umrah.ac.id/index.php/gantang/article/download/1369/760>.
- Faizah, F., Imam Sujadi, I., & Setiawan, R. (2017). Proses Berpikir Siswa Kelas Vii E Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Kecerdasan Logis-Matematis. *Pendidikan Matematika Dan Matematika (JPMM)*, 1(4), 15–25. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/matematika/article/view/11602>.
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>.
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 1916–1927. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/24661>.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1750/574>.
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *Pythagoras*, 7(1), 61–67. <https://doi.org/10.33373/PYTHAGORAS.V7I1.1196>.
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas ii sdn bantargebang ii kota bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 2(2), 33–38. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v2i2.1244>.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan "Teknik Analisis Data Kuantitatif."* Universitas Pendidikan Ganesha.
- Laws, S., Harper, C., Jones, N., & Marcus, R. (2013). *Research for development: A practical guide*. Sage.
- Lubis, H. Z. & N. I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas. 3(3). <https://doi.org/10.30596/liabilities.v3i3.6173>.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.
- 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>.
- Merintika, L. S., Pratiwi, P. H., & Martiana, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation (GI) Untuk Meningkatkan Kompetensi Investigasi Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 11 Yogyakarta. *DIMENSIA: Jurnal Kajian Sosiologi*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/dimensia.v10i1.41049>.
- Munawwarah, R. Al. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>.
- Mustaji, N. A. (2013). Pengembangan bahan ajar dengan model addie untuk mata pelajaran matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>.
- Nazgul, K., Anar, B., Baglan, Z., Moldir, S., Nishanbayeva, S., & Sadvakasova, G. (2020). Preservice Teachers' Opinions on the Use of Technology in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(23), 182–192. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i23.18831>.
- Nia, P., Widyaputri, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2021). Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32741>.
- Ninawati, M., & Wahyuni, N. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Pademangan Barat 11 Jakarta Utara. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 64–73. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.273>.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.

- https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan_bacaan.pdf.
Prihandoko, G. K., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578–590. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>.
- Pujianingtias, E. N., & Saputra, H. J. (2019). Pengembangan Media Majamat pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 257–263. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19261>.
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2), 53–63. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., & Dahlan, U. A. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi*. 2(2). <https://scholar.archive.org/work/lt6ulwtjrbd3dj66bjslpqqei/access/wayback/https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/download/1070/pdf>.
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Conference Series Journal*, 1(1), 1–7. https://www.researchgate.net/profile/Dewi-Rachmatin-2/publication/341786748_Literasi_digital_abad_21_bagi_mahasiswa_PGSD_apa_mengapa_dan_bagaimana/links/5ed47d1992851c9c5e71dcf0/Literasi-digital-abad-21-bagi-mahasiswa-PGSD-apa-mengapa-dan-bagaimana.pdf.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wahyuni, N. K. D., Japa, I. G. N., & Astawan, I. G. (2021). Pembelajaran IPA Tema 7 dengan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Inquiri. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 301–312. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.39644>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.