

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*  
*VIDEO SCRIBE* PADA PEMBELAJARAN MEMAHAMI UNSUR TEKS  
FABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Dafran Alhadj**

**NIM: 06021382025059**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* PADA PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS FABEL  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Dafran Alhadj**

**NIM: 06021382025059**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Pembimbing**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001**



**Dr. Zahra Alwi, M.Pd.  
NIP 196212061989032003**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* PADA PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS FABEL SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh


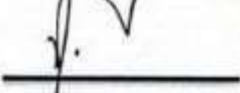
**Dafran Alhadj**

**NIM: 06021382025059**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari dan Tanggal : Jumat, 29 Desember 2023**

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Zahra Alwi, M.Pd. 
2. Anggota : Dr. Izzah, M.Pd. 



**Palembang, 29 Desember 2023**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**

**NIP 198010012002122001**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dafran Alhadj

NIM 06021382025059

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 20 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,

A 10,000 Indonesian Rupiah stamp is shown with a signature over it. The stamp features the number '10000' and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and 'METERA TEMBEL'. The signature is written in black ink over the stamp.

Dafran Alhadj  
NIM 06021382025059

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* dengan memanjatkan ucapan syukur kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Perjalanan jauh ini tidak lepas apa-apanya tanpa pertolongan dan kemudahan yang Allah berikan, semua ini atas izin dan ridho Allah SWT. Terima kasih sedalam-dalamnya teruntuk orang-orang baik dan hebat di balik perjalanan panjang melewati masa perjuangan dalam mewujudkan gelar sarjana. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Terima kasih untuk diri sendiri, semua perjuangan panjang ini saya apresiasi penuh kepada diri sendiri yang sudah hebat, kuat dan tegar. Terima kasih sudah mampu berjuang sampai sejauh ini dan semoga selalu Allah SWT beri kekuatan serta keikhlasan menjalani semua ketetapan-Nya.
2. Terima kasih untuk kedua orang tuaku, Ayah Hamdan dan Ibu Siti Masito, sudah mendukung anakmu ini atas semua cinta, do'a restu, dan kasih sayang yang kalian berikan. Anakmu bisa sampai ke titik ini merupakan do'a panjang yang selalu Ayah Ibu panjatkan. Semoga anakmu ini bisa mewujudkan harapan kecil kalian.
3. Terima kasih untuk adik saya, Hebral Alfath dan Ramzi Albara yang selalu memberikan dukungan penuh dan turut mendoakan abangnya ini sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Terima kasih untuk keluarga besar H.Imron yang memberikan dukungan penuh, doa, dan semangatnya.
5. Terima kasih Ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd., selaku dosen pembimbing saya yang telah sabar membimbing, memberikan semangat dan memotivasi selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih banyak Ibu sudah mempermudah jalan saya untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga Ibu sehat selalu dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
6. Terima kasih Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penyusunan skripsi ini.
7. Terima kasih Bapak Prof. Dr. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku Ketua Jurusan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas waktu dan kemudahan yang diberikan selama masa studi dan penyusunan skripsi.
8. Terima kasih Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku validator materi yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.
9. Terima kasih Bapak Drs. Ansori, M.Si. selaku validator media yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.
10. Terima Kasih Bapak Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A. selaku validator bahasa yang telah

bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.

11. Terima kasih seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Admin Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas semua ilmu yang bermanfaat, doa, pengalaman, dan jasa yang diberikan selama masa studi di Universitas Sriwijaya.
12. Terima kasih untuk Ibu Dra. Hasanah selaku Wakil Kurikulum Sekolah, Ibu Amirah Salma Ambar Shabirah, S.Pd., dan Bapak Muhammad Abdul Aziz Tri Saputra, S.Pd., selaku guru yang telah bersedia membantu selama proses penelitian di SMP Negeri 2 Palembang
13. Terima kasih untuk seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Palembang yang telah membantu dan memberikan kerjasamanya selama penelitian di sekolah, teruslah bersemangat menggapai cita-citamu.
14. Terima kasih untuk Febby Ayu Ananda, sudah menjadi seseorang yang telah menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu memberikan waktu luangnya dalam menemani perjalanan dan perjuangan saya, yang selalus senantiasa mendengarkan keluh kesah dalam setiap proses perjalanan saya, yang selalu menghibur dalam kesedihan, seseorang yang menjadi sumber inspirasi, motivasi, semangat, dan kekuatan selama proses penelitian dan mengerjakan skripsi ini. Terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini dengan baik.
15. Terima kasih untuk Bunda May dan Bapak Renson, selama penyusunan skripsi ini selalu memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa.
16. Terima kasih untuk teman-teman Kos Kurnia Amelia, selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
17. Terima kasih untuk Ustadz Wisnu dan Ustadzah Subarina yang sudah memberikan pengalaman ajaran agama yang baik serta mendukung melalui doa, dukungan, dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
18. Terima kasih Duta Brahmantia, Agung Rasmito, Zaidan Haza, Faris Pratama, Setiawan Barin, M. Junadil Obama, Fitrayansyah, Diyas Nugraha, selaku sahabat dari Bangka yang memberikan semangat, doa, dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
19. Terima kasih Firdaus Ramdhoni, Muhammad Risky, dan M. Dinda Akhiriansyah atas dukungan, semangat, motivasi, dan doa sekaligus menjadi sahabat dalam perkuliahan serta mengerjakan skripsi ini.
20. Terima kasih untuk Kak Nurhidayat Kamil, Kak Miftah, Kak Edwin, Kak Aziz Saputra, Kak Kholis, Kak Radivan yang telah memberikan pengalaman berharga dari organisasi, perkuliahan, serta dukungan dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
21. Terima kasih untuk Kak Arif, Kak Zai, Kak Afdoli Ramdhoni, Kak Riansyah, Kak Didi Yusuf,

Kak Haris, Kak Wiwin Saputra, Kak Adi Kurniadi, Kak Riki Pernanda, Kak Indra Nur Hakim, Kak Arius Satoni, Kak Jeri Ariansyah, Kak Yunus, Kak Agus Heriyanto UPA Berkah, yang sudah memberikan dukungan, doa, semangat, motivasi, teman bercerita, keceriaan, pengalaman, ilmu agama, dan kebersamaan selama ini.

