
Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol VideoScribe Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk SMA

Dally Angraini, Ardi, Hefi Alberida, Yosi Laila Rahmi

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof.Dr.Hamka, Air Tawar Barat, Kec.Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, 25171

* Email: dallyangraini16@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menunjang minat belajar bagi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Sparkol Videoscribe tentang materi keanekaragaman hayati pada kelas X IPA yg dilaksanakan di SMAN 8 Padang. *Sparkol Videoscribe* adalah *software* multifungsi, bisa dipakai untuk bermacam-macam kegiatan, yang dapat digunakan untuk membuat desain animasi dengan sangat mudah. *Videoscribe* adalah *software* yang dapat digunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Adapun subjek penelitian adalah tiga orang validator yang terdiri dari dua orang dosen jurusan Biologi FMIPA UNP dan satu orang guru beserta 27 peserta didik kelas X SMAN 8 Padang. Sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* tentang materi keanekaragaman hayati. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka telah dihasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada materi keanekaragaman hayati untuk SMA yang valid dan praktis. Hasil validitas yang diperoleh adalah 81,1% dengan kriteria valid, sedangkan nilai praktikalitas oleh siswa dan guru berturut-turut adalah 84,25% dan 82,53% dengan kriteria praktis. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa melalui penelitian ini telah dikembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dengan kriteria valid dan praktis.

Kata Kunci : *Sparkol Videoscribe*, Penyebaran Angket Keanekaragaman Hayati

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan kualitas pendidikan, yang berawal dari perbaikan dalam proses pembelajaran. Menurut Sofyatul, dkk (2019 : 159) pembelajaran tersebut merupakan kegiatan yang paling pokok dimana berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada bagaimana proses ini dialami peserta didik.

Tujuan pendidikan yaitu agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Hal ini berarti proses pembelajaran diarahkan untuk pembentukan sikap dan kepribadian, pengembangan kecerdasan intelektual, serta mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai kemampuannya. Rusman (2012: 6) menyatakan bahwa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan. Komponen tersebut antara lain tujuan pembelajaran, materi atau bahan ajar, strategi belajar mengajar, dan evaluasi atau penilaian. Seiring dengan diberlakukannya kurikulum 2013, guru dituntut memiliki kompetensi dan inovasi agar dapat mentransfer 'keinginan' substansi kurikulum tersebut kepada peserta didik.

Biologi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan alam (IPA) mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan makhluk hidup dan lingkungannya, baik produk maupun proses. Oleh karena itu pembelajaran biologi sebaiknya juga memberi pengalaman langsung kepada siswa melalui pengembangan pengetahuan yang menyangkut kerja ilmiah, pemahaman konsep, dan aplikasinya. Wenno (2008: 2) mengatakan bahwa produk pembelajaran biologi meliputi fakta, konsep, prinsip, generalisasi, teori, dan hukum hukum, sedangkan proses sains meliputi serangkaian kegiatan ilmiah yang akan membentuk sikap ilmiah (Wenno, 2008:2).

Hasil yang baik dalam proses pembelajaran diantaranya akan terwujud jika proses pembelajaran ditunjang oleh media yang mendukung, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu media ajar merupakan salah satu komponen yang memiliki pengaruh sangat besar terhadap proses pembelajaran. Arsyad (2010: 15-16) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih lanjut langsung antar peserta didik dengan lingkungannya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mamadatkan informasi.

Guru harus kreatif dalam menyiapkan bahan ajar, jangan hanya terpaku pada bahan ajar yang instan. Menurut Daryanto (2016, 106) media pembelajaran berbentuk video dapat memberikan pengalaman tak terduga

kepada siswa. Tampilan khas dalam Videoscribe ini seperti seolah – olah guru menulis di papan tulis menggunakan alat bantu tulis dan untuk menampilkan gambar yang ada pada video menggunakan tangan juga seperti menempelkannya jadi cukup unik dan menarik perhatian siswa. Fransisca (2018:1918) menyatakan bahwa pembuatan videoscribe juga cukup mudah, pengguna hanya memasukkan gambar dan tulisan ke dalam canvas sesuai keinginannya. Oleh karena itu guru dapat berinovasi untuk dapat mengembangkan media video ke dalam aplikasi videoscribe dalam menjelaskan atau mengilustrasikan konsep yang kompleks dan abstrak dalam pembelajaran Biologi.

