

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* pada Tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD

Ummul Huda Harahap¹, Elvi Mailani², Apiek Gandamana³, Daitin Tarigan⁴, Erlinda Simanungkalit⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara
ummulhudaharahap07@gmail.com

Abstract

This study uses the Research & Development method with the ADDIE development model which consists of five stages, namely the analysis stage (analysis), design (Design), development (development), implementation (Implementation) and evaluation (evaluation). Data collection techniques are observation, interviews, questionnaires and tests. Data analysis techniques, namely qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques. This research and development produces Media-Based Learning products *Sparkol VidioScribe* By Applying the Case Method Model in Thematic Learning Theme 7 Sub Theme 1 Learning 3 Class V SD. This product has been validated by media experts by obtaining a percentage of 90.52% or included in the "very feasible" category. Validation by material experts is "very feasible" with a percentage of 88%. Classical trials obtained 83% with the qualification "very effective".

Keywords: Learning Media, *Sparkol VidioScribe*, Case Method, Thematic, ADDIE Model

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni tahap analisis (*analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* Dengan Menerapkan Model *Case Method* Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD. Produk ini telah divalidasi oleh ahli media dengan memperoleh persentase 90,52% atau termasuk dalam kategori "sangat layak". Validasi oleh ahli materi "sangat layak" dengan persentase 88%. Uji coba secara klasikal diperoleh 83% dengan kualifikasi "sangat efektif".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Sparkol VidioScribe*, *Case Method*, Tematik, Model ADDIE

Copyright (c) 2023 Ummul Huda Harahap, Elvi Mailani, Apiek Gandamana, Daitin Tarigan, Erlinda Simanungkalit

✉ Corresponding author: Ummul Huda Harahap

Email Address: ummulhudaharahap07@gmail.com (Jl. William Iskandar Ps. V, Kab. Deli Serdang, Sumut)

Received 18 September 2023, Accepted 25 September 2023, Published 2 October 2023

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, dan pengaruh globalisasi yang terus-menerus terjadi di Indonesia, menuntut masyarakatnya untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, dan memiliki keterampilan yang membuatnya ikut berkembang dan tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Pendidikan juga menjadi salah satu hal yang paling penting dalam menghadapi tantangan lokal, nasional, dan global. Tanpa adanya pendidikan yang bermutu, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta keterampilan generasi penerus bangsa tidak akan dapat bersaing dengan masyarakat di dunia yang lebih maju.

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia (Karo-karo dkk., 148). Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran dan model pembelajaran. Nurrita (2018) menyatakan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan di negara ini. Berbagai aturan yang telah menegaskan bahwa pendidikan saat ini harus mampu membentuk individu kreatif dan terampil di kehidupan dalam bermasyarakat, pada setiap pembelajaran termasuk pembelajaran tematik. Qiftiyah dan Yanti (2018) menyatakan bahwa pembelajaran tematik sendiri merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk bisa dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dan di dalam cara ini pendidik pun harus mampu membangun bagian keterpaduan yaitu melalui tema. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik terhadap peserta didik, sehingga ketika pesan tersebut tersampaikan maka pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik dapat terangsang dan tujuan pembelajaran juga akan tercapai dan terkendali.

Kemauan belajar siswa seperti yang kita ketahui pada era 4.0 ini anak didik lebih cenderung tertarik terhadap sesuatu yang berbau digital/teknologi. Media pembelajaran yang bersifat digital biasanya akan lebih efektif dan tahan lama. Media pembelajaran seperti inilah yang memberikan kesempatan yang lebih efektif dalam komunikasi guru dan anak didik. Selain itu Mailani dkk. (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya juga dapat dipergunakan dalam jangka waktu yang lama sehingga guru tidak perlu berulang kali dalam hal pembuatannya.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti, kenyataan yang didapat di SDN 060877 Medan Perjuangan dalam pembelajaran tematik masih kurang tersampaikan dengan baik. Hal ini diperkuat ketika peneliti melihat langsung bagaimana keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa cenderung pasif, salah satu penyebab terjadinya hal tersebut adalah kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik minat siswa pada saat proses atau kegiatan pembelajaran berlangsung. Padahal dalam kenyataannya media pembelajaran adalah salah satu hal yang paling mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Magdalena dkk. (2021) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga dapat menyebabkan motivasi belajar siswa, dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.

