

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEOSCRIBE DENGAN MODEL PROBLEM
BASED LEARNING di SDN 106838 JATI MULYO**

Suerningsih¹, Sujarwo²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Email : suerningsih@umnaw.ac.id , sujarwo@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to produce a videoscribe media product with a problem-based learning model to improve student learning outcomes. This study found a lack of utilization of audio-visual-based learning media that supports the teaching and learning process in the classroom and teachers of SD Negeri 106838 Jati Mulyo had never used Videoscribe learning media. The method used in this study is the development method or Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The results obtained from several expert validators, namely media experts got a feasibility score of 76.9%, material experts got a feasibility score of 85%, teacher responses got a feasibility score of 91.6%, and student responses got a feasibility score of 95.3%. Thus, videoscribe media with a problem-based learning model is very suitable for use in the learning process.

Keywords: *learning outcomes, Thematic Theme 7, Videoscribe*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk media videocribe dengan model *problem based learning* meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini ditemukan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual yang mendukung dalam proses belajar mengajar dikelas dan guru SD Negeri 106838 Jati Mulyo belum pernah menggunakan media pembelajaran *Videoscribe*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau *Research And Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil yang di dapat dari beberapa validator ahli, yaitu ahli media mendapatkan skor kelayakan 76,9%, ahli materi mendapatkan skor kelayakan 85%, respon guru mendapatkan skor kelayakan 91,6%, dn respon siswa mendapatkan skor kelayakan 95,3%. Dengan semikian media videoscribe dengan model *problem based learning* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil belajar, Tematik Tema 7, *Videoscribe*

A. Pendahuluan

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan zaman, dapat dilihat bahwa teknologi informasi dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran dikelas sudah menjadi suatu tuntutan sekaligus kebutuhan modernisasi saat ini. Untuk peningkatan keefektifitasan dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan dalam berbagai model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Seiring dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, penerapan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi prioritas untuk meningkatkan keterampilan pedagogik guru. Fokus utama kegiatan adalah mengembangkan keterampilan guru dalam mendesain virtualisasi geometri berbasis software dinamis, sehingga pembelajaran geometri menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami siswa. Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengatasi metode pembelajaran konvensional yang masih dominan, tetapi juga mendorong adopsi teknologi komputer dalam pembelajaran sesuai dengan pendekatan Technological

Pedagogical Content Knowledge (TPACK) (Sukmawarti, dkk 2024).

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual yang mendukung dalam proses belajar mengajar dikelas, dan guru SD Negeri 106838 Jati Mulyo belum pernah menggunakan media pembelajaran *Videoscribe*. Menurut Amini (2021) dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik dikelas tidak sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik, kegiatan tersebut tentunya tidak terlepas dari pendidik yang harus memiliki perencanaan, penggunaan media, dan model pembelajaran yang inovatif.

Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pun tidak terlepas dari faktor dalam maupun diluar diri peserta didik itu sendiri, yaitu tingkat intelegensi dan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik serta model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kelas.

Berkenaan dengan keadaan tersebut, guru dituntut untuk memulihkan situasi dalam pembelajaran dengan harapan peserta didik mampu memenuhi KKM

yang telah ditentukan di sekolah. Masalah di atas dapat menjadi salah satu penyebab mengapa pembelajaran Matematika di sekolah belum memenuhi harapan dalam hasil yang diperolehnya. Untuk menyikapi permasalahan diatas maka penulis mencermati di perlukan suatu model *hybrid learning*.

Videoscribe merupakan aplikasi untuk menghasilkan animasi papan tulis secara otomatis yang menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi dari rangkaian gambar menjadi video utuh dengan pembuatan yang mudah, menghasilkan tampilan yang menarik, dan memepersingkat konsep secara ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar dan sedikit kata-kata atau teks.

Fungsi dari *Videoscribe* sebagai berikut:

1. Untuk menarik perhatian pengunjung blog dan website
2. Untuk penawaran afiliasi
3. Untuk mempromosikan jasa online dan offline
4. Untuk media pembelajaran

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan

permasalahan di dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan sebuah masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari suatu materi pelajaran. Diperkuat oleh pendapat para ahli, Barrow dalam Miftahul Huda (2014) mendefinisikan “pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning* atau PBL) sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah yang dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran”.

langkah-langkah penerapan model PBL menurut Sujarwo (2021) adalah:

1. Orientasi peserta terhadap masalah
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
3. Membimbing investigasi individu dan kelompok
4. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Keunggulan *Video Scribe* dan PBL

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Animasi menarik dari Video Scribe

