

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA TEMA 8 KELAS IV  
SDIT MUHAMMADIYAH 01 KOTAPINANG**

<sup>1</sup>Wapiq Halimah Sirait, <sup>2</sup>Risma Sitohang

Universitas Negeri Medan

[Wapiqhalimahsrt01@gmail.com](mailto:Wapiqhalimahsrt01@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas produk media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe* pada tema 8 kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau yang disebut *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang sebanyak 20 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner/ angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu, pedoman wawancara, angket validasi materi dan media, angket praktisi pendidikan, angket respon siswa dan soal tes. (1) kelayakan media dinilai oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. (2) kepraktisan media yang dinilai oleh praktisi pendidikan memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,2% dengan kategori “Sangat Praktis” dan hasil respon siswa terhadap media memperoleh nilai rata-rata 87,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. (3) keefektifan media yang dikembangkan, dilihat dari nilai siswa meningkat dari awal sebelum menggunakan media siswa mendapat nilai rata-rata 62% meningkat menjadi 87% dengan kualifikasi “Sangat Efektif” dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe* pada tema 8 subtema 2 sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Video Interaktif, *Sparkol Videoscribe*, Tematik

**PENDAHULUAN**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi sudah menjadi suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui

kemajuan teknologi, proses pendidikan suatu bangsa berusaha untuk mencapai kemajuan dalam berbagai bidang kehidupannya. Karena melalui pendidikan suatu bangsa dapat mencapai tujuan-tujuan yang direncanakan.

Tujuan pendidikan nasional yang ingin dicapai oleh bangsa Indonesia tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, tentunya proses pembelajaran sangat berperan penting.

Pembelajaran merupakan proses pemberian bantuan kepada siswa dengan tujuan agar siswa mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang dapat membentuk karakter juga sikap serta kepercayaan diri siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses dimana terdapat interaksi antara beberapa komponen yang meliputi guru, peserta didik dan sumber belajar dalam hal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar menerapkan kurikulum 2013. Menurut Mulyasa (2013, h. 163) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi. Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan kepada pembentukan karakter. Sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) yang telah diberlakukan, KI 1 dan KI 2 berkaitan dengan tujuan pembentukan karakter peserta didik, sedangkan KI 3 dan KI 4 berkaitan dengan penguasaan kompetensi peserta didik. Oleh karena itu, kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengarahkan pembentukan karakter peserta didik dan penguasaan kompetensi peserta didik. Keseimbangan antara pembentukan karakter dan kompetensi didukung oleh strategi guru dalam kegiatan pembelajaran. Strategi yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah salah satunya penggunaan dan pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Memilih media dan menggunakan media harus sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditentukan serta memperhatikan karakteristik peserta didik. Dengan adanya media dalam pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik

untuk berkonsentrasi terhadap Pelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Namun saat ini penggunaan media pembelajaran masih sangat minim dan belum dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi. Hal ini sejalan dengan Eva Betty (2021, h. 271) yang berpendapat bahwa Media yang biasa digunakan saat ini hanya media cetak sederhana, dimana media ini kurang menarik sehingga menyebabkan minat belajar siswa berkurang. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti media pembelajaran yang disediakan sekolah masih terbatas atau faktor lain yaitu ketidak akrabannya guru dengan teknologi sehingga menyebabkan kesulitan dalam membuat dan merancang media berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari senin, 15 Februari 2023 yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang yaitu Ibu Gita Arsita, S.Pd, diketahui bahwa penerapan pembelajaran tematik sudah berjalan dengan baik oleh guru maupun peserta didik, serta sarana dan prasarana disekolah sudah cukup memadai kegiatan pembelajaran, namun akan tetapi, pemanfaatan sarana, prasarana serta media yang menggunakan teknologi belum dimanfaatkan dengan baik, sehingga sarana yang tersedia seperti LCD proyektor belum dipergunakan secara maksimal. Media pembelajaran yang digunakan di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang adalah media pembelajaran konvensional berupa gambar yang ada didalam buku siswa saja, terkadang juga menggunakan media cetak sederhana seperti gambar dan poster. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membuat siswa kurang tertarik dalam memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru, sehingga membuat siswa merasa cepat bosan dan penyampaian materi tidak tersampaikan dengan optimal sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas terkadang siswa kurang merespon pembelajaran yang diberikan guru. Siswa juga tampak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, bahkan Ketika guru membuat sesi tanya jawab antara guru dengan peserta didik, hanya Sebagian peserta didik saja yang berperan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar siswa merupakan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan penulis, diperoleh data tentang hasil belajar siswa pada Ulangan harian tematik kelas IV SDIT Muhammadiyah 01

