



**KELAYAKAN DAN PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI
SMA N 4 BUKITTINGGI**

Mai Liza Asmawati, Slamet Rianto, Loli Setriani

Program Studi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Sumatera Barat

mailizaasmawati08@gmail.com

Submitted: 20-02-2022, Reviewed: 11-03-2022, Accepted: 07-04-2022

ABSTRACT

This study aims to determine and analyze the development, feasibility and practicality of Learning Media Development Using Sparkol Videoscribe on Students' Learning Motivation in Geography Subjects at SMA N 4 Bukittinggi. The type of research used in this research is research and development (Research and Development). The 4D model includes 4 stages, namely: Define, Design, Development, Desiminate. The subjects in this study were students of class XI IPS 1 and Class XI IPS 4 who took part in the geography learning process at SMA N 4 Bukittinggi in the academic year 2021/2022, with a total of 64 students. The results of the study found that: 1.) The development of the sparkol videoscribe learning media included validation from experts, namely media experts, education experts, and linguists. So that the media validation data is obtained and then processed with the Interaclass Coefitien Correlation (ICC) formula assisted by processing using the SPSS version 22 application for Windows, the result is 0.868. if the value is more than 0.5, it can be concluded that the level of validation is adequate. 2.) The sparkol videoscribe learning media was declared very feasible after analyzing data processing using Microsoft Excel so that the total score was 174 with a mean level of 4.37 and a percentage level of 87% with the predicate "Very Good". 3.) The sparkol videoscrieb learning media was declared practical after processing the research data obtained from the questionnaire, and a practical test was carried out so that a total score of 3875 was obtained with a mean level of 4.15 and a percentage of 83% in the "Very Practical" category.

Keywords: *Appropriateness, Practicality, Sparkol videoscribe.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dengan menciptakan suasana belajar berupa proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh lembaga formal berupa sekolah

Sutrisno, dkk. (2016). Pendidikan tidak pernah lepas dari proses pembelajaran, aspek yang paling mendukung dalam penyampaian pembelajaran adalah aspek metode pembelajaran dan alat bantu

pembelajaran. Selain pemilihan metode dan media pembelajaran peserta didik dan pendidik dituntut untuk selalu bisa mengikuti arus perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat.

Kemajuan dibidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah sedemikian pesat dan telah banyak membantu berbagai aktivitas manusia. Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, ada banyak alternatif pembelajaran yang bisa dimunculkan dari pemanfaatan teknologi ini Juariah (2016). Keberhasilan pembelajaran tersebut dapat ditinjau dari proses pembelajaran yang dirancang dan dijalankan secara professional oleh pendidik. Pada kenyataanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi.

Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru cenderung

tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada *text book* atau *power point* dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan untuk pembelajaran produktif sendiri media yang layak dan memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses memasak dapat diperhatikan dengan baik. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa.

Menurut Oemar Hamalik (1989) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk membuat komunikasi lebih efektif dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Sedangkan menurut Suprpto, dkk (1986) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang efektif yang dapat digunakan oleh guru



untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Yusufhadi Miarso (2004) Media pembelajaran berupa media presentasi terancang adalah media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi berupa gambar, garis, suara, simbol, dan gerakan. Media yang mencakup kelima informasi tersebut adalah gambar hidup (film), dan televisi (video), tidak semua jenis film dan televisi dapat menyampaikan semua jenis informasi.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu media pembelajaran video. Menurut Putrini, dkk. (2012) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar dengan cara menampilkan ide atau gagasan ide, pesan, dan informasi audio-visual. Media video dipilih karena Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan Menurut Riyana, dkk. (2012) yaitu: 1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata

oleh siswa, 2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, 5) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar diharapkan mampu mengembangkan daya nalar para siswa. Salah satu aplikasi atau software untuk membuat media pembelajaran berupa video yaitu *Sparkol VideoScribe*.

