



Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Video Scribe* Berbasis Pembelajaran Tematik Untuk Topik Keseimbangan Ekosistem Bagi Siswa Kelas V

Muhammad Ilyas^{1*}, I Made Suarjana², Kadek Yudiana³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 09, 2022

Accepted October 12, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Video Pembelajaran, Video Scribe, Pembelajaran Tematik

Keywords:

Learning Videos, Scribe Videos, Thematic Learning



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

Kegiatan belajar mengajar di sekolah sudah cukup baik, namun siswa masih kurang tertarik dengan media yang digunakan oleh guru, hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru apalagi pada saat ini kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring yang membuat pembelajaran semakin tidak efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, namun pada tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakankarena adanya keterbatasan dari segi waktu, finansial, tenaga dan sumber daya. Subjek penelitian ini adalah dua dosen sebagai ahli, dua orang guru dan siswa (uji kelompok kecil). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner. Data yang diperoleh dilakukan uji validitas yang dihitung menggunakan rumus aiken's, uji respon guru dan siswa menggunakan rumus deskriptif presentase. Hasil analisis yang diperoleh hasil uji ahli materi soal diperoleh 0,875 dengan kualifikasi sangat valid, hasil uji ahli media diperoleh 0,886 dengan kualifikasi sangat valid, hasil respon praktisi diperoleh persentase 97% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil respon siswa diperoleh persentase 99% dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Teaching and learning activities in schools are quite good, but students are still not interested in the media used by teachers, this is due to the lack of learning media developed by teachers especially at this time teaching and learning activities are carried out online which makes learning increasingly ineffective. This study aims to develop learning videos assisted by video scribe applications based on thematic learning for the topic of ecosystem balance for fifth grade students. The development model used in this research is the ADDIE model, but the implementation and evaluation stages were not carried out due to limitations in terms of time, finance, manpower and resources. The subjects of this study were two lecturers as experts, two teachers and students (small group test). The method used in this study is a questionnaire. The data obtained was tested for validity which was calculated using the Aiken's formula, teacher and student response tests using a percentage descriptive formula. The results of the analysis obtained by the material expert test results obtained 0.875 with very valid qualifications, the media expert test results obtained 0.886 with very valid qualifications, the practitioner's response results obtained a percentage of 97% with very good qualifications and student response results obtained a percentage of 99% with very good qualifications. This shows that the developed media is suitable for use in learning.

1. PENDAHULUAN

Dunia memasuki era revolusi ndustri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi menjadi basis utama dalam kehidupan manusia. Era ini mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, salah satunya adalah sumber daya manusia yang merupakan suatu hal yang sangat penting dalam sebuah organisasi (La ode Onde et al., 2020; Sulaksana & Mahadewi, 2022). Usaha pengembangan sumber daya manusia dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar

dan terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran dalam mengembangkan peserta didik secara aktif sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan (Fauziah, 2016; Junindra et al., 2021). Hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia pada era revolusi 4.0 adalah pada peningkatan sistem pendidikan dari segi aspek suatu proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya suatu interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pendidik atau guru dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik atau siswa yang berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi (Masriani & Mayar, 2021; Sumiyati & Yusnarti, 2021).