- membantu meningkatkan motivasi belajar.
2. Pengembangan Keterampilan Abad 21: PBL melatih siswa dalam berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi.
 3. Fleksibilitas dalam Penyampaian Materi: Video Scribe memungkinkan penyajian informasi yang dapat diakses kapan saja.
 4. Peningkatan Pemahaman Konsep: Visualisasi dan narasi mempermudah siswa memahami konsep yang sulit.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah validator (ahli media dan ahli materi). Data yang akan dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. data kualitatif berupa hasil wawancara dan observasi. data kuantitatif berupa hasil tes. sumber data yang digunakan adalah guru, siswa dan proses

pembelajaran. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan wawancara. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket respon guru dan angket respon siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

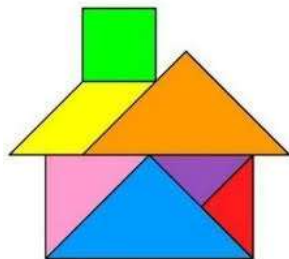
Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti dengan judul pengembangan media videoscribe dengan model *problem based learning* Pada pembelajaran matematika kelas III SD. Produk yang dihasilkan peneliti yaitu media *videoscribe*. Penelitian dan pengembangan produk ini sudah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 langkah yaitu: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Rancangan Produk

1. Tampilan Awal
Pada tampilan awal terdapat berupa tampilan sapaan dan judul pembelajaran.
2. Membuat Tampilan Biodata

Pada tampilan biodata peneliti mengenalkan nama, Npm, dan Universitas yang dilatar belakangi dengan background yang menarik dan sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan.

3. Membuat Tampilan Awal Isi Materi Pembelajaran
4. Pada pembuatan bagian isi materi media pembelajaran yaitu menyesuaikan dengan KD yang telah dibuat sesuai isi materi pembelajaran tema 7 perkembangan teknologi.
5. Membuat Materi dengan Langkah-Langkah Problem Based Learning
 - a. Mengorientasikan peserta terhadap masalah
Masalah diawali dengan pengamatan dari gambar yang ada di layar monitor dan bertanya kepada siswa.



- b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar, guna untuk mendiskusikan masalah yang terdapat pada gambar diatas.



- c. Membimbing investigasi individu dan kelompok
Setiap kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan pemecahan beberapa masalah terhadap teman kelompoknya masing-masing yang sudah ditentukan.
 - d. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja
Tiap kelompok dipersilahkan maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi dalam memecahkan masalah pada gambar tersebut
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Guru mererefresh kembali hasil kerja dari tiap kelompok dan mengevaluasi hasil diskusi dalam memecahkan masalah

yang dilakukan siswa terhadap masalah pada gambar tersebut.

6. Membuat Tampilan Akhir

Tampilan akhir media ini adalah ucapan terima kasih, dan setelah itu peserta didik diminta untuk berdoa masing-masing.



Data Validasi Ahli Materi

Data validasi ahli materi untuk pengembangan media videoscribe dengan model *problem based learning* adalah data yang digunakan untuk memvalidasi kualitas materi pembelajaran yang telah dikembangkan. Dari data kemudian dianalisis dan kemudian Berdasarkan penilaian yg diberikan oleh ahli materi dalam memvalidasi metode pembelajaran ini maka Dalam kasus ini, dengan total skor 34 dan total skor maksimal 40, kita dapat menghitung persentase skor validator sebagai berikut: $\text{Persentase skor} = (34 / 40) \times$

$100 = 85\%$ Berdasarkan hasil tersebut, validator telah memperoleh skor sebesar 85% dari skor maksimal, sehingga materi yang ada pada media dikatakan sangat layak.

Data Validasi Ahli Media

Data validasi ahli media untuk pengembangan media videoscribe dengan model *problem based learning* adalah data yang digunakan untuk memvalidasi kualitas kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dari data kemudian dianalisis dan kemudian Berdasarkan penilaian yg diberikan oleh ahli materi dalam memvalidasi metode pembelajaran ini maka Dalam kasus ini, dengan total skor 40 dan total skor maksimal 52, kita dapat menghitung persentase skor validator sebagai berikut: $\text{Persentase skor} = (40 / 52) \times 100 = 76,9\%$ Berdasarkan hasil tersebut, validator telah memperoleh skor sebesar 76,9% dari skor maksimal, sehingga materi yang ada pada media dikatakan layak digunakan.

