

## Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi di Kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024

Raisyah Aulia Nabila Lubis, Faisal, Eva Betty Simanjuntak, Halimatussakhiah,  
Fajar Sidik Siregar, Ermansyah, Elviana Santi  
Universitas Negeri Medan  
raisyahaulianabilalubis@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research uses the ADDIE development model to develop sparkol videoscribe learning media on the description text material for grade V students at SD Negeri 066650 Medan City in the even semester of the 2023/2024 academic year. This research involved 23 class V students as research subjects, 2 expert validations with the aim of testing the validity of sparkol videoscribe learning media and 1 teacher to test the practicality of sparkol videoscribe learning media in Indonesian language subjects in the independent curriculum. Validation by material experts and media design experts showed that this sparkol videoscribe learning media scored high, material experts gave a score of 83 from a maximum score of 100 with a percentage (83%) and a media design expert gave a score of 174 from a maximum score of 180 with a percentage (96.66%). The teacher also gave a high score for the practicality test with a score of 53 from a maximum score of 55 with a percentage (96.36%), with all aspects such as appearance, presentation, material, and language getting the categories "very decent" and "very valid". The evaluation results show a significant improvement in the learning results of students seen from the comparison of pretest and post-test scores of students, the pre-test result score is 60.17 while the posttest result score reaches 85.13 with an increase of 24.96. It can be concluded that the videoscribe learning media sparkol is "very feasible" to be used as a learning medium in Indonesian language learning and can improve students' writing skills.*

**Keywords:** Learning Media, Sparkol Videoscribe, Description Text

### **ABSTRAK**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran sparkol videoscribe pada materi teks deskripsi untuk peserta didik kelas V di SD Negeri 066650 Kota Medan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini melibatkan 23 peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian, 2 validasi ahli dengan tujuan menguji validitas media pembelajaran sparkol videoscribe dan 1 guru untuk menguji praktikalitas media pembelajaran sparkol videoscribe dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka. Validasi oleh ahli materi dan ahli desain media menunjukkan bahwa media pembelajaran sparkol videoscribe ini mendapatkan skor tinggi, ahli materi memberikan skor 83 dari skor maksimal 100 dengan persentase (83%) dan ahli desain media memberikan skor 174

dari skor maksimal 180 dengan persentase (96,66%). Guru juga memberikan skor tinggi untuk uji praktikalitas dengan skor 53 dari skor maksimal 55 dengan persentase (96,36%), dengan semua aspek seperti tampilan, penyajian, materi, dan bahasa mendapatkan kategori "sangat layak" dan "sangat valid". Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik yang dilihat dari perbandingan skor pre-test dan post-test peserta didik, skor hasil pre-test adalah 60,17 sementara skor hasil post-test mencapai 85,13 dengan peningkatan sebesar 24,96. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sparkol videoscribe "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe, Teks Deskripsi

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI bertujuan untuk mencapai standar kompetensi yang dapat melatih keterampilan berbahasa dan mengembangkan perilaku positif serta apresiasi terhadap sastra dalam diri siswa. Ada empat kemampuan berbahasa yang dipelajari, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan biasanya melibatkan beberapa keterampilan sekaligus saat dipelajari. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis sering dianggap paling sulit oleh guru dan siswa. Hal ini disebabkan oleh proses yang panjang dan pemikiran kompleks yang diperlukan untuk mengorganisir tulisan sehingga menjadi satu kesatuan yang bermakna.

Penelitian ini mendukung pendapat Azizah (2016) bahwa dalam keterampilan menulis, siswa perlu menguasai topik dan kosakata yang baik. Di SD Negeri 066650 Kota Medan, guru dan siswa menggunakan buku pedoman, buku teks dari Kemendikbud, dan LKPD untuk pembelajaran teks deskripsi. Ketergantungan hanya pada buku dapat membuat siswa bosan dan membatasi daya pikir. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Peneliti mengamati di SD Negeri 066650 Kota Medan pada 2 Oktober 2023 bahwa banyak siswa mengalami kesulitan, terutama dalam keterampilan menulis. Hal ini terlihat dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V dan dari pengamatan terhadap tulisan siswa yang disampaikan oleh guru tersebut. Sebagian siswa merasa kesulitan memahami ide dan menggunakan tanda baca dengan benar. Peneliti menemukan bahwa siswa kesulitan menulis karena kurang pemahaman teks deskripsi dan ide serta kosakata. Guru sering menggunakan metode ceramah konvensional, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat merangsang daya nalar siswa. Menurut Rizka & Faisal (2023), media pembelajaran yang tepat penting untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Guru perlu mengembangkan potensi siswa sesuai perkembangan zaman

dengan menggunakan media modern seperti perangkat lunak *Sparkol Videoscribe*, yang mendukung pembelajaran mandiri di sekolah dan rumah.

