

Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Bali Kelas IV SD

Ni Luh Yulia Utami Asih^{1*}, Ni Nyoman Ganing² 

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

*Corresponding author: yulia.utami@undiksha.ac.id

Abstrak

Kurangnya minat siswa dalam mempelajari aksara bali menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD. Hal ini disebabkan oleh sulitnya siswa dalam memahami aksara bali pada saat pembelajaran online di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe materi aksara bali kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan metode dan instrument pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan angket. Subjek dalam penelitian terdiri dari ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari ahli isi diperoleh persentase sebesar 97,72% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli desain pembelajaran diperoleh persentase sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 91,07 dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan diperoleh persentase sebesar 96,43 dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 95,23% dengan kualifikasi sangat baik. Media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe materi aksara bali kelas IV SD layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasinya menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe materi aksara bali mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Aksara Bali, Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe

Abstract

The lack of student interest in learning Balinese script causes low learning outcomes of grade IV students of SD No 1 Bena. This is due to the difficulty of students in understanding Balinese script during online learning at home which is caused by the use of learning media that has not been maximized and only relies on supporting books so that students are easily saturated in learning. Based on this study, sparkol videoscribe-based learning media for balinese script material for grade IV SD No. 1 Bena, Badung Regency for the 2021/2022 academic year was developed with the aim of: (1) describing the design and construction of learning media based on sparkol videoscribe balinese script material and (2) describing the feasibility of learning media made up for sparkol videoscribe balinese script material. This development research uses the ADDIE development model with data collection methods and instruments using observation, interview and questionnaire methods. The results of the research obtained, namely: (1) the design of learning media was developed based on the ADDIE stage. (2) the results of the validity of the development of learning media based on the assessment of content experts obtained a percentage of 97.72% with very good qualifications. Assessment from learning design experts obtained a percentage of 90% with excellent qualifications. Meanwhile, the assessment from learning media experts obtained a percentage of 91.07 with very good qualifications. The results of the individual trial obtained a percentage of 96.43 with very good qualifications. Meanwhile, the results of the small group trial obtained a percentage of 95.23% with very good qualifications. Based on the results obtained, it can be concluded that sparkol videoscribe-based learning media for class IV Balinese script material at SD No. 1 Bena, Badung Regency, Academic Year 2021/2022 is suitable for use in the learning process.

Keywords: Aksara Bali, Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe

1. PENDAHULUAN

Perkembangan era digital sangat memengaruhi penyelenggaraan pembelajaran di sekolah. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, merupakan suatu hal yang mengembirakan dan harus bisa kita terima secara positif (Aulinda, 2020; Ihsan, 2021; Safitri et al., 2020). Pemanfaatan teknologi pengembangan pengetahuan seharusnya menjadi menarik khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi juga bisa dimanfaatkan sebagai

History:

Received : March 02, 2022
Revised : March 04, 2022
Accepted : April 14, 2022
Published : April 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 3.0 License



bahan atau alat penunjang pendidikan. Adanya teknologi akan mempermudah proses pembelajaran (Arrosagaray et al., 2019; Chang et al., 2021). *Information technology* (IT) adalah istilah umum untuk teknologi yang bermanfaat untuk membantu seseorang dalam memberikan sebuah informasi (Song et al., 2021; Suprianto et al., 2019). Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yang meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal, seperti motivasi, kecerdasan, bakat, dan sebagainya. Sementara faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, sarana dan prasarana belajar, maupun metode yang digunakan pada proses pembelajaran (Rahiem, 2021; Wahyugi & Fatmariza, 2021). Salah satu pembelajaran Bahasa Bali adalah aksara bali yang terdapat pada buku Mangu Sastra untuk kelas IV SD. Aksara Bali merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar khususnya siswa yang masih duduk di kelas IV SD. Siswa dituntut untuk dapat menulis aksara bali agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keterampilan menulis aksara bali tidak hanya dibutuhkan untuk memenuhi maupun mencapai tujuan pembelajaran (Wardani & Suniasih, 2022). Keterampilan menulis aksara bali ini akan sangat berguna untuk kedepannya. Aksara bali merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting maka dari itu sangat diperlukan media penunjang dalam menulis aksara bali.

