

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar Tahun 2019

Herlin, Erma Suryani*, Jhon Kenedy

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNSA, Jl. Bay Pass Sering Sumbawa Besar, Indonesia

*Penulis Korespondensi: Suryanierma793@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ekonomi dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar. Sehingga penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiono. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta pendidik dan respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk yang dihasilkan. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar. Kriteria yang didapat dari ahli materi adalah sangat layak dengan persentase 90%, dan 90,9% oleh ahli media dalam kategori sangat layak, respon pendidik dengan persentase 93% dalam kategori sangat layak, dan respon peserta didik pada media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar dengan penilaian 88,9% kriteria sangat menarik.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, *Sparkol Videoscribe*, Pelajaran Ekonomi.

PENDAHULUAN

Guru memang bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dan perkembangan masyarakat serta budaya umumnya, berkembang pulalah tugas dan peranan guru, seiring dengan berkembangnya jumlah anak yang memerlukan pendidikan (Sadiman, Arief S dkk. 2014: 3-4).

Keberhasilan dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi antara guru dan siswa akan berakibat terhadap pesan yang disampaikan oleh guru tidak bisa diserap dengan baik. Selain itu faktor lain yang mempengaruhi adalah media pembelajaran, jika pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media yang tepat pasti proses penyampaian pesan (materi pembelajaran) akan diserap oleh penerima pesan (siswa) dengan baik.

Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beragam sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

Persoalan yang dihadapi dalam proses pembelajaran baik dalam hal dijenjang sekolah dasar, menengah pertama, maupun menengah atas sebagian guru masih menggunakan metode konvensional dan penerapan media pembelajaran yang tidak bervariasi. Selain itu dalam proses pembelajaran guru juga kurang memperhatikan kemampuan belajar siswa, guru kurang memperhatikan karakter siswa serta guru lebih mengunggulkan kemampuan dan nilai akademik siswa dengan mengutamakan hasil evaluasi dari rana kognitif saja tanpa melibatkan rana efektif maupun rana psikomotorik siswa.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di SMAN 2 Sumbawa besar, bahwa kegiatan di sekolah sebagian pendidik menyampaikan materi dalam proses pembelajaran berupa buku

paket dan LKS. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, SMA Negeri 2 Sumbawa sudah menerapkan kurikulum 2013 pada kelas X dan XI. Demikian pula SMAN 2 Sumbawa Besar sudah memiliki berbagai sarana dan prasarana yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yaitu ketersediaan LCD/proyektor di setiap kelas serta laboratorium multimedia/komputers sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan proses pembelajaran sebagian guru sudah menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Selain itu selama kegiatan proses pembelajaran khususnya pelajaran ekonomi berlangsung, guru dikatakan tidak pernah menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint*. Hal ini dikarenakan guru masih mengandalkan cara pembelajaran konvensional.

Guru mampu menggunakan media (LCD/Komputer) meskipun hanya bisa menghidupkan atau mematikan LCD dan mengoperasikan komputer dalam bentuk dasar. Hanya saja jarang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang menyebabkan guru jarang menggunakan sarana prasana di sekolah dalam menyampaikan materi beberapa diantaranya guru merasa repot dalam menggunakan media termasuk dalam pembuatannya, dan guru juga masih mengandalkan sistem pembelajaran tradisional (konvensional) yang masih dianggap lebih praktis dan sederhana.

Seharusnya kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru harus mampu mendorong semangat siswa untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Guru harus memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah sebagai penunjang dalam proses pembelajaran serta mengkolaborasi berbagai media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih mudah menyerap materi yang diajarkan. Selain itu, dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar siswa tidak terlihat bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran yang seharusnya berjalan efektif menjadi tidak efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu alternative pemecahan masalah adalah dengan menggunakan media yang menarik yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan yaitu menggunakan *sparkol videoscribe* dalam proses penyampaian materi di dalam kelas. *Sparkol videoscribe* merupakan salah satu alat bantu visual yang dapat membantu akademisi, pendidik, teknologi instruksional, praktisi, administrator serta pembuat kebijakan dan keputusan dalam memastikan dan menentukan solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan pendidikan. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-*import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam menjalankan proses pembelajaran seorang guru harus mampu menghadirkan suasana belajar yang baru agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMAN 2 Sumbawa Besar”**.

