



# Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Sparkol Video Scribe* Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI SMA

Retina Hayati Meilani Sitompul<sup>1</sup>, Elfayetti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Medan  
e-mail: [Tynaasitompul69@gmail.com](mailto:Tynaasitompul69@gmail.com)

**ABSTRAK** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran dengan *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam, mengetahui kelayakan media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam, dan mengetahui respon siswa terkait dengan media pembelajaran *sparkol video scribe*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI di SMA Swasta parulian 1 medan, objek penelitian adalah media pembelajaran *sparkol video scribe*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, instrumen, dan dokumentasi, teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, dan disseminate*), menghasilkan produk yaitu *sparkol video scribe* dengan rata – rata kelayakan yang didapatkan oleh ahli media sebesar 52 dengan kategori sangat layak, , selanjutnya oleh ahli materi rata-rata yang didapatkan sebesar 42, dengan kategori sangat layak, kemudian respon peserta didik terhadap media pembelajaran *sparkol video scribe* sebesar 42.67 dengan kategori akseptansi sangat tinggi.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Sparkol Video Scribe*, Kelayakan Media, Respon Siswa, Mitigasi Bencana.

## PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Indonesia, manusia dituntut untuk menguasai penggunaan teknologi berbasis digital di era 5.0 sekarang tentunya penggunaan teknologi dan informasi sudah berkembang sangat pesat di Indonesia. Teknologi yang berkembang salah satunya ada di dunia pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan, pembelajaran yang dilakukan di kelas akan semakin menarik, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dipergunakan sebagai sarana dalam pelaksanaan pembelajaran yang dikerjakan guru didalam kelas untuk meraih tujuan dari pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan guru di dalam ruangan kelas kurang berkembang, guru mengembangkan media pembelajaran yang terbaru seperti *Sparkol Video Scribe*, dengan alasan memilih media pembelajaran *sparkol video scribe* dikarenakan media ini memiliki beberapa fitur, dan dapat menarik perhatian peserta didik (Amin, 2019), Salah satu media pembelajaran yang berbentuk video pembelajaran adalah *Sparkol Video Scribe*

Media pembelajaran berfungsi menjadi alat bantu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan adanya interaksi secara langsung antara guru dan siswa (Akbar, 2015). Media pembelajaran mempunyai kelebihan dalam menjelaskan kepada siswa materi yang akan dibahas di kelas dan bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar di kelas. Pembelajaran yang diterapkan dengan media pembelajaran di kelas dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran yang dikerjakan di dalam ruangan kelas.

Respon merupakan hasil dari perilaku terhadap stimulus, yaitu aktivitas dari individu yang bersangkutan, tanpa memperhatikan apakah stimulus tersebut dapat diidentifikasi atau tidak dapat diamati (Wijyantii, dkk, 2015). Menurut Alviana (2016), respon muncul ketika ada rangsangan, yang kemudian memicu perilaku tertentu. Respon siswa terhadap media pembelajaran bisa berupa respon positif atau negatif.

*Sparkol Video Scribe* adalah perangkat lunak yang memungkinkan kita membuat desain animasi dengan latar putih dengan sangat mudah, Software ini dirancang untuk menyampaikan pesan Anda secara efektif tanpa memerlukan pengetahuan teknis ataupun desain khusus (Air, 2014). Menurut pendapat Mualdin & Edi (dalam Fitria, dkk 2017) Salah satu kriteria penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat adalah memastikan bahwa media tersebut selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan mendukung isi materi yang diajarkan. Berdasarkan undang-undang ini, penanggulangan bencana melibatkan serangkaian upaya, termasuk penetapan kebijakan pembangunan yang berpotensi menimbulkan bencana. Kegiatan ini mencakup pencegahan yang direncanakan, tanggap darurat, dan rehabilitasi.

Pengembangan media yang dilakukan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *disseminate* (Penyebarluasan), dengan adanya pengembangan media pembelajaran di kelas, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dibuat tentunya akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi yang akan selanjutnya akan diberikan oleh peserta didik dengan adanya media pembelajaran berbasis video yaitu media pembelajaran *sparkol video scribe*.

## METODE

Penelitian yang dilakukan di SMA Swasta Parulian I Medan, Salah satu sekolah swasta di kota ini, yang ber lokasi Jl. Stadion Teladan No. 23, Teladan Barat, Kec.Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara Kode Pos 201217. Dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi yang dilakukan untuk mengetahui media apa yang digunakan dikelas dan pengembangan media yang digunakan di ruangan kelas, Instrumen validasi ahli dengan tujuan untuk mengetahui penilaian terkait dengan media dan materi pembelajaran, dan instrumen respon siswa terkait dengan media pembelajaran *sparkol video scribe*.