Kenyataan saat ini, aksara bali merupakan akar dari budaya bali yang saat ini keberadaannya semakin terasingkan dan minat anak-anak untuk belajar aksara bali mulai berkurang. Ada banyak faktor yang menyebabkan minat anak dalam mempelajari aksara bali berkurang, yaitu yang pertama karena adanya pengaruh globalisasi, yang membawa budaya luar masuk sehingga dapat mengikis budaya yang sudah melekat dalam diri (Wardani & Suniasih, 2022). Faktor lain yang menyebabkan minat anak berkurang yaitu pembelajaran online dirumah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Bali menyatakan sistem pembelajaran *online* membuat minat anak berkurang dalam mempelajari aksara bali. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan melalui *Google Classroom* belum terlaksana secara maksimal. Pembelajaran dilakukan dengan mengirim foto materi yang berpedoman pada buku penunjang atau lembar kerja siswa yang lebih banyak berisikan teks dibandingkan ilustrasi penjelas, sehingga pembelajaran kurang menarik. Sehingga anak-anak cepat bosan dalam mempelajarinya. Sistem pembelajaran tersebut dirasa kurang efektif apalagi mata pelajaran Bahasa bali dengan materi aksara bali tergolong rumit. Metode pembelajaran tersebut yang kurang menarik dapat mengakibatkan berkurangnya minat siswa khususnya siswa sekolah dasar untuk mengenal lebih jauh tentang aksara bali. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Media pembelajaran sangat penting perannya dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu dibuatkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali. Dari penulisan aksara bali dasar sampai membuat sebuah kalimat menggunakan aksara bali. Selain itu, media yang dikembangkan juga harus sesuai dengan karakteristik siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran IT. Salah satu pemanfaatan IT yang dapat digunakan adalah salah satunya media pembelajaran berupa video berbasis *sparkol videoscribe*. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi (Rahmatika & Ratnasari, 2018; Widiari et al., 2021). *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik peserta didik untuk lebih fokus dalam pembelajaran sehingga bisa meningkatkan minat untuk belajar (Khairani & Qurata Ain, 2021; Widiari et al., 2021). Media pembelajaran interaktif berbasis *sparkol videoscribe* ini nantinya akan dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran (U. Pratiwi et al., 2020). Adanya media pembelajaran ini akan sangat mempengaruhi pembelajaran selama pembelajaran daring maupun tatap muka di dalam kelas, karena siswa lebih cenderung lebih suka melihat dan mendengar melalui video pembelajaran (Saputri & Suwiwa, 2022).

Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih efektif. Hal ini diungkapkan karena siswa lebih suka pada hal-hal yang baru dan menarik baginya. Guru dituntut lebih peka terhadap karakteristik siswa. Agar siswa tidak cepat bosan maka guru bertugas untuk membangkitkan kembali semangat belajar siswa.

Temuan penelitian sebelumnya menyatalam penggunaan media *videoscribe* efektif digunakan dalam pembelajaran literasi sains (Yusnia, 2019). Media pembelajaran berbasis sparkol *videoscribe* layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran (Widiari et al., 2021). Pembelajaran IPA dengan video pembelajaran berbasis *videoscribe* efektif untuk siswa sekolah dasar (I. W. D. P. Putra et al., 2021). Media pembelajaran fisika menggunakan sparkol *videoscribe* layak digunakan pada proses pembelajaran (E. D. Pratiwi et al., 2019). Media pembelajaran tersebut sangat membantu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, selain itu media pembelajaran tersebut juga membantu peserta didik lebih memahami materi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran video sudah banyak dikembangkan. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media tutorial menjadi salah satu media yang efektif digunakan. Namun, belum adanya kajian khusus terkait pengembangan media video berbasis sparkol *videoscribe* pada materi aksara bali. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis sparkol *videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD. Adanya pengembangan media diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi aksara bali.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan SD No. 1 Benoa. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa kelas IV SD No. 1 Benoa. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dari subjek penelitian ini dikumpulkan dengan instrument kuesioner. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	3
		2) Kesesuaian materi dengan indicator pembelajaran	2	
		3) Kesesuaian materi dengan tujua pembelajaran	3	
2.	Materi	4) Keruntutan materi	4	6
		5) Kelengkapan materi	5	
		6) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	6	
		7) Materi didukung dengan media yang tepat	7	
		8) Materi mudah dipahami	8	
		9) Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	9	
3.	Tata Bahasa	10) Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	10	2
		11) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	11	
Jumlah				11

(Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan	1) Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		2) Kesesuaian antara tujuan, materi dan evaluasi	2	
2.	Strategi	3) Penyampaian materi secara sistematis	3	5
		4) Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa	4	
		5) Memberikan contoh untuk pemahaman konsep	5	
		6) Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	6	
		7) Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri	7	
3.	Evaluasi	8) Memberikan soal latihan untuk pemahaman konsep	8	3
		9) Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran	9	
		10) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	10	
Jumlah				10

(Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Teknis	1) Kemudahan menggunakan media	1	5
		2) Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi	2	
		3) Media dapat membangkitkan motivasi siswa dapat belajar	3	
		4) Siswa dapat memutar ulang media video	4	
		5) Durasi waktu video yang efektif untuk belajar siswa	5	
2.	Tampilan	6) Keterbacaan teks	6	9
		7) Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran	7	
		8) Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat	8	
		9) Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	9	
		10) Penggunaan animasi yang tepat	10	
		11) Dukungan music pengiring yang sesuai	11	
		12) Penggunaan sound effect yang tepat	12	
		13) Penggunaan narasi yang sesuai	13	
		14) Tampilan layer serasi dan seimbang	14	
Jumlah				14

(Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tampilan	1) Kemenarikan pembukaan video	1	4
		2) Keterbacaan teks	2	
		3) Kejelasan gambar	3	
		4) Kejelasan suara dubbing	4	
2.	Materi	5) Materi mudah dipahami	5	2
		6) Kejelasan uraian materi	6	
3.	Pengoperasian	7) Kemudahan dalam penggunaan	7	2
		8) Kelancaran dalam penggunaan	8	
4.	Evaluasi	9) Kesusaian soal dengan materi yang diberikan	9	2
		10) Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	10	
Jumlah			10	

(Suartama, 2016)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe materi Aksara Bali kelas IV SD No 1 Bena Kabupaten Badung. Pada tahap pertama dilakukan analisis (*analysis*) terhadap kompetensi siswa yang ingin dicapai, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. Setelah melaksanakan wawancara bersama guru kelas IV SD maka diperoleh informasi bahwa dikala pandemic COVID-19 sangat sulit untuk membelajarkan siswa hanya dengan WhatsApp Group terutama pada muatan Bahasa Bali yang tidak cukup hanya dengan membaca buku saja. Terdapat materi yang sulit untuk dipahami siswa yaitu aksara bali, dikatakan bahwa pengetahuan siswa terhadap aksara bali masih minim dikarenakan siswa masih belum paham bagaimana cara menggunakan gantungan dan gempelan dalam asara bali dengan baik. Penyebab dari masalah tersebut dikarenakan oleh beberapa hal seperti, siswa yang tidak punya kuota untuk mengakses materi dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal sehingga pembelajaran terkesan monoton yang menimbulkan siswa kurang semangat dalam belajar.

Tahap kedua adalah melaksanakan tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini informasi yang terkumpulkan pada tahap analisis akan dirancang sebuah produk yang tepat yang mampu mengatasi permasalahan yang ada. Produk yang tepat adalah video pembelajaran, karena video pembelajarandapat memfasilitasi, mempermudah, dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan *hardware* dan *software* yang tepat untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Setelah itu, akan dirancang *flocart* dan *storyboard* yang akan mempermudah di dalam proses pembuatan video pembelajaran. Video pembelajaran dirancang dengan Aplikasi *Sprakol Videoscribe* dengan mendesain video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan di dalam mendesain sebuah video pembelajaran, yaitu kejelasan teks, kejelasan suara, kejelasan gambar, dan kemenarikan gambar.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Dalam tahap pengembangan akan dikembangkan rancangan yang sudah dibuat pada tahap yang kedua. Pada tahap ini produk video pembelajaran akan dikembangkan sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah mengumpulkan referensi materi pelajaran, pengumpulan gambar-gambar yang mendukung, pengetikan, pengaturan dan perekaman suara serta pemilihan backsound yang sesuai. Video pembelajaran