METODE PENELITIAN

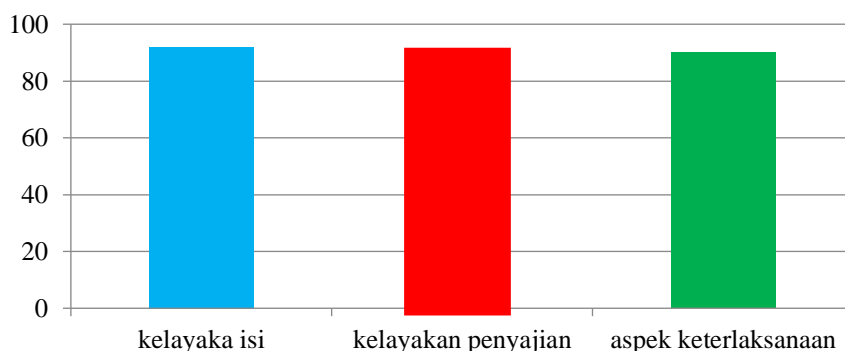
Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2015: 30) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Menurut Endang Widi Winarni (2018: 248) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk *hardware software* tetapi program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan manajemen.

Jadi penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan guna menguji tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* di SMA 2 Sumbawa Besar. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan dapat pula digunakan oleh siswa-siswi dalam proses pembelajaran.