Pandemi Covid-19 muncul tidak terduga berdampak pada semua aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Salah satu hal yang dilakukan pemerintah dalam membatasi penyebaran virus Covid-19 yaitu dengan mengeluarkan kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran secara daring atau jarak jauh (Antee, 2021; Malyana, 2020; Setyorini, 2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual seperti *whatsapp gurp*, *zoom meeting*, *google meeting* dan lainnya (Fansury et al., 2020; Lapitan et al., 2021; Pernantah et al., 2021). Adanya pembelajaran daring membuat adanya perubahan kegiatan pembelajaran yang digantikan melalui teknologi yang berkembang saat ini. Pentingnya teknologi digital dalam kehidupan, mengubah cara berkomunikasi dan juga mengubah cara otak bekerja dengan cepat dan mendalam. Pembelajaran daring tidak mudah dilakukan terutama untuk jenjang pendidikan dasar. Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis dan disaktis secara bersamaan (Fauzyah et al., 2020; Gularso et al., 2021; Izzuddin, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran daring dilakukan bukan sekedar hanya menyampaikan materi melalui media internet dan bukan juga sekedar soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi virtual, pembelajaran daring harus direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi sama halnya dengan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan suatu kegiatan menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran peserta didik, perasaan, perhatian dan minat belajarnya sesuai dengan materi yang diajarkan oleh pendidik (Anjarsari et al., 2020; Sumarni et al., 2020). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Menurut penelitian sebelumnya yang mengambil teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 7-11 merupakan usia anak pada jenjang sekolah dasar yang mengalami tahap operasional konkret (Ibda, 2015). Pada tahap operasional konkret anak belum bisa berpikir secara logis maupun abstrak. Oleh karena itu seorang guru hendaknya dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan akan membuat peserta didik menjadi lebih mudah paham mengenai materi yang diajarkan oleh guru (Hardiyana, 2016; Puthree et al., 2021). Penggunaan media dalam proses pembelajaran penggunaan media sangatlah penting karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, untuk menarik perhatian dan minat belajar dari siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Banyaknya pilihan platform yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tentunya banyak pilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui platform yang dipilih (Gunawan, Ni Made Yeni Suranti, 2020; Haryadi & Selviani, 2021). Pemilihan media tentunya harus menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan dan kemampuan siswa khususnya pada pembelajaran tematik yang pada dasarnya berciri khas memiliki keterpaduan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya (Gabriela, 2021; Pratiwi & Meilani, 2018). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan beberapa mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Sehingga, siswa akan mudah dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dengan menghubungkan kepada aspek lainnya yang telah dipahami (Krissandi & Rusmawan, 2015; Rahayuningsih, 2020).

Kenyataan yang terjadi di Indonesia saat ini khususnya pada jenjang sekolah dasar bisa dikatakan masih jauh dari apa yang diharapkan. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran belum sepenuhnya dilakukan secara optimal oleh guru (Dharma & Agung, 2021; Ujianti et al., 2021). Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era modern ini hendaknya dimanfaatkan oleh guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Peran teknologi dalam pendidikan mengalami banyak permasalahan dan memiliki banyak hal yang perlu untuk dikaji. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar seperti siswa masih kurang tertarik dengan media yang digunakan oleh guru, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan ini akan menimbulkan materi yang diajarkan oleh guru dianggap sulit oleh siswa (Irawaty et al., 2021; Nugroho & Surjono, 2019; Puspitasari, 2020). Selain itu permasalahan juga ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas yang berbasis konvensional seperti penggunaan gambar, buku, dan *puzzle* sehingga tidak bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring, apalagi selama masa pandemi ini segala kegiatan dibatasi.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perlu adanya tindakan atau solusi untuk mengatasinya yaitu perlu dikembangkannya suatu adanya suatu perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran yang dapat

membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong kemampuan siswa dan bermakna, sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran (Asih & Ujianti, 2021; Syafdaningsih & Pratiwi, 2022). Sebagai seorang guru dalam hal ini harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021; Kramer et al., 2020). Video dikatakan sebagai suatu medium yang efektif dalam membantu proses pembelajaran (Fransisca, 2018; Yuanta, 2019). Video pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem. *Video scribe* merupakan aplikasi edit video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk video yang berisi animasi yang terdiri dari rangkaian gambar-gambar yang tersusun menjadi suatu video pembelajaran (Susanti, 2019; Yusnia, 2019). *Video scribe* memiliki kelebihan yaitu dapat menggabungkan gambar, suara dan desain yang menarik (Listiwati & Qomariah, 2020; Setiyowati, 2019). Aplikasi *video scribe* memiliki banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu fitur yang tersedia dalam aplikasi *video scribe* sangat banyak seperti dapat menambahkan gambar, desain animasi maupun video dengan cara meng-*import* ke dalam aplikasi tersebut.