Saat guru menyampaikan materi di depan kelas, anak didik masih banyak yang kurang memperhatikan. Dikatakan oleh pendidik, bahwa pada saat proses pembelajaran, pendidik dalam menangani kelas cukup kondusif dikarenakan telah mempersiapkan materi yang akan dibawakannya di dalam kelas, akan tetapi tetap saja bahwa pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang

menarik, adapun media yang digunakan oleh pendidik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung hanyalah buku paket dan benda yang ada di sekitar kelas saja. Minimnya sumber belajar juga menjadi masalah signifikan yang dijabarkan dalam penelitian ini. Penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar membuat siswa mudah merasa bosan karena tidak memiliki pilihan lain untuk dipilih. Ini akan menjadi efek yang lebih besar karena tergantung pada minat baca siswa. Bagi siswa yang minat bacanya kurang, mereka akan kesulitan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kenyataannya pendidik masih kurang tepat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kemampuan peserta didik, yang mana menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan pada akhirnya sasaran didik tidak dapat dicapai. Selain itu kesalahan dalam memilih media maupun memilih topik yang dimediasi, akan menimbulkan ketidaksesuaian dalam proses pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Hal-hal di ataslah yang menjadikan peserta didik kurang fokus terhadap materi, contohnya adalah beberapa peserta didik masih asik mengobrol dengan teman sebangkunya, atau terdapat peserta didik yang melamun dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik. Permasalahan tersebut terjadi dikarenakan proses pembelajaran yang masih monoton dan proses pembelajaran masih bersifat *Teacher Center Learning (TCL)*, selain itu selama proses pembelajaran berlangsung pendidik masih menggunakan metode ceramah, sehingga pendidik memiliki peran yang lebih besar dan menjadikan peran peserta didik menjadi pasif. Faktor-faktor tersebutlah yang menyebabkan peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Pendidik menjadi tokoh penting dalam mencapai serta mengendalikan tujuan dari pembelajaran. Salah satu permasalahan yang menjadi prioritas untuk segera dicari solusinya adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya masalah kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran yang monoton akan membuat anak didik mudah bosan, dan tidak mendapatkan rangsangan untuk memiliki kemauan dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang monoton memiliki dampak yang tidak baik untuk perkembangan belajar anak didik, karena jika anak didik sudah merasa bosan atau tidak tertarik lagi dengan pembelajaran ia akan semakin malas dengan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang bersifat monoton serta tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, bahkan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Secara sadar penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat memberikan dampak besar terhadap anak didik. Gandamana dan Marisa (2021) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Peserta didik yang tidak berperan aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas ini pastilah disebabkan beberapa hal, salah satunya seperti yang sudah dibahas sebelumnya bahwa media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran hanyalah buku paket dan benda yang ada di sekitar kelas, sedangkan pada dasarnya anak didik menyukai hal-hal yang memiliki visual seperti gambar dan animasi, serta audio seperti masih suara dan musik.