Kotapinang yang berjumlah 20 orang siswa yang masih tergolong rendah. KKM yang harus dicapai oleh siswa adalah 75. Dimana terdapat 13 siswa dengan persentase 65% masih belum mencapai nilai KKM dan 7 siswa dengan persentase 35% sudah tuntas KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang dapat digunakan yaitu video interaktif. Media video interaktif merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sebagai bahan ajar non cetak, media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video interaktif menurut Niswa Auliya (2013) adalah media yang disajikan lewat presentasi audio visual yang dilengkapi menggunakan suara penuntun yang menggunakan bahasa Indonesia dan mudah dipahami maupun jelas serta dikemas menggunakan program autorun. Salah satu aplikasi yang dapat membuat media video interaktif ialah *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol videoscribe* 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 (Al Munawwarah, 2019). Oleh sebab itu disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada tema 8 di kelas IV SDIT Muhammadiyah Kotapinang.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang kajiannya sistematisnya tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau menghasilkan rancangan tersebut, serta mengevaluasi kinerja pada produk, yang bertujuan data empiris untuk digunakan sebagai dasar dalam membuat produk serta alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non

pembelajaran (Sugiyono, 2016, h. 275). Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang di Jln. Kalapane Masjid Taqwa Muhammadiyah Kp. Bedagai Kotapinang, Kabupaten Labuhanbatu Selatan tahun ajaran 2022/ 2023.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang yang berjumlah 20 orang. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada tema 8 kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari saran/masukan dari para ahli media, materi dan praktisi pendidikan serta hasil wawancara. Sedangkan Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validitas, praktikalitas dan efektifitas dengan menggunakan skala penskoran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 dengan muatan Pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan model ADDIE dapat diuraikan sebagai berikut:

**Tahap (*Analysis*) analisis** adalah tahap pertama dalam penelitian ini, dimana pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan materi dan analisis perangkat pembelajaran. Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yaitu media pembelajaran terbatas dan belum sesuai dengan perkembangan teknologi serta pemanfaatan sarana dan prasarana yang belum optimal. Siswa juga kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru serta siswa juga kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Kemudian berdasarkan analisis diketahui bahwa peserta

didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual, media yang ditampilkan dengan infokus dan media lainnya yang berbasis IT.

**Tahap (*Design*) desain** Pada tahap desain peneliti menyusun rencana awal pembuatan media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat rancangan materi dan RPP yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator tema 8 daerah tempat tinggal subtema 2 keunikan daerah tempat tinggal pembelajaran 1. Setelah itu peneliti, membuat rancangan desain media yang akan dikembangkan.

**Tahap (*development*) pengembangan** peneliti membuat produk yaitu video interaktif berbasis *sparkol videoscribe*. Media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk digunakan setelah uji validasi dari ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan (Guru) dan uji coba produk. Setelah media selesai disusun, peneliti memberikan media kepada validator. Validator merupakan orang yang ahli dalam menilai media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe*. Adapun hasil kelayakan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1 Validasi Ahli Media

| No              | Aspek Penilaian | Jumlah Skor           | Total Skor |
|-----------------|-----------------|-----------------------|------------|
| 1               | Tampilan        | 41                    | 82%        |
| 2               | Bahasa          | 13                    | 86%        |
| 3               | Program         | 16                    | 80%        |
| 4               | Kefektifan      | 13                    | 86%        |
| <b>Total</b>    |                 | <b>83</b>             | <b>83%</b> |
| <b>Kategori</b> |                 | <b>“Sangat Layak”</b> |            |

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa penilaian yang diberikan oleh validator ahli media, diperoleh nilai 83% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga dapat diuji cobakan tanpa revisi.