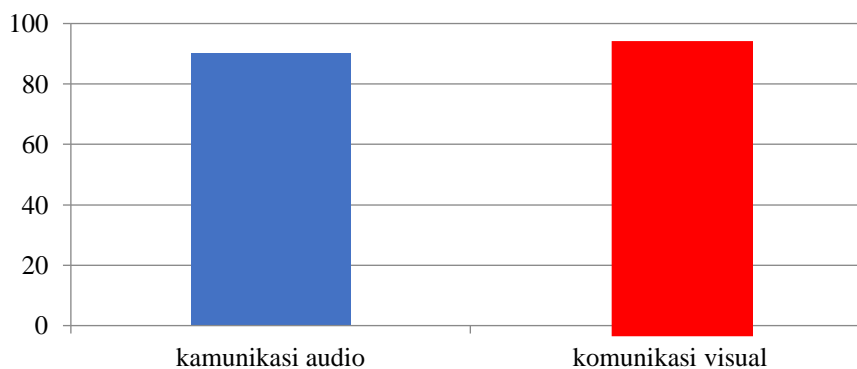
HASIL PENELITIAN

1. Data Hasil Ahli Materi



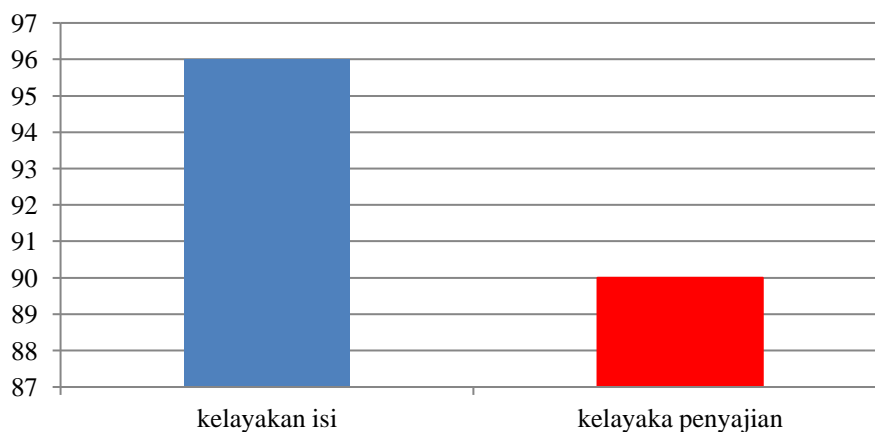
Gambar 1. Diagram Penilaian Ahli Materi

2. Data Hasil penilaian Ahli Media



Gambar 2. Diagram Penilaian Ahli Media

3. Uji coba pada guru mata pelajaran



Gambar 3. Diagram Penilaian Pendidik

4. Uji coba kelompok Kecil

No	Nama	Jumlah Skor Penilaian	Rata-Rata Skor Penilaian	Kategori
1	Adit Tai Sukmayudi	30	75,5%	Menarik
2	Alwihamid	35	87,5%	Sangat Menarik
3	Arsy Rahman Kanata	37	92,5%	Sangat Menarik
4	Afriza Azhari Putry	38	95,0%	Sangat Menarik
5	Amjad Ramdani	34	85,0%	Sangat Menarik
6	Anniza Syatra	37	92,5%	Sangat Menarik
7	Azimatul Mutia	38	95,0%	Sangat Menarik
8	Cahyo Adinegoro	30	75,0%	Menarik
9	Citra Jannati	39	97,5%	Sangat Menarik
10	Dandy Auzan Firdaus	35	87,5%	Sangat Menarik
11	Dhika Pebriantara	33	82,5%	Sangat Menarik
12	Indra Wiryanto	39	97,5%	Sangat Menarik
13	Kamilatul Zukhruf	36	90,0%	Sangat Menarik
14	Karunia Jayanti	30	75,0%	Menarik
15	M Arun Putra Pangestan	36	90,0%	Sangat Menarik
Total Skor penilaian Seluruh Indikator		527	87,83%	Sangat Menarik

5. Uji Coba Lapangan

No	Nama	Jumlah Skor Penilaian	Rata-Rata Skor Penilaian	Kategori
1	Christiano Aprilio	33	82,5%	Sangat Menarik
2	Dandi Saputra	35	87,5%	Sangat Menarik
3	Desi Wulan Dari	37	92,5%	Sangat Menarik
4	Dika Hermasnyah	38	95,0%	Sangat Menarik
5	Elsa Nosa	34	85,0%	Sangat Menarik
6	Elya Putri Handayani	37	92,5%	Sangat Menarik
7	Eky Pratama	38	95,0%	Sangat Menarik
8	Elya Yuli Tantina	35	87,5%	Sangat Menarik
9	Eva Juniarti	39	97,5%	Sangat Menarik
10	Febri Imanullah	35	87,5%	Sangat Menarik
11	Fitri Ariani	33	82,5%	Sangat Menarik
12	Indah Sakira Safitri	39	97,5%	Sangat Menarik
13	Lala Apriyanti Rahman	36	90,0%	Menarik
14	Hafizhah Nurmala	30	75,0%	Sangat Menarik
16	Marsya Azzahra Ramadani	36	90,0%	Sangat Menarik
16	Maulida Safitri	39	97,5%	Sangat Menarik
17	Mh. Sofiyani Assauri	37	92,5%	Sangat Menarik
18	Muhammad Nabil	35	87,5%	Sangat Menarik
19	Muhammad Shafei	33	82,5%	Sangat Menarik
20	Muhammad Umar Satria	39	97,5%	Sangat Menarik
21	Nada Saffa Azilla	34	85,0%	Sangat Menarik
22	Nanang Samudra	37	92,5%	Sangat Menarik
23	Nuansa Putty Imani	38	95,0%	Sangat Menarik
24	Nur Aprilliani	36	90,0%	Sangat Menarik
25	Putri Rustiana Sari Dewi	33	82,5%	Sangat Menarik
26	Rhydina Shofifah Khairunnisa	33	82,5%	Sangat Menarik
27	Rizqia Triansari	34	85,0%	Sangat Menarik