Sparkol Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh, dengan karakteristik yang unik, *Sparkol VideoScribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran Dyah (2016). Media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sangat

membantu siswa dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar termasuk pada mata pelajaran Geografi.

Selanjutnya Alfandi (2001) berpendapat bahwa geografi adalah ilmu yang menggunakan pendekatan holistik melalui studi spasial, teritorial, ekologi dan sistem, serta historis untuk menggambarkan dan menganalisis struktur, pola, fungsi, dan proses keterkaitan, interaksi, saling ketergantungan, dan hubungan timbal balik dari serangkaian gejala, penampakan atau kejadian dari kehidupan manusia, kegiatan atau budaya dengan kondisi lingkungan di permukaan bumi. Geografi adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan pemahaman siswa tentang variasi dan organisasi spasial orang, tempat, dan lingkungan di permukaan bumi. Untuk itu sangat perlu diajarkan kepada siswa agar siswa mampu menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan dan memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana serta memiliki

toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.

Mata pelajaran Geografi merupakan mata pelajaran wajib Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya kelas XI IPS hal ini dikarenakan Geografi merupakan mata pelajaran yang dapat dipelajari secara nyata di alam maupun sosial, namun banyak siswa menganggap pelajaran Geografi merupakan pelajaran yang sulit.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 29 bulan September 2021 dengan mewawancarai salah satu guru mata pelajaran Geografi ibu Yurneli penulis mengemukakan masalah yakni beliau mengatakan dalam proses pembelajaran disekolah ini masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana media pembelajaran yang sering digunakan seperti *power point* dan cara diskusi. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, salah satu alternatif yang dapat diterapkan yaitu media pembelajaran interaktif. Maka dari hasil observasi itu penulis tertarik untuk melakukan pengembangan

media *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran geografi agar minat siswa dalam belajar geografi semakin tinggi dan lebih paham dalam memahami materi yang akan disampaikan serta untuk mendapatkan daya tarik atau minat siswa kepada mata pelajaran geografi itu sendiri. Menurut Momon Dt. (2016) Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib untuk diikuti semua peserta didik karena setiap bidang studi atau mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Berdasarkan struktur keilmuannya, Geografi adalah disiplin ilmu yang mengkaji tentang fenomena permukaan bumi atau geosfer, pembelajaran pada mata kuliah biologi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ceramah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D) Sugiono (2015) menyatakan Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk

mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Menurut Thiagarajan dalam (Fredyana 2017) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: 1) define ; 2) design; 3) develop; dan 4) disseminate. uji coba dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas uji coba dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol di SMA N 4 Bukittinggi.

Teknik pengumpulan menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini digunakan untuk mengambil data tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru Sugiyono (2018).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kelayakan. Analisis kelayakan merupakan analisis yang digunakan untuk menilai kelayakan suatu media pembelajaran untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Geografi dengan materi

ketahanan pangan industri dan energi di kelas XI IIS SMAN 1 Painan. Setelah data tersebut diperoleh, kemudian untuk melihat bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut (Damayanti,dkk. 2018).

$$Xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Ket :

S_{max} = Skor Maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

Xi = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut menurut Arikunto dalam (Ernawati 2017).

Tabel 1. Tingkat kelayakan

No	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat tidak layak
2	21 – 40 %	Tidak layak
3	41 – 60 %	Cukup layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat layak

Sumber : (Sukardiyono, 2017)

Selanjutnya analisis praktikalitas, Produk media pembelajaran dikatakan praktis apabila siswa dapat menggunakan media pembelajaran tersebut untuk belajar secara praktis dan efisien.

Analisis data praktikalitas diperoleh dari instrumen pengamatan keterlaksanaan RPP, angket respon guru dan peserta didik terhadap media Android yang dikembangkan. Pemberian nilai praktikalitas dilakukan menggunakan rumus berikut :

Nilai Praktikalitas =

$$\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari (Purwanto, 2012) sebagai berikut :

Tabel 2. Tingkat praktikalitas

Interval	Kategori
86% - 100%	sangat praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	cukup praktis
\leq 54%	sangat tidak praktis

Sumber: Purwanto, (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu : *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develope* (pengembangan) dan *Dessiminate*

(penyebaran) Sugiyono (2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta praktikalitas dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA N 4 Bukittinggi.