Tabel 2 Validasi Ahli Materi

| No           | Aspek Penilaian  | Jumlah Skor | Total Skor |
|--------------|------------------|-------------|------------|
| 1            | Tampilan         | 45          | 90%        |
| 2            | Kelayakan Bahasa | 23          | 92%        |
| <b>Total</b> |                  | <b>68</b>   | <b>90%</b> |

|                 |                       |
|-----------------|-----------------------|
| <b>Kategori</b> | <b>“Sangat Layak”</b> |
|-----------------|-----------------------|

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa penilaian yang diberikan oleh validator ahli materu, diperoleh nilai 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga dapat diuji cobakan tanpa revisi.

**Tahap (*Implementation*) implementasi** dilakukan dengan memberikan angket kepada praktisi pendidikan dan respon peserta didik untuk menilai kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun hasil penelitian kepraktisan media dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3 Penilaian Praktisi Pendidikan

| No              | Aspek Penilaian    | Jumlah Skor             | Total Skor   |
|-----------------|--------------------|-------------------------|--------------|
| 1               | Penyajian Materi   | 17                      | 85%          |
| 2               | Media Pembelajaran | 18                      | 90%          |
| 3               | Pembelajaran       | 12                      | 80%          |
| 4               | Bahasa             | 12                      | 80%          |
| <b>Total</b>    |                    | <b>59</b>               | <b>84,2%</b> |
| <b>Kategori</b> |                    | <b>“Sangat Praktis”</b> |              |

Berdasarkan hasil penilaian guru kelas IV Ibu Gita Arsita, S.Pd memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe* sebesar 84,2%. Dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Setelah divalidasi dan didapatkan kelayakan serta kepraktisan produk, kemudia produk akan diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba produk dilakukan di kelas IV dengan siswa yang berjumlah 20 orang. Uji coba dilakukan dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*. Uji coba *pre-test* bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum menggunakan video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe*. Kemudian setelah melakukan pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* maka siswa akan diberikan *post-test*. Berikut merupakan perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*

Tabel 4 Hasil Penilaian *Pre-test* dan *Post-test*

| No. | Nama Siswa  | Nilai          |                 |
|-----|-------------|----------------|-----------------|
|     |             | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| 1   | Abdur Rozaq | 50             | 85              |

|                               |                        |              |             |
|-------------------------------|------------------------|--------------|-------------|
| 2                             | Adi Putra Ramadana     | 55           | 75          |
| 3                             | Arfi Muhammad          | 60           | 85          |
| 4                             | Aqilah Adinda Resya    | 80           | 95          |
| 5                             | Faris Raihan           | 65           | 80          |
| 6                             | Hafiz Ahmad            | 75           | 80          |
| 7                             | Hafiza Dwi Rizky       | 70           | 85          |
| 8                             | Husna Afifah           | 60           | 90          |
| 9                             | Intan Azza Malika      | 85           | 85          |
| 10                            | Janeeta Aquina Maulida | 70           | 95          |
| 11                            | Jihan Alesha Irwana    | 65           | 95          |
| 12                            | Kenzo Ranov Alvaruqi   | 55           | 95          |
| 13                            | Maula Hanis Bassami    | 70           | 100         |
| 14                            | Muhammad Rifaldy       | 50           | 80          |
| 15                            | Mutia Afika Ahmad      | 75           | 100         |
| 16                            | Raja Gilang            | 70           | 80          |
| 17                            | Sulaiman Daud          | 30           | 75          |
| 18                            | Syahmi Farah Quanesha  | 70           | 80          |
| 19                            | Teguh Arya Winata      | 40           | 85          |
| 20                            | Wildan Ahmad           | 50           | 95          |
| <b>Jumlah</b>                 |                        | <b>1.245</b> | <b>1740</b> |
| <b>Persentase Keefektifan</b> |                        | <b>62,25</b> | <b>87%</b>  |

Berdasarkan dari tabel uji coba *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* menunjukkan efektifitas sebesar 62% dengan kategori “Kurang Efektif”. Sedangkan hasil uji coba *Post-test* yang dilakukan dengan menggunakan video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* menunjukkan efektifitas sebesar 87% dengan kategori “Sangat Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan media pembelajaran video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* sangat efektif.