*Sparkol Videoscribe* adalah perangkat lunak multifungsi yang menggunakan gambar untuk mengekspresikan emosi dan meningkatkan komunikasi. Sangat cocok untuk pembelajaran teks deskripsi karena menampilkan materi secara rinci dan memudahkan siswa menulis teks yang lengkap. Teknologi ini memungkinkan siswa melihat replika objek melalui video. *Sparkol Videoscribe* jarang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama teks deskripsi, namun sesuai dengan silabus kelas V dan mendukung materi kompetensi dasar, selain bahan ajar dan LKPD.

Pemilihan SD Negeri 066650 Kota Medan sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan akan variasi media pembelajaran yang lebih inovatif, mengingat sekolah ini mengandalkan buku paket dan minim menggunakan fasilitas seperti proyektor. Pengembangan media berbasis *Sparkol Videoscribe* di kelas V bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta dapat menjadi solusi bagi sekolah lain dengan masalah serupa dalam mengajar teks deskripsi. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi di Kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan T.A 2023/2024".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017), yang merupakan pendekatan untuk menghasilkan produk khusus dan menguji efektivitasnya. Faisal (2017) juga menguraikan bahwa R&D dirancang secara terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan media pembelajaran melalui tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siti Fajar Aldilha Yudha (2016, h.157) menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran dapat dianggap valid dan layak digunakan dalam penelitian jika memenuhi kriteria validitas sebesar atau lebih dari 71%, yang dapat diklasifikasikan sebagai "valid" atau "sangat valid" berdasarkan penilaian oleh validator. Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas tersebut.

1. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd menunjukkan bahwa pada tahap pertama validasi yang dilakukan pada 22 Mei 2024, media pembelajaran memperoleh skor 58 dari skor maksimal 100, dengan persentase kelayakan sebesar 58%. Hasil ini mengkategorikan media sebagai "Cukup Layak" dan "Cukup Valid". Meskipun demikian, revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Pada tahap

validasi kedua, yang dilaksanakan pada 30 Mei 2024, media berhasil meningkat dengan memperoleh skor 83 dari skor maksimal 100, dengan persentase kelayakan mencapai 83%. Dalam tahap ini, media tersebut dikategorikan sebagai "Layak" dan "Valid".

2. Data dari hasil validasi ahli desain media oleh Ibu Ika Purnamasari S.Pd., M.Si menunjukkan bahwa pada tahap pertama validasi yang dilakukan pada 27 Mei 2022, media pembelajaran memperoleh skor 153 dari skor maksimal 180, dengan persentase kelayakan sebesar 85%. Hasil ini mengkategorikan media sebagai "Layak" dan "Valid". Meskipun demikian, revisi tetap diperlukan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Pada tahap validasi kedua, yang dilaksanakan pada 31 Mei 2024, media berhasil meningkat signifikan dengan memperoleh skor 174 dari skor maksimal 180, dengan persentase kelayakan mencapai 96,66%. Dalam tahap ini, media tersebut dikategorikan sebagai "Sangat Layak" dan "Sangat Valid".

## **Praktikalitas Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe***

Menurut Siti Fajar Aldilha Yudha (2016, h.157), media pembelajaran yang praktis seharusnya memenuhi kriteria dengan persentase  $\geq 71\%$ . Hasil penelitian ini mengacu pada pendapat ahli sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau praktis. Praktikalitas dari media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dievaluasi untuk menilai seberapa praktisnya penggunaan media ini, yang dinilai oleh praktisi pendidikan dan peserta didik.

### **1. Praktikalitas Berdasarkan Respon Guru**

Praktikalitas media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dievaluasi oleh praktisi pendidikan, yang dalam hal ini dilakukan oleh Ibu Sumiati S.Pd., guru kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan, pada tanggal 4 Juni 2024. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor 53 dari skor maksimal 55, dengan persentase 96,36%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor tersebut tergolong dalam kategori "Sangat Baik" dan "Sangat Praktis".

### **2. Praktikalitas Berdasarkan Respon Peserta Didik**

Untuk mengukur praktikalitas media pembelajaran, peserta didik kelas V SDN 066650 Kota Medan diuji menggunakan kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 95%, dengan kategori "Sangat Praktis". Peserta didik memberikan respons positif terhadap media yang

dikembangkan, menyatakan bahwa media tersebut menarik dan mudah dipahami saat digunakan dalam proses pembelajaran.