Melihat kenyataan yang terjadi di SDN 060877 Medan Perjuangan dalam pembelajaran tematik kurang juga dalam model pembelajaran yang digunakan, sehingga proses pembelajaran di kelas masih cenderung pasif. Hal tersebutlah yang menyebabkan siswa tidak termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, akibat dari itu cara berpikir siswa masih pada tahap *LOTS (Low Order Thinkig Skills)*. Cara berpikir siswa yang masih pada tahap *LOTS* tersebut dapat dilihat dari jenis-jenis soal serta pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Kemudian tidak adanya penerapan model pembelajaran yang kreatif dan menarik juga membuat anak didik semakin pasif, oleh karena itu penggunaan dan penerapan model pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membangun suasana belajar yang lebih baik lagi, adapun model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah model pembelajaran *case method*. Model *case method* akan sangat berpengaruh untuk membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan kata lain model *case method* ini akan menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh pendidik selama proses pembelajaran. Dilain sisi kurangnya penerapan dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar di kelas membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat melibatkan anak didik untuk menjadi lebih aktif lagi, karna media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan dapat membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 060877 Medan Perjuangan menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih terbatas, guru dan siswa hanya menggunakan satu buku tematik terpadu kurikulum 2013 sebagai media pembelajaran. Selain itu, diperoleh pula data hasil belajar siswa. Berikut adalah perolehan hasil belajar siswa kelas V SDN 060877 Medan Perjuangan pada Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3.

Tabel 1. Perolehan Hasil Belajar

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentasi
Tematik	<70	13	25	52%
	70	4		16%
	>70	8		32,%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 pada 32% dan persentase siswa yang mendapat nilai dibawah 70 sebesar 52% dan sebesar 16%, siswa mendapat nilai sama dengan KKM. Penggunaan buku sebagai media pembelajaran belum mampu mengoptimalkan potensi dan kreativitas siswa dalam menguasai pembelajaran tematik. Media pembelajaran yang inovatif, informatif dan menarik juga ikut memberikan peran yang besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui penerapan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* akan dapat meminimalkan peran guru sebagai seorang pengajar, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi saat pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah *Sparkol VidioScribe*. Al munawwarah (2019) menyatakan bahwa *Sparkol VidioScribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Sparkol VidioScribe* ini merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi yang menarik dan kreatif.

Sparkol VidioScribe merupakan aplikasi yang sangat berguna bagi pendidik, karna dengan adanya aplikasi *Sparkol VidioScribe* para pendidik bisa mengkreasikan ide-ide menarik mereka melalui video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Sparkol*. Penggunaan media pembelajaran *Sparkol VidioScribe* secara tepat dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan. Kemudian, media pembelajaran ini juga akan memberikan rangsangan yang sama dan dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran. Kemudian Media pembelajaran *Sparkol VidioScribe* ini akan semakin efektif dengan mengimplementasikan model *case method* dalam penerapannya.

Andayani (2022) menyatakan bahwa model *case method* diharapkan dapat mengurangi kesenjangan teori dan praktik, mampu memberikan pengalaman belajar yang kompleks dan kontekstual sehingga dalam pembelajaran metode kasus akan disajikan artikel kasus/video kasus untuk membantu peserta didik mengaitkan fenomena yang terjadi dan akan dibahas dalam kegiatan diskusi berdasarkan hasil observasi dan perspektif anak didik, sehingga anak didik tidak hanya menghafal konten tetapi juga dapat mengetahui keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Melalui penggunaan media pembelajaran *Sparkol VidioScribe* dengan pengimplementasian model *case method* pada pembelajaran tematik ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mencoba mengajukan proposal dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan Model *Case Method* pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan Metode Penelitian adalah prosedur secara ilmiah untuk mendapatkan data sehingga memenuhi tujuan penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan ialah metode *research and development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* pada pembelajaran tematik tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN 060877 Medan Perjuangan. Menurut Yuli (2017) bahwa model pengembangan *ADDIE*

terdiri dari lima tahapan, yakni tahapan nalisis (*analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*development*) implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-A semester genap T.A 2022/2023 di SDN 060877 Medan Perjuangan yang berjumlah 25 peserta didik. Siswa laki-laki berjumlah 14 orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, observasi, wawancara, angket (Kuesioner) validasi, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN DISKUSI

Kelayakan Produk Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VidioScribe dengan Menerapkan Model Case Method

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluatin*) Setiap tahapan dalam penelitian pengembangan ini sudah terlaksana secara sistematis sesuai dengan tahap-tahap model ADDIE. Pada tahap **analisis (*Analysis*)** peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis peserta didik, serta analisis kurikulum dan materi. Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan. Berdasarkan analisis kebutuhan, media yang digunakan sangat terbatas dan belum sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Begitu juga dengan perangkat pembelajaran yang digunakan adalah media visual. Kemudian berdasarkan analisis peserta didik, diketahui bahwa siswa menyukai media yang menarik seperti video animasi yang mengandung unsur gambar dan suara. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3 kelas v SD.