Pertama, Kelayakan. Pada tahap uji kelayakan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang diukur menggunakan angket, yaitu angket respon guru dengan responden 2 orang guru geografi, dari angket tersebut diperoleh hasil total skor sebesar 174 dengan rata-rata (mean) sebesar 4,37 dan tingkat persentase 87% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini berarti produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak untuk dikembangkan dan dapat dilanjutkan pada tahap implementasi ke peserta didik. Dan penelitian ini dapat mempermudah proses pembelajaran geografi kelas XI SMA N 4 Bukittinggi..

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erlia Dwi

Pratiwi (2017) yang berjudul “Media pembelajaran fisika berbasis *sparkol videoscribe* pokok bahasan kinematika gerak diperguruan tinggi” Terbukti dalam penelitiannya menurut penilaian dari ahli media dan ahli materi serta pengguna, masing-masing memberi skor penilaian 87,60% dari ahli media, 84,26% dari ahli materi. Skor tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga media ini siap dan sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan penelitian dan penelitian relevan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak untuk diterapkan di kelas implementasi.

Tabel 4. Kesimpulan Indikator Kelayakan

No	Indikator	%	Ket
1	Aspek bahasa Aspek efek bagi strategi pembelajaran	93%	Sangat Layak
2	Aspek rekayasa perangkat lunak	90%	Sangat Layak
3	Aspek tampilan visual	78%	Sangat Layak
4		89%	Sangat Layak
	Rata-rata	87%	Sangat Layak

Kedua, Praktikalitas. Pada tahap uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Data diperoleh dari angket respon siswa pada kelas implementasi sebanyak 32 orang responden. Data yang diperoleh dari pengisian angket oleh siswa diolah menggunakan Microsoft Excel. Dari pengolahan data diperoleh total skor sebesar 3875 dengan rata-rata (mean) 4,15 dan tingkat persentase 83% dengan kategori “sangat praktis”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran geografi.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Cut Marlina (2019) yang berjudul “Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis *Micro flash*” hasil media pembelajaran menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia flash berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan nilai 95. Dengan demikian dapat disimpulkan

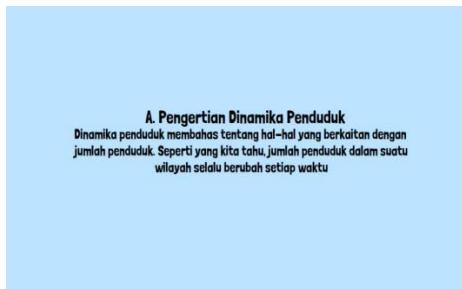
bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dari segi penyajian dan penggunaan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian relevan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscibe* yang dikembangkan sangat praktis digunakan oleh peserta didik di kelas XI IPS Bukittinggi.

Tabel 5. Kesimpulan Angket Praktikalitas

Indicator	%	Ket
Aspek relevansi materi	84%	Praktis
Aspek pengorganisasian materi	83%	Praktis
aspek bahasa	82%	Praktis
aspek efek bagi strategi pembelajaran	85%	Praktis
aspek perangkat lunak	80%	Praktis
aspek tampilan visual	85%	Praktis
Total	83%	Praktis

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Perkenalkan nama : Mailiza Asmawati
NPM : 18030009