Beberapa penelitian tentang media *video scribe* valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menyatakan proses pengembangan media pembelajaran layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan dari respon siswa media pembelajaran *video scribe* menarik dan efektif digunakan untuk siswa (Muskania et al., 2019). Penggunaan aplikasi *video scribe* dapat membantu guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan membuat video pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari siswa. Penelitian lainya juga mengatakan pengembangan video pembelajaran berbasis *video scibe* sangat cocok diterapkan pada saat pembelajaran daring (Yusnia, 2019). Pengembangan video pembelajaran tersebut menampilkan suatu video pembelajaran yang berisi animasi dan gambar-gambar yang menarik bagi peserta didik, serta terdapat kuis pembelajaran di akhir video sebagai bahan evaluasi siswa sehingga materi yang terdapat dalam video pembelajaran tersebut dapat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini mengembangkan satu muatan pembelajaran tematik yang memiliki keterpaduan antara 1 mata pelajaran dengan pelajaran lainnya. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan video pembelajaran berbantuan *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem. Model pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini adalah model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementatiton dan evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model yang tersusun secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu desain pembelajaran dalam upaya memecahkan masalah belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa (Aldoobie, 2015; Tegeh & Jampel, 2017). Dalam pemilihan model pengembangan ini berdsarkan atas pertimbangan bahwa model ini merupakan model yang mudah utuk dipahami, memiliki alur yang tersusun secara sistematis dan jelas.

Subjek pengembangan pada penelitian ini adalah media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem. Sedangkan objek pengembangan pada penelitian ini yaitu kelayakan dari video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik yang telah dikembangkan untuk topik keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan. Penelitian ini ditinjau dari validitas, 2 respon praktisi/guru dan 10 respon siswa. Validitas media yang dikembangkan dapat diketahui dengan melakukan uji oleh 4 ahli yang berkompeten Terdapat beberapa metode dan instrumen pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi yang dilakukan di sekolah yang dituju mempermudah untuk memperoleh informasi mengenai keadaan, kebutuhan, kendala dan permasalahan yang dihadapi sekolah. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan atau permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran daring. Metode kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validitas media pembelajaran yang dikembangkan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Metode kuesioner ini juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penilaian dari respon praktisi (guru) dan siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen berbentuk *rating scale*. *Rating scale* merupakan data yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian deskriptif. Angka yang digunakan adalah rentang nilai dari 5-1. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan

menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Dewi et al., 2020; Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian uji validitas isi instrumen dengan menggunakan rumus *Gregory*, hasil penilaian ahli media dan ahli materi terhadap validitas video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* yang dikembangkan dengan menggunakan rumus indeks validitas isi Aiken's *V*, sedangkan perhitungan skor penilaian respon praktisi dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus deskriptif persentase. Perolehan skor dari hasil uji validasi isi e-modul interaktif dianalisis menggunakan rumus indeks validitas Aiken's.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Kubutambahan berdasarkan tahapan model ADDIE. Pertama, tahap Analisis (*Analyze*). Pelaksanaan tahap analisis ini dilaksanakan dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis kurikulum. Analisis media. Analisis kebutuhan pada penelitian ini diperoleh bahwa perlu adanya sebuah media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran tematik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas dan di rumah. Analisis kurikulum pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis buku guru dan siswa kelas V pada tema 5 subtema 3 untuk memperoleh kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan materi. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah menyusun indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis kurikulum yang dilaksanakan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk kelas V SD. Analisis karakteristik siswa diperoleh hasil pengamatan saat pembelajaran *online* pada siswa kelas V SD didapatkan kapasitas belajar siswa berada pada tahap operasional konkret I yang lebih akan mudah mengerti materi yang disampaikan apabila dijelaskan sesuatu hal-hal yang bersifat nyata dan dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Kedua, tahap perancangan (*design*). Pelaksanaan Pelaksana tahap perancangan (*design*) mengacu pada tahap analisis sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan perencanaan pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk kelas V SD. *Hardware* yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini yaitu berupa aplikasi dengan menggunakan *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran animasi yaitu *video scribe*. Media yang dirancang adalah media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik. Media video pembelajaran berbasis soal calistung diperuntukkan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang media ini adalah aplikasi *video scribe* untuk merancang video pembelajaran yang akan dibuat. Perancangan ini dimulai dari menyusun naskah pembuatan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik.