Selanjutnya setelah mengerjakan *post-test* siswa mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran. berikut merupakan data hasil respon siswa terhadap media pembelajaran:

Tabel 5 Hasil Respon Siswa

| Nomor Responden  | Skor        | Persentase    |
|------------------|-------------|---------------|
| 1                | 47          | 94%           |
| 2                | 46          | 92%           |
| 3                | 42          | 84%           |
| 4                | 39          | 78%           |
| 5                | 39          | 78%           |
| 6                | 42          | 84%           |
| 7                | 45          | 95%           |
| 8                | 42          | 84%           |
| 9                | 40          | 80%           |
| 10               | 43          | 86%           |
| 11               | 48          | 96%           |
| 12               | 44          | 88%           |
| 13               | 42          | 84%           |
| 14               | 45          | 90%           |
| 15               | 44          | 88%           |
| 16               | 47          | 94%           |
| 17               | 44          | 88%           |
| 18               | 42          | 84%           |
| 19               | 47          | 94%           |
| 20               | 43          | 86%           |
| <b>Total</b>     | <b>871</b>  | <b>1.751%</b> |
| <b>Rata-Rata</b> | <b>43,5</b> | <b>87%</b>    |

**Tahap (*Evaluation*) Evaluasi** merupakan tahapan terakhir . pada tahapam ini, peneliti memberi umpan balik terhadap masukan dari penggunaan produk yang dikembangkan. Dapat diketahui tingkat kelayakan media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe* oleh penilaian oleh dosen ahli media dan doosen ahli materi. Ahli media memberikan total nilai akhir 83 dengan persentase kelayakan 83% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ahli materi memberikan nilai total akhir 68 dengan persentase 90% masuk dalam kategori “Sangat Layak. Tingkat kepraktisan pada media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe*. Praktisi pendidikan memberikan nilai

kepraktisan 59 dengan persentase kepraktisan 84,2% masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Respon siswa memberikan nilai kepraktisan dengan persentase kepraktisan 87% masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Tingkat keefektifan pada media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe* ditunjukkan pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Pre-test dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran dan memperoleh efektifitas hanya 62% yang tergolong dalam pencapaian “Kurang Efektif”. Sedangkan Post-test dilakukan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dan menunjukkan efektifitas 87% yang tergolong dalam pencapaian “Sangat Efektif”. Pengembangan media pembelajaran video interaktif ini diperjuat dengan penelitian terdahulu oleh Deri Firmansah dan Dicki Fauzi Firdaus yaitu penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada tema 3 kelas III, berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran setelah validasi ahli materi, ahli media, kepraktisan praktisi pendidikan, respon siswa dan uji coba lapangan. Dalam hal ini diketahui bahwa media pembelajaran video interaktif layak, praktis, dan efektif digunakan pada proses pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, respon siswa dan uji coba lapangan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dan subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang berjumlah 20 orang siswa. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran yang layak, praktis dan efektif. Hasil akhir validasi oleh dosen ahli media 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi oleh dosen ahli materi 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya kepraktisan oleh praktisi pendidikan 84,2 % dengan kategori “Sangat Praktis” dan respon siswa 87% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dan pada uji coba produk berdasarkan *Pre-test* dan *Post-test*, sebelum menggunakan media perolehan nilai siswa adalah 62% meningkat menjadi 87% setelah menggunakan media. Maka dapat disimpulkan bahwa pada media pembelajaran video interaktif berbasis *sparkol videoscribe* pada tema 8

subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang layak, praktis serta efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437.
- Auliyah, Niswa. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII D SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1 (1), 1-18.
- Firmansah, Deri & Fauzi Firdaus. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema III Kelas 3. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 7 (2), 145-158
- Mulyasa. 2013. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Perangin-Angin, Laurensia, dkk. 2022. Analisis Kesulitan Yang Dialami Guru Dalam Pembuatan RPP Di SDN 060843 Medan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 3 (4), 1-9.
- Simanjuntak, Eva Betty & Astria Hospital. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 8 Subtema 2 Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *School Education Journal (SEJ)*. 11(3), 269-278.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta
- Wahyullah Alannazir. (2016).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Depdiknas