28	Sultan Al-Gifari	36	90,0%	Sangat Menarik
29	Toriq Adib Ghazali	37	92,5%	Sangat Menarik
30	Fajar Ikranan	36	90,0%	Sangat Menarik
Total Skor penilaian Seluruh Indikator		1072	89,4%	Sangat Menarik

PEMBAHASAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan video ini adalah menghasilkan video yang sangat layak untuk digunakan di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar. Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat membantu serta mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran ekonomi dan dapat meningkatkan

1. Kelayakan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Menurut Penilaian Ahli Materi.

Penilaian hasil validasi materi pada media pembelajaran ekonomi berbasis *sparkol videoscribe* pokok bahasan pendapatan nasional di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar oleh Ibu Ana Merdekawaty, MM. Penilaian tersebut bertujuan melihat kelayakan dari materi pada media telah dikembangkan. Ahli validasi materi tersebut memberikan penilaian melalui sebuah angket yang berisikan 10 pernyataan.

Penjelasan dari ahli materi, menerangkan bahwa materi pembelajaran ekonomi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran harus benar dan sesuai dengan kompetensi dasar. Lembar penilaian ditentukan dengan memberikan checklist pada angket validasi, mendiskusikan dan memberikan saran untuk kelengkapan materi apakah ada kekurangan.

Pada bagian saran atau masukan oleh ahli materi, ahli memberikan saran revisi yaitu perbaiki setiap kalimat yang dijabarkan sesuai dengan EYD dan perhatikan penulisan agar runtut serta mudah dipahami oleh peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Saran revisi dari ahli materi sudah ditindak lanjuti dengan memperbaiki beberapa kalimat dalam materi agar runtut dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

Hasil perhitungan persentase yang terdiri dari tiga aspek yakni kelayakan isi meliputi indikator yaitu kelengkapan materi dan ketepatan pemilihan gambar dengan persentase yang diperoleh sebesar 92%. Kelayakan penyajian meliputi indikator yaitu penggunaan bahasa, penjabaran materi dan penyajian materi dengan persentase yang diperoleh sebesar 86,7%. Aspek keterlaksanaan meliputi indikator yaitu keefektifan video dan kemenarikan video dengan persentase yang diperoleh sebesar 90%.

Penilaian ahli materi dari aspek materi pembelajaran mendapat penilaian sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hal ini diartikan bahwa media yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan dengan teori yang dikembangkan oleh Sadiman (2010: 22) bahwa tujuan pembelajaran dapat memberi arah kemana siswa akan pergi, bagaimana siswa harus ke sana dan bagaimana siswa tahu bahwa telah sampai tujuan. Hal ini juga didukung dengan teori Daryanto (2010: 56) bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Menurut Penilaian Ahli Media.

Penilaian hasil validasi materi pada media pembelajaran ekonomi berbasis *sparkol videoscribe* pokok bahasan pendapatan nasional di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar oleh bapak Fahmi Yahya, M.Pd. Penilaian tersebut bertujuan melihat kelayakan dari materi pada media telah dikembangkan. Ahli validasi materi tersebut memberikan penilaian melalui sebuah angket yang berisikan 11 pernyataan.

Penjelasan dari ahli media, oleh bapak Fahmi Yahya, M.Pd. Menerangkan bahwa, Media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran harus diamati, diperiksa dari segi tampilan dan lainnya. Lembar penilaian ditentukan dengan memberikan checklist pada angket validasi, mendiskusikan dan memberikan saran atau kelengkapan materi apakah ada kekurangan

Pada bagian revisi terhadap kelayakan media, ahli media memberikan saran revisi yaitu tambahkan suara peneliti dalam menjelaskan materinya serta perbaiki tampilan gambar dan warna huruf agar menarik dan bagus. Saran revisi dari ahli media sudah ditindak lanjuti dengan memperbaiki gambar dan warna huruf serta penambahan suara penjelasan oleh peneliti.