Tahap kedua adalah tahap **desain (*design*)**. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana awal pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol videoscribe*. Kegiatan yang dilakukan ialah penyusunan materi yang tidak sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3. Kemudian penyusunan bahan-bahan pembelajaran dilakukan, yaitu dengan merancang RPP, kemudian RPP yang telah dibuat divalidasi oleh dosen yang bersangkutan untuk mengetahui ketepatan RPP baik atau tidak digunakan dalam pembelajaran. Bahan pembelajaran diambil dari buku siswa, buku guru dan buku Kemendikbud yang berjudul "Peristiwa Dalam Kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013". Setelah itu instrumen penilaian disusun berbentuk kuesioner dan soal untuk mendapatkan penilaian terhadap kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Kemudian dilakukan pengumpulan dan pembuatan *backsound*, gambar dan audio. Media pembelajaran didesain sedemikian rupa agar menghasilkan bahan ajar yang layak dan efektif untuk digunakan.

Tahap ketiga adalah tahap **pengembangan (Development)**. Pada tahap ini peneliti mulai membuat produk yaitu media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe dengan menerapkan Model *Case Method*. Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat dikatakan layak digunakan setelah melewati uji validasi tim ahli materi, tim ahli media, guru kelas V dan uji coba produk. Oleh sebab itu setelah media selesai dibuat kemudian produk tersebut divalidasi oleh validator. Validator dalam penelitian dan pengembangan ini ialah 1) Husna Parluhutan, S.Pd, M.Pd sebagai ahli materi, 2) Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, 3) Ummi Kalsum S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri 060877 Medan Perjuangan.

Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk yaitu uji validasi dari ahli desain dan teknologi, ahli materi dan ahli praktisi pendidikan. Pada kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan Model *Case Method* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli desain tampilan dan teknologi Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* dan ahli materi, peneliti menggunakan penilaian dengan skala likert yang memiliki rentang 1-5. Dimana hasil persentase skor data dikonversikan berdasarkan kriteria hasil perolehan skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
82% - 100%	Sangat Layak
63% - 82%	Layak
44% - 62%	Cukup Layak
25%- 43%	Kurang Layak

Sumber: Arikunto, 2017 h. 41-50

Beberapa tahapan validasi produk yang dilakukan Pertama, pada validasi ahli media terdapat 19 butir pernyataan dengan aspek penilaian yaitu aspek desain media, software, dan manfaat tampilan, desain gambar. Sehingga, dari hasil validasi Media Tahap I dengan jumlah skor 50 dan persentase sebesar 67,36%. Setelahnya peneliti melakukan validasi desain dan teknologi kembali sesuai dengan saran dan masukan dari ahli yakni Tahap II dengan jumlah skor 86 dan persentase sebesar 90,52% dengan kategori “sangat layak”. Kedua, validasi ahli materi pembelajaran terdapat 15 butir pertanyaan dengan aspek penilaian aspek Kelayakan Isi, Materi, dan Kelayakan Bahasa, dari hasil validasi ahli materi pembelajaran dengan jumlah 66 dan persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”.

Dari hasil penilaian pada validator ahli media oleh Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen FIP UNIMED dan validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Husna Parluhutan, S.Pd, M.Pd beliau juga selaku dosen di FIP UNIMED. Hasil dari penilaian validasi ahli media dan ahli materi diperoleh 90,52% dan 88% dengan kualifikasi sangat layak digunakan tanpa adanya revisi. Kualifikasi tersebut berdasarkan pada acuan tabel 2 tentang kelayakan penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* bahwa pada tabel tersebut diterangkan jika penilaian persentase berada di rentang 83%-100% maka media pembelajaran tersebut dikategorikan dalam kualifikasi sangat layak. Maka dari

kualifikasi tersebut Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini sangat layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Praktikalitas Produk Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe*