Data Validasi respon guru

Data validasi respon guru adalah data yang digunakan untuk memvalidasi tanggapan serta evaluasi dari para

guru terhadap suatu program pembelajaran, materi pembelajaran, atau metode pengajaran yang telah diimplementasikan. Dari data kemudian dianalisis dan kemudian Berdasarkan penilaian yg diberikan oleh guru dalam memvalidasi metode pembelajaran ini maka Dalam kasus ini, dengan total skor 44 dan total skor maksimal 48, kita dapat menghitung persentase skor validator sebagai berikut: $\text{Persentase skor} = (44 / 48) \times 100 = 91,6\%$ Berdasarkan hasil tersebut, validator telah memperoleh skor sebesar 91,6% dari skor maksimal, sehingga media yang dikembangkan dikatakan sangat layak digunakan.

Data validasi respon siswa

Data validasi respon siswa adalah data yang digunakan untuk mengumpulkan tanggapan dan umpan balik dari siswa terhadap materi pembelajaran atau pengalaman belajar yang mereka alami. Dari data kemudian dianalisis dan kemudian Berdasarkan penilaian yg diberikan oleh siswa, dengan total skor yang di dapatkan, yaitu 610 dan total skor maksimal 640, kita dapat menghitung persentase skor

sebagai berikut: $\text{Persentase skor} = (610 / 640) \times 100 = 95,3\%$ Berdasarkan hasil tersebut, validator telah memperoleh skor sebesar 95,3% dari skor maksimal, sehingga media yang di kembangkan dikatakan sangat layak digunakan.

E. Kesimpulan

Media videoscibe dengan model *problem based learning* telah memperoleh validasi yang baik dan dikatakan sangat layak di gunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, masih terdapat ruang untuk perbaikan dan peningkatan lebih lanjut guna mencapai tingkat validasi yang lebih tinggi. Hasil analisis ini memberikan panduan penting bagi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Air, Jon, Dkk. (2014). *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heard*. Bristol, UK: Sparkol Books
- Amir, M, Taufiq. (2019). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning, Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.

- Amini, R., & Elva, N. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Active Learning Tipe Turnamen di Sekolah Dasar. 4(3), 3125-3131.
- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Bagaskara, R, T., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD. JPGSD, 9(8), 3022-3031.
- Daryanto. (2020). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasbullah. Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. JURNAL BASICEDU, 6(4), 7545- 7553.
- Huda, Miftahul. (2014). Model-model Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa IV SD Negeri 20 Aceh. Jurnal Pesona Dasar. Vol 3, No. 4.
- Helianthusonfri, Jefferly. (2019). Belajar Membuat Whiteboard Animation Untuk Pemula. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Iskandar, Dkk. (2020). Aplikasi Pembelajaran TIK Yayasan Kita Menulis.
- Joni Purwono, Dkk. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.
- Masniladevi, M., Sugini, C, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 9(3), 59-69.
- Maydilla, Dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Kelas 5 Pada Tema 5 Subtema 1 di Sekolah Dasar. Limas PGMI, 2(2), 95-104.
- Mayer, O, A., Omdahl, M. K., & Makransky, G. (2019). Investigating the Effect of Pre-Training When Learning Thourgh Immersive Virtual Reality and Video: A Media and Methods Experiment. Computers & Education, 140, 103603.
- Mintohari, & Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. Ejournal Unesa. 6(11), 80-88
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Jawa Timur : UMSIDA Press.
- Nunu Mahnun. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhdap Langkah-langkah Pemilihan Media

- dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Jurnal Pemikiran Islam, 37(1).
- Nulhakim, L., Istiqamah, I. & Saefullah, A. (2019). The Influence of Using Sparkol Videoscribe's Learning Media to Increase Science Literacy on Pressure Concept. AIP Conference Proceedings, 7-11.
- Putri, A, S., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Sparkol Videoscribe Dikelas V Sekolah Dasar. Journal of Basic Education Studies, 4(1), 80-88.
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Saragi, R., & Tegeh, M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. Jurnal Edutech Undiksha, 10 (1), 98-107. DOI: <http://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>
- Santoso, T. A. (2022). Pengembangan Media Sparkol Videoscribe Berbasis Problem Based Learning Kelas IV SD Negeri Winong. INSPIRASI, 19(1), 631-634. DOI: <https://doi.org/10.29100/insp.v19i1.2699>
- Sari, Widya. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Tema 5 Cuaca Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 132406 Tanjung Balai. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar.10(2),372-383.DOI: <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v10i2.18192>
- Sugiyono. (2016). Penelitian Suatu Pengantar. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, A, Dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 662-669.
- Wahyuni, P. (2022). Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe. ULIL ALBAB, 1(7), 2107-2111.