Teknik Analisis data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket penelitian yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Dengan menggunakan statistik deskriptif dengan skor jawab dengan rentangan 1-5 ditabulasikan dan dihitung skor rata-ratanya. Tingkat kelayakan di buat dalam 5 kelompok. Dengan uji hasil kelayakan media pembelajaran dan materi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$  =Skor setiap butir

n = Jumlah butir setiap aspek.

Metode yang sama digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x_t = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

$X_t$  = Skor rata-rata seluruh aspek

$X_i$  = Skor keseluruhan aspek

$N$  = Jumlah butir keseluruhan aspek.

Penilaian kelayakan materi pembelajaran dilakukan dengan cara yang sama, untuk respon siswa terhadap media pembelajaran dapat menggunakan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$X$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Skor setiap butir

$n$  = Jumlah butir setiap aspek.

Untuk menilai kemampuan siswa dalam pengembangan media pembelajaran dengan materi mitigasi bencana alam, maka rumus yang digunakan yaitu:

$$x_t = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

$X_t$  = Skor rata-rata seluruh aspek

$X_i$  = Skor keseluruhan aspek

$N$  = Jumlah butir keseluruhan aspek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

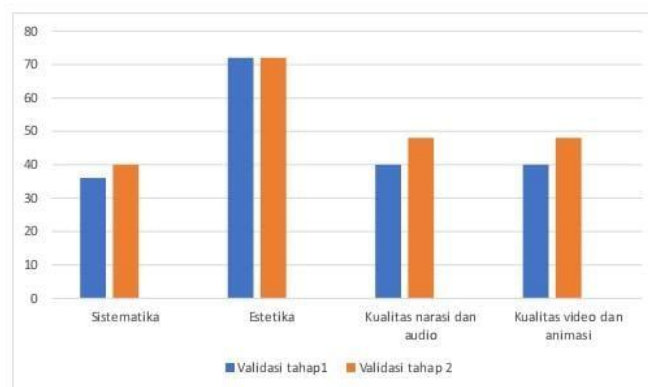
#### 1. Video Pembelajaran dengan Aplikasi *Sparkol Video Scribe*

*Sparkol video scribe* merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model 4D oleh sugiyono, media pembelajaran *sparkol video scribe* digunakan sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi mitigasi bencana alam dengan mudah. Yang dibagi menjadi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian hasil yang didapat yaitu menentukan lokasi penelitian, observasi awal yang dimana terdapat permasalahan dalam media

pembelajaran, lalu wawancara yang dimana adanya hambatan dalam proses pembelajaran. Tahap desain dimulai dari memilih topik pembelajaran, menetapkan kriteria dan rancangan awal, lalu memasukan materi dan gambar terkait dengan bencana alam. Tahap pengembangan yang dilakukan dengan menampilkan hasil desain terkait dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan, yang terakhir tahap penyebaran dengan memberikan angket instrumen terkait dengan media pembelajaran.

## 2.Kelayakan media dan materi pembelajaran

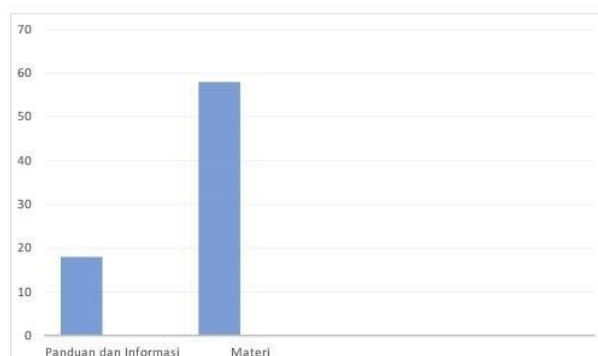
Kelayakan media pembelajaran geografi berbasis video pada materi mitigasi bencana alam diperoleh oleh ahli media dengan mengisi instrumen validasi, dengan tujuan untuk mengetahui hasil validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh pengembang media pembelajaran. Tahap ini dilakukan 2 kali oleh ahli media yaitu bapak syukri hidayat, M. Kom, dengan diagram hasil validasi sebagai berikut:



Gambar 18 diagram validasi media tahap 1 dan tahap 2

## Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan menilai materi pada media pembelajaran yang dibuat dan hasil penilaian dapat digunakan sebagai acuan revisi desain produk yang dilakukan dengan 1 tahap yang dinilai oleh bapak M. Farouq Ghazali Matondang, S. Pd, M. Sc, sebagai dosen validasi ahli materi. Dengan rekapitulasi yang didapat dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 19. diagram validasi ahli materi