Hasil perhitungan persentase yang terdiri dari dua aspek yakni aspek komunikasi audio yang berisikan backsoand, kualitas durasi suara pembicara dan musik serta penyajian video dengan persentase yang diperoleh sebesar 90%. Aspek komunikasi visual berisikan komposisi warna, pemilihan warna huruf, pemilihan jenis huruf, tampilan gambar, penempatan tata letak materi gambar hingga contoh soal, serta kelancaran dan kemenarikan video dengan persentase yang diperoleh sebesar 91,4%.

Penilaian ahli media dari aspek audio dan visual mendapat penilaian sebesar 90,9% dengan kategori sangat layak. Media audio visual akan lebih menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Prastowo (2011: 40) berpendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial contohnya video compact disk dan flim. Media pembelajaran ini dianggap lebih menarik dan menyenangkan karena memadukan dua jenis media yaitu audi dan visual.

3. Respon Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Menurut Penilaian Pendidik.

Selanjutnya produk diberikan kepada guru mata pelajaran ekonomi yaitu Ibu Sri Rahayu, S.Pd di sekolah tempat penelitian. Penilaian tersebut bertujuan melihat kelayakan dari materi pada media telah dikembangkan. Pendidik memberikan penilaian melalui sebuah angket yang berisikan 9 pernyataan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon pendidik terhadap kelayakan produk yang dikembangkan di SMAN 2 Sumbawa Besar. Pada uji coba produk terhadap pendidik memberikan saran bahwa pada saat tayangan rumus beserta contoh soal yang ditampilkan pada video peneliti memberikan jeda atau mepouse video untuk menjelaskannya kepada peserta didik.

Hasil perhitungan persentase yang terdiri dari tiga aspek yakni aspek kelayakan isi meliputi indikator yaitu kelengkapan materi dan tampilan isi dengan persentase yang diperoleh sebesar 96%. Kelayakan penyajian meliputi indikator yaitu penyajian materi, penjabaran materi, penggunaan bahasa dan tampilan video dengan persentase yang diperoleh sebesar 90%

Berdasarkan hasil respon pendidik menunjukkan bahwa persentase rata-rata dari kedua aspek penilaian sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan teori Sadiman (2010: 32) yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

4. Kemenarikan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Menurut Respon Peserta Didik.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 15 peserta didik dari masing-masing kelas perwakilan 5 peserta didik yaitu XI IPS 1, 2, dan 3 yang memperoleh persentase sebesar 87,83% dengan kategori sangat menarik. Pada uji coba kelompok kecil peserta didik memberikan saran agar pada saat menjelaskan materi suara peneliti di video tidak terlalu cepat agar dapat dengan mudah untuk dipahami. Saran tersebut sudah diperbaiki untuk uji coba lapangan.

Setelah uji coba kelompok kecil langkah selanjutnya yaitu uji coba lapangan yang melibatkan 30 perta didik dari masing-masing kelas perwakilan 10 peserta didik kelas XI IPS 1, 2 dan 3 yang memperoleh persentase sebesar 89,4%. Hasil respon peserta didik pada table 3.3. kriteria kemenarikan produk dikatakan sangat menarik karena jika 81,00%-100,00% di katakan sangat menarik, jika 61,00%-80,00% di katakana menarik, jika 42,00%-60,00% di katakan kurang menarik, jika 21,00%-40,00% di katakana tidak menarik dan di katakan sangat tidak menarik jika 00,00% -20,00%.

Berdasarkan hasil penilaian uji coba produk yang berjumlah 45 peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar dengan total keseluruhan mendapat rata-rata persentase skor penilaian sebesar 88,9% dengan kriteria yang dicapai yaitu "Sangat Menarik". Hal ini berarti media yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada materi pendapatan nasional kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar. Tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang ditampilkan sangat menarik, serta dapat bermanfaat dan menambah semangat belajar agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak bosan.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dalam penelitian ini mampu meningkatkan semangat siswa untuk memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga proses pembelajaran berjalan dengan kondusif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Joyce & B. White (2016: 12) dimana sparkol videoscribe dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti

pembelajaran karena media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih efisien.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi pendapatan nasional kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar sangat layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi pendapatan nasional menggunakan *Research and Development Model Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi tahapan, potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Alasan Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan hanya sampai pada tahap revisi produk yaitu hanya sampai menguji tingkat kelayakan produk dan respon siswa terhadap kemenarikan media yang tidak di uji cobakan pengaruhnya terhadap prestasi belajar maupun motivasi belajar. Pada hasil pra penelitian dengan teknik wawancara kepada peserta didik bahwa pendidik menyampaikan materi dalam proses pembelajaran berupa buku paket dan LKS, selain itu dalam proses pembelajaran pendidik tidak memanfaatkan ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana yang di sediakan oleh sekolah. dan belum adanya penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran. Produk Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi pendapatan nasional yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan berdasarkan penilaian ahli materi , ahli media, dan pendidik diperoleh dengan persentase rata-rata penilaian pada ahli materi adalah 90% dengan kategori sangat layak , penilaian pada ahli media adalah 90,9% dengan kategori sangat layak dan penilaian pada pendidik adalah 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut, maka produk media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi pendapatan nasional ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Respon peserta didik terhadap kemenarikan Media Pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi pendapatan nasional yang dihasilkan sangat menarik. Respon yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dikarenakan uraian materi dijelaskan secara detail disertai dengan gambar, dan mampu membuat peserta didik semangat memperhatikan materi yang dijelaskan. Hal ini dipertegas berdasarkan hasil respon peserta didik pada uji lapangan mendapat penilaian 88,9% dengan kriteria sangat menarik yang dilakukan terhadap peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa *Sparkol Videoscribe* dapat menarik perhatian peserta didik dengan tampilan materi yang jelaskan secara detail disertai gambar yang menjadikan peserta didik tertarik pada media pembelajaran, serta memberikan kemudahan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang baru dan mengesankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alexandra Taum. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berbasis Multimedia Video Scribe Untuk Kelas Xi Ipa Sma Negeri 3 Kupang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia*. Diakses pada 24 Juni 2019

-
- Cipto. Tri Tunggu wardoyo, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Aanimasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMKN 1 Purworejo, (Skripsi Program Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015).
- Dyah Ayu Wulandari. 2016. Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. Jurnal teknologi pendidikan. Diakses pada 20 desember 2018
- Devi Safitri. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas Iii Jenjang Mi/Sd. Jurnal pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Diakses pada 26 Juni 2019
- Dilla Oktavianingrum. 2016. Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Pertemuan Di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta. Semarang: Skripsi Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Diakses pada 24 Juni 2019
- Dyahayuarum. 2017. Media Pembelajaran Dengan Sparkol Videoscribe. (<https://dyahayuarumblog.wordpress.com/2017/06/01/media-pembelajaran-dengan-sparkol-video-scribe/>)
- Erlia Dwi Pratiwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi. Jurnal pendidikan fisika. Diakses pada 25 Juni 2019
- Ilham musyadat. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas x MAN Bangel. Jurnal pendidikan pengetahuan sosial. Diakses pada 20 desember 2018
- Kholidin. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas. Jurnal pendidikan sejarah. Diakses pada 22 desember 2018
- Nursannudin. 2018. Pengembangan media pembelajaran education game Berbasis adobe flash cs 6 pada mata pelajaran ips ekonomi Di sma negeri 2 sumbawa besar tahun 2018. Skripsi Pendidikan ekonomi Universitas Samawa
- Rusman. 2013. Belajar dan pembelajaran berbasis komputer. Bandung: Alfabeta
- Rudi susilana & Cepi Riyana. 2016. Media pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Sadiman, Arief S dkk. 2014. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soyomukti Nurani. 2015. Teori-teori pendidikan dari tradisional, (*Neo*) liberal, marxis-sosialis, hingga *postmodern*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2010. Metode Peneltian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, wina. 2011. Perencanaan dan desain system pembelajaran. Jakarta: Kencana.