Ketiga tahap pengembangan (*development*). Pada tahapan ini, video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* yang sudah dibuat dan dilakukan bimbingan untuk memperoleh saran dari dosen pembimbing sebagai perbaikan. Setelah pengembangan produk selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan melakukan uji ahli media dan ahli materi bidang untuk *me-review* video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* pada subtema 3 keseimbangan ekosistem yang telah dikembangkan. Uji ahli dilaksanakan dengan memberikan lembar penilaian yang telah disusun kepada ahli yang terdiri dari dua orang dosen ahli materi dan dua orang dosen ahli media. Data hasil *review* oleh ahli selanjutnya dianalisis untuk mengetahui validitas video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* yang telah dikembangkan dan dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan. Uji validitas isi/materi video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD dilaksanakan dengan memberikan lembar penilaian kepada 2 orang dosen sebagai ahli materi dan 2 orang dosen sebagai ahli media untuk mendapatkan hasil berupa penilaian dan kritik saran terhadap media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD yang dikembangkan. Hasil penilaian para ahli, praktisi dan siswa disajikan Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Prodok Media Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Video Scribe*

No	Ahli	Nilai	Keterangan
1	Ahli Materi	0,875	Sangat valid
2	Ahli Media	0,886	Sangat valid
3	Respon Praktisi	97 %	Sangat Baik
4	Respon Siswa	99 %	Sangat Baik

Berdasarkan [Tabel 1](#), menunjukkan perolehan hasil perhitungan penilaian dari uji ahli materi yang dilakukan oleh 2 orang ahli materi dengan menggunakan rumus Aiken's diperoleh hasil 0,875 diperoleh hasil sangat valid. Penilaian dari uji ahli media yang dilakukan oleh 2 orang ahli media dengan menggunakan rumus Aiken's diperoleh hasil 0,886 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan perolehan hasil perhitungan uji respon praktisi diperoleh hasil persentase diperoleh 97 % dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan respon siswa diperoleh hasil 99 % dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga produk pengembangan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD valid dan layak, serta dapat digunakan dan mendapatkan respon yang baik dari siswa. Hasil produk media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ditunjukkan pada [Gambar 1](#).

JARING JARING MAKANAN

PADA JARING-JARING MAKANAN, DIMUNGKINKAN TERJADI PERSAINGAN ANTARMAKHLUK HIDUP, BAIK DI DALAM RANTAI MAKANAN, MAUPUN DI DALAM JARING-JARING MAKANAN.

SETIAP KOMPONEN YANG ADA DALAM JARING-JARING MAKANAN SALING MEMENGARUHI SATU DENGAN YANG LAIN.

Muatan :IPA		
No	Kompetensi	Indikator
3.5	Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan pada suatu ekosistem. 3.5.2 Menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks dan mengamati gambar, siswa dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan pada suatu ekosistem dengan benar.
2. Dengan membaca teks dan mengamati gambar, siswa dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem dengan benar.
3. Dengan membaca teks dan mengamati gambar, siswa dapat membuat poster tentang hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem dengan benar.

VideoScribe

Gambar 1. Hasil Produk Media Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Video Scribe*

Keempat tahap implementasi (*implementation*), tahap implementasi ini dilakukan setelah produk dibuat dan dinyatakan layak/valid. Tahap ini dilaksanakan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* untuk kegiatan proses pembelajaran. Namun dikarenakan adanya keterbatasan dari segi waktu, kondisi, tenaga dan sumber daya pada tahap implementasi tidak dilaksanakan. Kelima, tahap evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah pengembangan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* yang telah dirancang telah berhasil atau sesuai dengan harapan yang sudah direncanakan. Namun dikarenakan adanya keterbatasan dari segi waktu, kondisi, tenaga dan sumber daya pada tahap implementasi tidak dilaksanakan.