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran kelas X IPA SMAN 8 Padang proses pembelajaran bagi cabang bersifat teacher centered, media yang di dominasi metode ceramah. Media pembelajaran yang sering digunakan guru adalah media gambar dan guru jarang bahkan tidak pernah sama sekali menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi, sehingga dalam proses mengajar terlihat begitu monoton dan membosankan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pengembangan. Menurut Bodgan dan Tailor dalam Moelong (2000:3) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang diamati. Sedangkan metode Penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. (Sofiatul, 2019: 161)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini data penelitian, jawaban dari pertanyaan penelitian dan analisis terhadap temuan selama penelitian. dilakukan tahap pengembangan (*develop*) yaitu uji validitas media *Sparkol Videoscribe* yang dilakukan oleh 2 orang dosen Biologi FMIPA UNP dan 1 orang guru Biologi SMAN 8 Padang dengan menggunakan angket validitas. Sesuai dengan tujuan dan prosedur penelitian yang dilakukan, maka diperoleh hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati untuk SMA dan data hasil penelitian diperoleh dari: (1) validitas media pembelajaran berbasis aplikasi

Sparkol Videoscribe yang dikembangkan, dan (2) praktikalitas media berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* oleh siswa dan guru.

1. Validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Materi	83%	Valid
2	Kegrafikan dan penyajian	83,3%	Valid
3	Kebahasaan	77%	Cukup valid
Rata rata		81,1%	Valid

1
. Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *SparkolVideoscribe*

Rata-rata hasil uji validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* yang ditampilkan pada Tabel 1 menunjukkan nilai sebesar 81,1% dengan kategori valid. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* yang dihasilkan sudah baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pada Tabel 2 diuraikan saran dari masing-masing validator terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* yang divalidasi.

No.	Validator	Saran	Perbaikan
1.	I	a. Sudah sangat baik b. Memperjelas suara rekaman dalam video	a. Sudah memperjelas suara rekaman
2.	II	a. Mengganti gambar yang lebih jelas	a. Sudah mengganti gambar yang lebih jelas.
3.	III	a. Penyusunan materi disusun lebih sistematis b. Suara lebih di perjelas	a. Sudah disusun sistematis b. Sudah diperjelas suaranya.

Tabel 2. Saran Validator terhadap media berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe*

Data hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* oleh siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran biologi materi keanekaragaman hayati diperoleh melalui angket uji praktikalitas. Angket uji praktikalitas ini diisi oleh siswa dan guru

setelah mereka melihat dan memahami media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Data hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* ini disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

No	Variabel Praktikalitas	Nilai Praktikalitas	Kriteria
1.	Kemudahan	84,20%	Praktis
2.	Bahasa	84%	Praktis
3.	Manfaat	84,25%	Praktis
4.	Waktu	84,58%	Praktis
Rata-rata		84,25%	Praktis

Tabel 3. Hasil Analisis Lembar Praktikalitas Media oleh Siswa.

No.	Variabel Praktikalitas	Nilai Praktikalitas	Kriteria
1.	Kemudahan	81,81%	Praktis
2.	Bahasa	80%	Praktis
3.	Manfaat	85%	Praktis
4.	Waktu	83,33%	Praktis
Rata-rata		82,535%	Praktis

tabel 4. Hasil Analisis Lembar Praktikalitas Media oleh Guru

Basarkan Tabel 3 dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* oleh siswa adalah 84,25% dengan kriteria praktis, sedangkan berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* oleh guru adalah 82,53% dengan kriteria praktis.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka telah dihasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada materi keanekaragaman hayati untuk SMA yang valid dan praktis. Hasil validitas yang diperoleh adalah 81,1% dengan kriteria valid, sedangkan nilai praktikalitas oleh siswa dan guru berturut-turut adalah 84,25% dan 82,53% dengan kriteria praktis. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa melalui penelitian ini telah dikembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dengan kriteria valid dan praktis.

REFERENSI

- SofiatulAeni, Sutrisno, QoriatiMushafanah. (2019). *Pengembangan Media KOPER(KotakPermainan) padaTema 7 Kebersamaan.Jurnal Penelitiandan PengembanganPendidikan*. Vol. 3 (3) pp. 159-165.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Wenno, I. H. 2008. *Strategi Belajar-MengajarSainsBerbasisKontekstual*. Yogyakarta: Inti Media.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*.Jakarta ;RajawaliPers
- Daryanto, (2016), *Evaluasi dan PenilaianPembelajaranKurikulum 2013*, Yogyakarta: Gava Media
- FransiscaIndyra, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video BerbasisSparkol Video Scribe pada Pelajaran IPA dalamMateri Tata Surya Kelas VI SD,*” *Jurnal*, vol. 06 no.11 (Tahun 2018). <http://jurnal.cendekia> (Diakses 23 Mei 2019)