3. Hasil Respon siswa terkait media pembelajaran *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam

Uji coba media pembelajaran geografi Sparkol Vieo Scribe pada materi mitigasi bencana alam dilaksanakan di kelas XI IPS di SMA Swasta Parulian 1 Medan dengan jumlah responden 32 siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diuji kelayakan dengan menampilkan media pembelajaran dan memberikan angket respon yang terdiri dari 11 pernyataan untuk dicentang berdasarkan 3 aspek yaitu panduan dan informasi, materi, dan desain fasilitas yang dikembangkan oleh sriadhi. Dengan hasil diagram sebagai berikut:



Gambar 20. diagram respon peserta didik terhadap media pembelajara

Dengan persentase keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 18.Rekapitulasi keseluruhan

No	Jenis Penilaian	Persentase (%)	Nilai Rata - Rata	Kriteria
1	Validasi Ahli Media Tahap 1	190	47.5	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Media Tahap 2	208	52	
3	Validasi Ahli Materi	84	42	Sangat Layak
4	Uji Coba Kelompok Besar	128	42.67	Sangat Tinggi
Jumlah		610	184.17	Sangat Layak
Rata Rata			46.04	

## Pembahasan

*Sparkol video scribe* dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D (*Define, design, development, dan disseminate*) yang dikembangkan oleh (sugiyono, 2019). Tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran *sparkol video scribe* terdiri dari pendefinisian yang dimana mendapatkan hasil dari tahap pendefinisian ini dilakukan dengan wawancara dan tanggapan terkait dengan media pembelajaran *sparkol video scribe*. Tahap desain yang dimulai dari memilih topik pembelajaran agar sesuai dengan media pembelajaran, menyusun konsep, dan merancang media pembelajaran *sparkol video scribe*. Tahap pengembangan tahap yang dimana media sudah selesai didesain dan di uji kelayakan oleh validasi oleh ahli materi dan media terkait media yang akan dikembangkan. Tahap penyebaran yang merupakan tahap akhir untuk melihat respon siswa terkait dengan media pembelajaran *sparkol video scribe*.

Hasil uji kelayakan yang didapatkan setelah dilakukan uji validasi yang pertama validasi oleh ahli media tahap 1 dengan rata rata 52, validasi tahap 2 dengan rata rata 54.5 dengan kategori sangat layak. Selanjutnya validasi ahli materi dengan rata rata 42 dengan kategori sangat layak, kemudian untuk respon siswa terkait media pembelajaran *sparkol video scribe* dengan rata rata 42.67 dengan akseptansi sangat tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam kelas XI yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan *sparkol video scribe* pada materi mitigasi bencana alam disusun dengan mengembangkan dengan 4 tahap yaitu pendefinisian, desain, pengembangan dan penyebaran setelah media selesai dikembangkan, maka diperoleh produk akhir yaitu media pembelajaran *sparkol video scribe* dengan materi mitigasi bencana alam yang telah dikembangkan menjadi media yang lengkap dan dapat dijadikan sumber belajar dalam kelas.
2. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran dari ahli media tahap 1 dan tahap 2 hasil rata-rata yang didapat 47.5 dan 52 dengan kategori sangat layak, selanjutnya dilakukan validasi tahap 2 kepada ahli materi dengan hasil yang didapat 42 kategori sangat layak dengan melakukan 1 kali untuk validasi. Hasil respon siswa terkait dengan media pembelajaran *sparkol video scribe* terdapat hasil 42.67 dengan akseptansi sangat tinggi.

## Referensi

- Air, Jon & dkk. (2014) *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: Sparkol Books.
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- Arsyad Azhar. M.A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ashar & Rayandra (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* Jakarta : Referensi Jakarta.
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Alviana, Puput & Miftahuddin. M.A. (2016) Analisa Sensitivitas Respon Konsumen dari Ekstensifikasi Merek (Brand Extension) pada Sabun Mandi Cair Merek Citra. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*. 16(2):271-282.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Development of Picture Media Based on Local Potency for Learning Materials Biodiversity in AULADUNA. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Nugraha, A.D., Binadja, A., & Supartono. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education*. 2(1):27-34
- Oktavianingrum. Dilla, 2016 “Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Pertemuan Di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta”. *Jurnal Perpustakaan.uns*. (2016)
- Okyranida, I. Y., & Astuti, I. A. D. (2020). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis videoscribe bagi guru MGMP fisika kabupaten Lebak. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*.

- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*.
- Rahmah, D. A., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*.
- Riyana C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Wacana Prima.
- Sadiman Arief. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Shindu P. Yasinto, (2013). *Geografi kelas XI*: Jakarta: Erlangga.
- Sriadhi. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia*. Medan: Digilib UNIMED.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wijayanti, Alvitri., dkk. 2015. Respon Petani Terhadap Inovasi Budidaya dan Pemanfaatan Sorgum di Kecamatan Srandakankabupaten Bantul. *Jurnal Agro Ekonomi*, Vol 26 (2). Hlm. 182
- 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>