akan dikembangkan sedemikian rupa hingga menjadi video pembelajaran yang menarik. Setelah semuanya selesai dipersiapkan maka pembuatan video pembelajaran dapat dilaksanakan. Pada tahap keempat dilakukan tahap implementasi (*implementation*) yang merupakan tahap untuk dilakukan uji coba. Terdapat lima tahap uji coba yang dilakukan, yaitu uji ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Langkah yang pertama yaitu melakukan uji kepada para ahli, setelah dikatakan layak untuk diberikan kepada siswa maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji coba perorangan dan kelompok kecil dengan menerapkan video pembelajaran yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, memotivasi siswa, dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil *review* dari ahli isi mata pelajaran Bahasa Bali terhadap komponen isi pembelajaran, diketahui bahwa media video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini berada pada kualifikasi sangat baik dengan skor 97,72%. Pada hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* memperoleh persentase tingkat pencapaian sebesar 90 % dan berada pada kualifikasi sangat baik. Pada hasil *review* dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* memperoleh persentase tingkat pencapaian sebesar 91,07% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Tahap kelima merupakan tahap evaluasi yang dilakukan setelah data pada saat melaksanakan tahap implementasi terkumpul. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif yaitu evaluasi yang digunakan untuk mengukur atau menilai sebuah video pembelajaran yang mencakup validasi dari para ahli isi mata pelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Pembahasan

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini berbasis *sparkol videoscribe* ini dikembangkan untuk siswa kelas IV SD khususnya untuk materi aksara bali pada muatan lokal bahasa bali. Hasil menunjukkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan pengembangan video pembelajaran melalui tahapan yang sistematis dengan memperhatikan aspek-aspek penilaian video pembelajaran, model pengembangan yang sistematis, dan berorientasi pada landasan teoritis sehingga layak untuk diterapkan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami aksara bali dan juga membantu guru dalam proses pembelajaran baik dikelas maupun dirumah. Proses pengembangan video pembelajaran ini menggunakan acuan model pengembangan ADDIE, dikarenakan prosedur yang dilalui dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini sistematis, jelas, tidak rumit, serta sesuai dengan desain pembelajaran (Ariani & Ujjanti, 2021; Mashuri & Budiyo, 2020; N. A. Putra et al., 2018). Video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali ini telah melalui beberapa tahap uji coba yang patut untuk dilaksanakan dan juga sudah mendapatkan komentar dan saran dari para *reviewer* sehingga sudah melaksanakan perbaikan untuk penyempurnaan video pembelajaran ini.

Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD layak dilihat dari beberapa aspek. Pertama, aspek materi kategori sangat baik dikarenakan RPP disajikan dengan lengkap dan sistematis. Materi yang disajikan pada RPP juga sudah sesuai dengan silabus, kompetensi inti, kompetensi dasar dan buku penunjang Bahasa Bali Kelas IV Mangu Sastra. Selain itu, aspek penilaian kesesuaian tujuan dengan materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang berlaku di SD No.1 Benoa yaitu kurikulum 2013. Kesesuaian antara isi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sangat berperan penting dalam pengembangan media demi tercapainya

kualitas pembelajaran yang maksimal (Fitria, 2018; Prastica et al., 2021). Tujuan pembelajaran yang jelas dapat menjadi sebuah pedoman dalam pembelajaran yang berlangsung (Asih & Ujianti, 2021; Darihastining et al., 2020). Video pembelajaran ini dikembangkan agar siswa kelas IV SD memiliki fasilitas belajar yang memadai dan tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan video ini dirancang semenarik mungkin dengan memperhatikan font, ukuran, animasi, backsound, maupun dubbing, serta dipaparkan penjelasan yang mudah untuk dipahami oleh siswa di kelas IV SD khususnya pada materi aksara bali. Berdasarkan hasil uji validitas produk yang telah dilaksanakan, video pembelajaran ini dinyatakan valid dengan memperoleh kualifikasi sangat baik..