Pembahasan

Video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analyse* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Terdapat 2 orang ahli materi soal untuk menilai kelayakan dari materi, 2 orang ahli media untuk menilai kelayakan dari tampilan media, 2 orang praktisi/guru untuk menilai media yang telah dikembangkan dan uji kelompok kecil kepada siswa untuk menilai media yang telah dikembangkan. Sehingga hasil dari uji ahli dapat dijadikan acuan layak atau tidaknya media yang dikembangkan dan uji respon praktisi/ guru dan siswa untuk mengetahui respon dari guru terkait media yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan. Media video yang dikembangkan ini berupa media berbentuk video, yang dimana video dikatakan sebagai suatu medium yang efektif dalam membantu proses pembelajaran (Putra et al., 2014; Valentina & Sujana, 2021). Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *video scribe* merupakan aplikasi edit video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk video yang berisi animasi yang terdiri dari rangkaian gambar-gambar yang tersusun menjadi suatu video pembelajaran (Susanti, 2019; Yusnia, 2019). *Video scribe* memiliki kelebihan yaitu dapat menggabungkan gambar, suara dan desain yang menarik. Aplikasi *video scribe* memiliki banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu fitur yang tersedia dalam aplikasi *video scribe* sangat banyak seperti dapat menambahkan gambar, desain animasi maupun video dengan cara meng-*import* ke dalam aplikasi tersebut (Manzilina et al., 2020; Pranata & Jayanta, 2021).

Topik yang dipilih pada media ini adalah keseimbangan ekosistem yang diambil dari pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan beberapa mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Wahyuni et al., 2016; Watipah, 2020).

Sehingga, siswa akan mudah dalam memahami konsep- konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dengan menghubungkan kepada aspek lainnya yang telah dipahami. Seperti yang kita ketahui bahwa seiring perkembangan zaman guru dituntut untuk mampu berinovasi dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan teknologi baik untuk pembelajaran secara daring maupun luring. Penggunaan aplikasi *video scribe* dapat membantu guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan membuat video pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari siswa. Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* sangat cocok diterapkan pada saat pembelajaran daring maupun luring karena dapat membantu guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan membuat video pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari siswa.

Implikasi dari penelitian ini memebrikan gambaran tentang video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik. Penelitian ini akan sangat bermanfaat sebagai referensi dalam memeprtimbangkan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas, terutamanya pada level sekolah dasar. Keterbatasan pada penelitian ini, pada tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan karena adanya keterbatasan dari segi waktu, finansial, tenaga dan sumber daya. Diharapkan penelitian yang akan datang mampu melengkapi kekurangan dari penelitian ini serta memperdalam dan memperluas cakupan dari penelitian yang terkait dengan aplikasi *video scribe*.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian diperoleh media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini mendapatkan respon sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dari segi respon siswa. Sehingga dari hasil penelitian dinyatakan bahwa media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik pada topik keseimbangan ekosistem untuk siswa kelas V SD dapat digunakan. Video Scribe ini akan sangat bermanfaat bagi siswa untuk memudahkan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dengan menghubungkan kepada aspek lainnya yang telah dipahami.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6). www.aijcrnet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.
- Antee, A. (2021). Student perceptions and mobile technology adoption: implications for lower-income students shifting to digital. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 191–194. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09855-5>.
- Asih, T. S., & Ujianti, P. R. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36665>.
- Dewi, C., Tri, D., & Yanto, P. (2020). The Development Of Power Electronics Training Kits For Electrical Engineering Students : A Validity Test Analysis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(2), 114–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jptk.v3i2.9423>.
- Dharma, P. K. S., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Multimedia Online pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 115. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32164>.
- Fansury, A. H., Januarty, R., Rahman, A. W., & Syawal. (2020). Digital Content for Millennial Generations: Teaching the English Foreign Language Learner on COVID-19 Pandemic. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 55(3). <https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.55.3.40>.
- Fauziah, D. N. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 102–109. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.6550>.
- Fauzyah, G. A. H., Maula, L. H., & Nurasih, I. (2020). Pengaruh Pendampingan Orang Tua Pada Pembelajaran Daring Terhadap Kecerdasan Emosional. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 197–206. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- 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.ejournal.id/MGR/article/download/1750/574>.
- Gularso, D., Suryantari, H., Rigianti, H. A., & Martono. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 100–118. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15890>.