## **Efektivitas Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe***

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, terbukti bahwa media ini efektif. Efektivitas media pembelajaran diukur dengan perhitungan hasil tes formatif, yaitu pre-test dan post-test. Sebelum menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas KKTP 67 adalah 60,17%, dengan hanya 2 orang yang tuntas. Setelah menggunakan media ini pada post-test, jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas KKTP 67 meningkat menjadi 85,13%, dengan 21 orang yang berhasil tuntas. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil sebesar 24,96%, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model research and development (R&D) ADDIE pada pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* untuk materi teks deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 066650 Kota Medan, peneliti memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* untuk materi teks deskripsi telah divalidasi oleh ahli materi dengan persentase total 83%, masuk dalam kategori "Layak" dan "Valid". Sementara itu, ahli desain media memberikan persentase total 96,66%, dengan kategori "Sangat Layak".
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan, kemudian dievaluasi berdasarkan respon guru dan peserta didik. Evaluasi praktikalitas dari sudut pandang guru selaku wali kelas V di SD Negeri 066650 Kota Medan menunjukkan hasil 96,36% dengan kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, evaluasi dari sudut pandang peserta didik mencatat skor rata-rata 95% dengan kategori "Sangat Praktis".
3. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 066650 Kota Medan. Sebelum menggunakan *Sparkol Videoscribe*, nilai rata-rata peserta didik adalah 60,17 dengan kriteria "Tidak Tuntas". Setelah penggunaan *Sparkol Videoscribe*, nilai rata-rata meningkat menjadi 85,13 dengan kategori "Tuntas". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam

pembelajaran teks deskripsi efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta didik.

## SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan dan kesimpulan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* sebagai pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, khususnya dalam materi teks deskripsi.
2. Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai masukan untuk mempertimbangkan *Sparkol Videoscribe* sebagai alternatif dalam menghadirkan variasi dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* berdasarkan temuan dan pengalaman dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Air, Jon. (2014). *Videoscribing How Writeboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: Sparcol Books.
- Anjani, Yuli. (2014). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual Bagi Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. Azizah, I. N. (2016). *Peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi menggunakan media audio visual pada siswa kelas V SD*. *Basic Education*, 5(24).
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Teori dan Prosedur. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Dalman, H. (2018). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Persada.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Darmawan, Rohmat Dipo. (2014). *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Darmawan, Rohmat Dipo. (2014). *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video*.

- Naskah Publikasi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Faisal. (2017). Kajian Praktis Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi sengan Stratedi Pikir Plus di Kelas V Sekolah Dasar. Vol 7 (1), hal 116-124.
- Faisal. (2017). Pengembangan Desain Pembelajaran Membaca Berbasis DRTA Sebagai Upaya Membangun Generasi Literasi Abad 21 di Kelas VI Sekolah Dasar. Vol 1 (1), hal 441-455.
- Istiqomah, G., Daningsih, E., & Yokhebed. (2016). Kelayakan Multimedia Interaktif Anatomi Daun Kelas XI SMA. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 5 (3), h. 1-10.
- Kemendikbud. (2017). Bahasa Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoirudin, Agung. (2020). 7 Media Pembelajaran Interaktif. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Kustandi, Cecep. Bambang Sutjipto. (2016). Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mijianti, Yerry. (2018). Penyempurnaan Ejaan Bahasa Indonesia. Vol 3, No.1.
- Munirah. (2018). Evaluasi Keterampilan Menulis. Jkarta: Berkah Utami.
- Mudlofir, Ali dan Rusydiyah, E, F. (2016). Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. Model-Model Pengembangan. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nurhadi. (2017). Handbook of Writing (Panduan Lengkap Menulis). Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, B, A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Bandung: Prenada Media Group.
- Reskian, Andika. (2018). Analisis Penggunaan Diksi Pada Karangan Narasi di Kelas X IPS II SMA Negeri 1 Pali. Jurnal Bahasa dan Sastra. Vol 3 (2), hal 1-3.
- Rizka, F, P, dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa pada Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia. Vol 1 (1), hal 115-121.
- Saltifa, P. (2020). Pengembangan Modul Geometri Analitik Bidang Berorientasi Pada Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa. Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika, 3(1), 34-45.
- Sarinta, Noperita. 2019. Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash Pada Tema 4 Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SDN 101771 Tembung T.A 2018/2019. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Soebachman, Agustina. (2014). 4 Hari Mahir Menulis Artikel, Cerpen, Novel, Skripsi. Yogyakarta: Syura Media Utama.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumiharsono, M., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.
- Susanti, A. L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang)*.
- Sutrisno, T., & Agung, Y. A. (2016). Pengembangan Media Video Scribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(3).
- Sutrisno, T., & Agung, Y. A. (2016). Pengembangan Media Video Scribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(3).
- Syahrita, Chandra Alhadaq. 2017. *Kemampuan Memahami Struktur Gramatikal Kalimat Bahasa Indonesia Kelas VII.A MTS Aisyiah Sungguminasa Kab. Gowa*. Skripsi.
- Teguh Budiharso. (2009). *Panduan Lengkap Menulis Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Venus.
- Triwahyuni. (2019). *Pengembangan Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yudha, S. F. A., Asrul, A., & Kamus, Z. (2016). Pembuatan bahan ajar fisika berbasis video menggunakan sparkol videoscribe untuk pembelajaran fisika siswa kelas x SMA. *Pillar of Physics Education*, 8(1).
- Yuli. (2014). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual Bagi Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.