Kedua, dilihat dari aspek desain memperoleh kategori sangat baik. Kriteria penilaian dari ahli desain pembelajaran meliputi aspek tujuan, strategi, dan evaluasi. Berdasarkan masukan, komentar dan saran ahli desain pembelajaran terdapat saran yang bersifat revisi pada bagian opening harus memperhatikan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran harus sesuai dengan "ABCD". Media video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan sudah valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada kelas IV pada mata pelajaran Bahasa bali materi aksara bali. Berdasarkan masukan, komentar dan saran dari ahli media pembelajaran yang bersifat revisi yaitu, pada bagian opening penulisan "Om Swastiastu" seharusnya ditulis "Om Swastyastu" kemudian perlu memperbaiki ukuran font pada aksara bali agar tidak terlalu ngezoom. Video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali yang telah dikembangkan valid sehingga dapat dipergunakan di dalam proses pembelajaran di kelas. Video pembelajaran tampilan video yang meliputi, kesesuaian teks, gambar, kombinasi warna, animasi, musik pengiring, rekaman suara dan narasi yang sangat berperan penting dalam pengembangan video pembelajaran. Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat belajar siswa (Fitriani et al., 2022; Nagge et al., 2018). Adanya video pembelajaran ini materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan mampu membangkitkan motivasi serta perhatian siswa dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan perolehan hasil penilaian, penyajian materi dalam video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual sudah sesuai dengan penilaian yang tersedia. Hal tersebut membuktikan bahwa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali dapat menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan media *videoscribe* efektif digunakan dalam pembelajaran literasi sains (Yusnia, 2019). Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran (Munawar & Suryadi, 2019; E. D. Pratiwi et al., 2019; Widiari et al., 2021; Yusup et al., 2016). Pembelajaran IPA dengan video pembelajaran berbasis *videoscribe* efektif untuk siswa sekolah dasar (I. W. D. P. Putra et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali menjadi salah satu media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa. Implikasinya menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD No 1 Benoa Kabupaten Badung Tahun Pelajaran 2021/2022 layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas produk yang berada pada kualifikasi sangat baik. Direkomendasikan agar guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran. Agar siswa lebih mudah dalam memahami materi.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>.
- Arrosagaray, M., González, M., Pino, M., & Rodríguez, B. (2019). A comparative study of Spanish adult students' attitudes to ICT in classroom, blended and distance language learning modes. *Computers and Education*, 134(October 2018), 31–40. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.016>.
- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.36665>.
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15550>.
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2021). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 16(1), 15–20. <https://doi.org/10.1016/j.jds.2020.07.011>.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Fitriani, N. L. P., Yudiana, K., & Margunayasa, I. G. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.43386>.
- Ihsan, M. S. (2021). Penyuluhan Literasi Belajar Online Untuk Masyarakat Bersama Komunitas Pemuda Mandiri. *International Journal of Community Service Learning*, 5(2), 169–174. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v5i2.34676>.
- Khairani, A., & Qurata Ain, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Statistika Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 219–238. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.898>.
- Mashuri, D., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(05), 893–903.
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018 / 2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga Pendidikan merupakan komponen pent- kepribadian yang lebih baik . Menurut Tri- dengan perubahan. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 174–184. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v7i2.36436>.
- Nagge, J. J., Killeen, R., & Jennings, B. (2018). Using a course pilot in the development of an online problem-based learning (PBL) therapeutics course in a post-professional PharmD program. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 10(2), 231–234. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2017.10.005>.
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufron, S., & Akhwani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran

- Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>.
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303–309. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4355>.
- Pratiwi, U., Setyaningrum, R. A., & Kurniawan, E. S. (2020). Implementation of sparkol videoscribe physics-based learning media pace to improve students' analytical skills. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.6839>.
- Putra, I. W. D. P., Gading, I. K., & Dibia, I. K. (2021). Science Learning with VideoScribe-Based Learning Video for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 260–268. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.35883>.
- Putra, N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Pembina Singaraja Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 6(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20260>.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Remaining motivated despite the limitations: University students' learning propensity during the COVID-19 pandemic. *Children and Youth Services Review*, 120, 105802. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105802>.
- Rahmatika, & Ratnasari. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 385–393. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>.
- Safitri, Y. A., Baedowi, S., & Setianingsih, E. S. (2020). Pola Asuh Orang Tua di Era Digital Berpengaruh Dalam Membentuk Karakter Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 508–514. <https://doi.org/10.23887/jj pgsd.v8i3.28554>.
- Saputri, K. A. L., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 254–261. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.37893>.
- Song, H. J., Ruan, W. J., & Jeon, Y. J. J. (2021). An integrated approach to the purchase decision making process of food-delivery apps: Focusing on the TAM and AIDA models. *International Journal of Hospitality Management*, 95(5). <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2021.102943>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran.
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/19641/11367>.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 791–800. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 173–182. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44586>.
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Astawan, I. G. (2021). Ecosystem Learning with

- Sparkol Videoscribe-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34731>.
- 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>.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126–138. <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i1.8>.