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran

Berdasarkan penerapan media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang dilakukan di SMA N 4 Bukittinggi di peroleh motivasi siswa antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media sebagai alat

ukur kmedia yang diuji. untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

NO	XI IPS 1	Ket	XI IPS 4	Ket
1	72%	Tinggi	48%	Rendah
2	81%	Tinggi	54%	Sedang
3	78%	Tinggi	53%	Sedang
4	76%	Tinggi	53%	Sedang
5	92%	tinggi	57%	Sedang
6	79%	Tinggi	53%	Sedang
7	76%	Tinggi	60%	Sedang
8	66%	sedang	53%	Sedang
9	74%	Tinggi	59%	Sedang
10	69%	Tinggi	64%	Sedang
11	70%	Tinggi	64%	Sedang
12	79%	Tinggi	57%	Sedang
13	84%	Tinggi	71%	Tinggi
14	70%	Tinggi	64%	Sedang
15	76%	Tinggi	66%	Sedang
16	84%	Tinggi	74%	Tinggi
17	83%	Tinggi	60%	Sedang
18	74%	Tinggi	67%	Sedang
19	81%	Tinggi	58%	Sedang
20	73%	Tinggi	50%	Rendah
21	72%	Tinggi	67%	Sedang
22	81%	Tinggi	53%	Sedang
23	80%	Tinggi	56%	Sedang
24	69%	Tinggi	60%	Sedang
25	74%	Tinggi	61%	Sedang
26	74%	Tinggi	58%	Sedang
27	76%	Tinggi	57%	Sedang
28	73%	Tinggi	57%	Sedang
29	73%	Tinggi	58%	Sedang
30	76%	Tinggi	61%	Sedang
31	73%	Tinggi	62%	Sedang
32	92%	tinggi	66%	Sedang
Jumlah	77%	Tinggi	59%	Sedang

Gambar 2. Pengolahan data primer

Maka dapat disimpulkan setelah melihat perbandingan tabel diatas dari kelas implementasi dan kelas kontrol, dimana kelas implementasi memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hal ini disebabkan kelas implementasi menggunakan aplikasi berbasis *sparkol videoscribe* yang dikembangkan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran Media pembelajaran pembelajaran video pembelajaran *sparkol videoscribe* dinyatakan sangat layak setelah dianalisis pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* sehingga diperoleh hasil total skor 174 dengan tingkat mean 4,37 dan tingkat persentase 87% dengan predikat “Sangat layak”. Kemudian Media pembelajaran *sparkol videoscribe* dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktikalitas sehingga diperoleh hasil

total skor 3875 dengan tingkat mean 4,15 dan persentase senilai 83% dengan kategori “Sangat Praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, Almira Eka, Imam Syafei, Happy Komikesari, and Resti Rahayu. 2018. “KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERUPA BUKU SAKU BERBASIS ANDROID.” 01(1):63–70.
- Dyah, Ayu, Wulandari. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016.” *Univesitas Negeri Semarang*.
- Ernawati, Iis. 2017. “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2(2):204–10. doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17315.
- Fredyana, C. A. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Untuk Kelas X Smk Negeri 3 Buduran.” *JPTM* 40–46.
- Irwandani, I., & Juariah, S. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media



- Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran.” *L Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 33–42.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2012. “Media Video Pembelajaran.”
- Mahfud Shalahuddin. 1986. “Media Pendidikan Agama.” *Bina Islam*.
- Tanamir, Dt Momon. 2016. “Hubungan Minat Terhadap Bentuk Tes Dan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Geografi Di Sma Negeri Kabupaten Tanah Datar 1.” *Curricula* 1(2).
- Oemar Hamalik. 1989. “Media Pendidikan.” *Citra Aditya*.
- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C. 2012. “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan profesionalitas Guru.” *Raja Grafindo Persada*.
- Sugiono. 2015. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.” *Alfabeta*.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tri Sutrisno dan Yuda Anggara Agung. 2016. “Pengembangan Media VidioScribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Dan Interfnace.” *Pendidikan Tenik Elektro* 5.
- Widoyo Alfandi. 2001. “Epistemologi Geografi.” *Gajah Mada University Press*.
- Yusufhadi Miarso. 2004. “Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.” *Prenada Media Group* 391–92.