- Gunawan, Ni Made Yeni Suranti, F. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/95>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24235/awлады.v2i1>.
- Haryadi, R., & Selviani, F. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Academy of Education Journal*, 12(2), 254–261. <https://doi.org/10.47200/aoej.v12i2.447>.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27–38. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>.
- Irawaty, E., Widjaja, E. M., & Sanjaya, J. (2021). Peningkatan Kualitas Belajar Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring. *Prosiding SENAPENMAS*, 985. <https://doi.org/10.24912/psenapenmas.v0i0.15131>.
- Izzuddin, A. (2021). Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 di Lembaga Pendidikan Dasar. *As-Sabiqun*, 3(1), 45–63. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v3i1.1313>.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264 – 6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>.
- Kramer, C., König, J., Strauß, S., & Kaspar, K. (2020). Classroom videos or transcripts? A quasi-experimental study to assess the effects of media-based learning on pre-service teachers' situation-specific skills of classroom management. *International Journal of Educational Research*, 103(June), 101624. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101624>.
- Krissandi, A. D. S., & Rusmawan, R. (2015). Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 457–467. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7409>.
- La ode Onde, M., Aswat, H., Fitriani, B., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) ERA 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/321>.
- Lapitan, L. D., Tiangco, C. E., Sumalinog, D. A. G., Sabarillo, N. S., & Diaz, J. M. (2021). An effective blended online teaching and learning strategy during the COVID-19 pandemic. *Education for Chemical Engineers*, 35, 116–131. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.01.012>.
- Listiawati, E., & Qomariah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Bus Math (Business Mathematic) Pada Materi Barisan dan Deret. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(2), 136–149. <https://doi.org/10.35719/mass.v1i2.30>.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>.
- 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>.
- Masriani, M., & Mayar, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Mind Mapping di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3513–3519. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5>.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.15911>.
- Pernantah, P., Nova, N., & Ramadhani, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet dalam Menunjang Keefektifan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Pekanbaru. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 45–50. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.991>.
- Pranata, I. M. A., & Jayanta, I. N. L. (2021). Improving Students' Comprehension about Energy Sources through Sparkol Videoscribe-Based Learning Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.35804>.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Puspitasari, N. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan masa pandemi covid 19 pada guru. *Magistra:*

- Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(2).
<https://doi.org/10.31942/mgs.v11i2.3943>.
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3101–3108.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1279>.
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v2i1.3939>.
- Rahayuningsih, S. (2020). Animation media of animal husbandry thematic science learning to stimulate scientific attitude in early childhood. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 3(1), 15–21.
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Setiyowati, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran discovery learning menggunakan video scribe sparkol terhadap hasil belajar SMK Perwari Tulungagung kelas X tahun ajaran 2017/2018. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.29100/joeict.v3i1.694>.
- Setyorini, I. (2020). Pandemi covid-19 dan online learning: Apakah berpengaruh terhadap proses pembelajaran pada kurikulum 2013. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1b), 95–102.
<https://doi.org/10.7777/JIEMAR.V11i1.31>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sulaksana, G. K. A., & Mahadewi, L. P. P. (2022). Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0: E-Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Siswa Kelas X. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 135–145.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43397>.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304–315. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i2.7017>.
- Sumiyati, S., & Yusnarti, M. (2021). Pengembangan Materi Ajar Pembelajaran Sejarah Maritim menggunakan Sumber Lokal Wadu Tanda Rahi di STKIP Yapis Dompu. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 484–492. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i6.289>.
- 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>.
- Syafdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). Metode Penelitian Pengembangan. In *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Ujjanti, P. R., Suastika, N., & Dewi, P. S. D. (2021). Tantangan Praktek Pembelajaran Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 318.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41841>.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Edcomtech*, 1(2), 129–136. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799>.
- Watipah, Y. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 12–23.
<https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.501>.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75.
<https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.