Dalam mengukur kepraktisan dari produk Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator Ibu Ummi Kalsum S.Pd pada tanggal 15 juni 2023 selaku guru kelas dan guru mata Pelajaran di kelas. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli kepraktisan media pembelajaran menggunakan penilaian dengan skala likert yang memiliki rentang 1-5, dapat dilihat pada Skala Likert pada berikut:

Tabel 3. Kriteria Skala *Likert*

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

Sumber: Widiyoko, 2014

Dimana peneliti memberikan angket dengan 12 pertanyaan yang berisi dari beberapa aspek yaitu aspek tampilan, materi, bahasa dari angket ahli praktisi Pendidikan dengan 1 dengan jumlah skor 58 dan persentase sebesar 96,66% yang termasuk kategori “sangat layak”. Setelah didapat penilaian dari ahli praktisi pendidikan lalu media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* diuji cobakan kepada siswa.

Efektivitas Produk Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe*

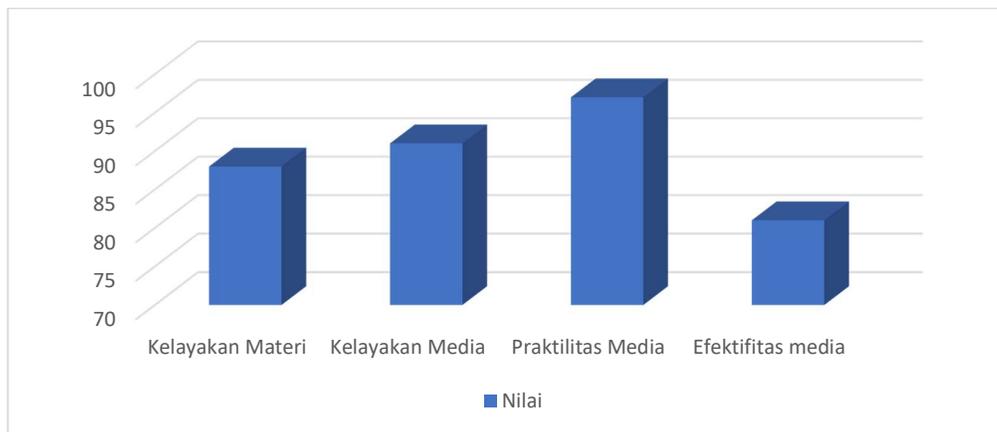
Pada tahap uji coba kepada siswa dimana peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* . Uji coba yang dilakukan adalah uji coba dengan menampilkan dan menayangkan video pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* tersebut sebanyak dua kali pertemuan. Untuk pertemuan pertama, peneliti melakukan pengenalan produk media pembelajaran berbasis *Sparkol* kepada siswa tentang menu, tata cara penggunaan dan isi yang ada di dalam media tersebut dan pemberian pre-test. Pertemuan kedua, peneliti mulai melakukan pembelajaran dengan memberikan materi melalui media pembelajaran yang ditayangkan di depan kelas dengan bantuan *infocus* secara *full* & latihan selanjutnya peneliti memberikan post-test kepada siswa kelas V SDN 060877 Medan Perjuangan.

Tahap selanjutnya implementasi, pada tahap ini peneliti mempersiapkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dan menunjukkan media pembelajaran tersebut kepada peserta didik, setelah selesai peneliti meminta peserta didik mengulang kembali materi serta soal yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Berdasarkan keterangan dari siswa tersebut mereka mudah memahami pelajaran atau materi yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* tersebut.

Pada keefektifan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada saat sebelum dan

sesudah media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 di Kelas V SD diterapkan. Dari kegiatan *pre-test* yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 060877 Medan Perjuangan terdapat 20 soal test yang dilakukan oleh 25 peserta didik. Dari hasil tersebut banyak terdapat peserta didik yang tidak memahami materi pembelajaran. Dari 20 peserta didik hanya 3 peserta didik yang tuntas dalam hasil *pre-test* yang dilakukan, itu menandakan guru belum berhasil dalam menyampaikan materi tematik tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3.

Namun sebelum dilakukannya kegiatan *post-test* peneliti memvalidasi soal tes dengan rumus *product moment correlation*, dari 40 soal yang divalidasi terdapat 20 soal yang valid, maka untuk soal *test post-test* peneliti menggunakan 20 soal yang telah valid. Maka dari kualifikasi tersebut Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 7 sub tema 1 pembelajaran



Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Akhir dari Penelitian

Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VidioScribe dengan Menerapkan Model Case Method Pada Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 di Kelas V SD

Berikut beberapa kelebihan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* yang didapat oleh peneliti di SDN 060877 Medan Perjuangan:

1. Menuntut siswa berpikir kritis melalui sebuah permasalahan, mencari informasi, mengamati, dan menemukan gagasan/solusi dari permasalahan yang terdapat di dalam media pembelajaran video yang berbasis *Sparkol VidioScribe*.
2. Menuntut siswa untuk melek dan tanggap akan teknologi kearah edukasi atau mempermudah proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* dinyatakan sangat layak oleh validator dan praktis digunakan oleh guru kelas dalam proses pembelajaran.

4. Media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* mempunyai keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 060877 Medan Perjuangan.

Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VidioScribe dengan Menerapkan Model Case Method Pada Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 di Kelas V SD

Berikut beberapa kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* yang didapat oleh peneliti di SDN 060877 Medan Perjuangan:

1. Memerlukan alat bantu berupa *Handphone/Infocus*, dan *Speaker* untuk menayangkan video di depan kelas ketika pembelajaran berlangsung.
2. Tidak dapat digunakan secara *full offline* atau membutuhkan jaringan.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* pada tematik subtema 1 pembelajaran 3 di SD kelas V telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan menerapkan model *case method* pada tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 di SD kelas V.
2. Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* Pada Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 di Kelas V SD dinyatakan yang layak guna, sebab Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli desain dan teknologi Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* yaitu Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd dan memperoleh persentase akhir 90,52% atau termasuk dalam kategori "sangat layak". Kemudian validasi oleh ahli materi yaitu Bapak Husna Parluhutan Tambunan, S.Pd., M.Pd "sangat layak" dengan persentase 93,33%. Berdasarkan hasil validasi maka Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case method* dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa dan guru kelas V dalam pembelajaran. Sementara, uji praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* pada Tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD guru kelas V SDN 060877 Medan Perjuangan. Berdasarkan hasil analisis data pada angket uji praktikalitas, diperoleh persentase rata-rata sebesar 96,66%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* praktis untuk digunakan pada siswa sekolah dasar.

3. Peneliti melaksanakan uji coba secara klasikal hasil dari perhitungan ketuntasan kelas pada saat pemberian *pre-test* dan *post-test* diperoleh 83% dengan kualifikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kualifikasi tersebut berdasarkan pada acuan tabel 1.2 tentang kriteria ketuntasan kelas, bahwa pada tabel tersebut diterangkan jika penilaian persentase berada di rentang 81%-100% maka ketuntasan tersebut dikategorikan dalam kualifikasi sangat efektif. Maka dari kualifikasi tersebut Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VidioScribe* dengan Menerapkan Model *Case Method* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

REFERENSI

- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-437.
- Andayani, E. (2022). Case Method: Mengoptimalkan Critical Thinking, Creativity Communication Skills dan Collaboratively Mahasiswa Sesuai MBKM di Era Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 16(1), 52-60.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gandamana, A., & Marisa, M. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 213-221.
- Karo-karo, Demmu. Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Kelas V Sd Negeri 104208 Cinta Rakyat TA 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Mailani, E., Simanihuruk, A., & Manurung, I. F. U. (2019). Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (IAI) Bagi Mahasiswa PGSD Unimed. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 9(4), 290-299.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Qiftiyah, M., & Yanti, Y. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al Qur'an. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 275-286.
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Penilaian Hasil pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yuli, T. E. S. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan, Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.