22. Terima kasih organisasi yang pernah diikuti yaitu HMPBSI KM FKIP UNSRI, LDF BO Barokah, LDF BO Al-Kahfi, LDK Nadwah UNSRI, dan PKS Muda yang telah memberikan pengalaman selama masa pendidikan di bangku perkuliahan ini.
23. Terima kasih kosan, Perpustakaan Provinsi Sumatra Selatan, Laboratorium Bahasa Indonesia Teater Mini FKIP UNSRI yang menjadi pengalaman perkuliahan serta tempat ternyaman dalam mengerjakan skripsi ini.
24. Terima kasih laptop dan printer yang menemani sepanjang hari dalam mengerjakan tugas dan skripsi.
25. Terima kasih motor Scopy *cream* yang menemani dari masa studi pendidikan dari sekolah SMA hingga kuliah saat ini saat saya pergi baik dalam keadaan cuaca panas dan hujan mengurus pemberkasan skripsi, bimbingan, dan ke tempat yang lainnya.
26. Terima kasih teman-teman seperjuangan PBSI angkatan 2020 Palembang dan Indralaya yang telah memberikan warna dalam kisah perkuliahan. Semoga hal-hal baik selalu menyertai kalian.
27. Terima kasih almamater kebanggaan Universitas Sriwijaya.

**MOTTO**

**“Jangan pernah malu dengan apa yang kamu kerjakan walaupun gagal, cobalah belajar dari kegagalan dan mulai lagi”**

**(Dafran Alhadj)**

**“... dan aku belum pernah kecewa dalam berdoa kepada- Mu, ya Tuhanku”**

**(Q.S Maryam 19:4)**

**“Allah tidak membebani seseorang melaikan sesuai dengan kesanggupannya...”**

**(Q.S. Al-Baqarah:286)**

**“Ya Allah, tidak ada sesuatu yang mudah kecuali memang engkau yang memudahkannya dan engkau yang menjadikan segala sesuatu yang sulit menjadi mudah jika memang engkau kehendaki”**

**(HR. Ibnu Hibban dan Ibnu Sunni)**

**“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”**

**(Q.S. Al- Insyirah:5-6)**

**“Kerja keras adalah kunci untuk meraih kesuksesan, tetapi kerja keras tanpa disertai doa tidak akan sempurna”**

**(Buya Hamka)**

**“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”**

**(Q.S. Ar- Rad:11)**

**“Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu”**

**(Q.S. Al-Baqarah:44)**



**PRAKATA**

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Pada penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, kesabaran, pengetahuan, serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran di bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia serta pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 20 Oktober 2023

Penulis



Dafran Alhadj

NIM 06021382025059

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>IV</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>V</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>VI</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>XIV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	6
2.1.4 Kriteria Media Pembelajaran .....	7
2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	7
2.2 Media <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	8
2.2.1 Definisi Media <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	8
2.2.2 Kelebihan Media <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	8
2.3 Langkah-langkah Menggunakan <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	9
2.4 Aplikasi yang Digunakan untuk Merancang Desain Media Pembelajaran <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	12
2.5 Teks Fabel.....	13

2.5.1	Definisi Teks Fabel.....	13
2.5.2	Ciri-ciri Teks Fabel.....	13
2.5.3	Jenis-Jenis Teks Fabel.....	14
2.5.4	Unsur Intrinsik Teks Fabel.....	14
2.5.5	Struktur Teks Fabel.....	16
2.6	Penelitian Relevan .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Metode Penelitian .....	19
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	20
3.3	Tempat dan Subjek Penelitian .....	22
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.5	Teknik Analisis Data.....	27
3.5.1	Teknik Analisis Wawancara .....	27
3.5.2	Teknik Analisis Angket .....	27
3.5.3	Teknik Analisis Kebutuhan.....	28
3.5.4	Teknik Analisis Data Lembar Validasi Ahli .....	28
3.6	Lembar Instrumen Penelitian .....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>33</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	33
4.1.1	Planning (Perencanaan).....	34
4.1.1.1	Mendefinisikan Ruang Lingkup .....	33
4.1.1.2	Analisis Kebutuhan .....	34
4.1.2	<i>Design</i> (Desain) .....	55
4.1.2.1	Konsep Desain Awal.....	55
4.1.2.2	<i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard Development</i> .....	56
4.1.2.3	Sumber Materi dan Soal Evaluasi.....	60
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	61
4.1.3.1	Uji Alfa (Uji Kelayakan).....	66
4.1.3.2	Revisi Validasi.....	72
4.1.3.3	Revisi Akhir Produk .....	72
4.2	Pembahasan.....	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>81</b>

5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skor Skala <i>Likert</i> .....	28
Tabel 3.2	Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa .....	28
Tabel 3.3	Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Guru .....	29
Tabel 3.4	Lembar Validasi Ahli Isi/Materi .....	30
Tabel 3.5	Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	30
Tabel 3.6	Lembar Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3.7	Kategori Kebutuhan .....	33
Tabel 3.8	Interpretasi Skor Kelayakan.....	33
Tabel 3.9	Kriteria Kevalidan Produk .....	34
Tabel 3.10	Lembar Validasi.....	34
Tabel 4.1	Analisis Kebutuhan Siswa .....	41
Tabel 4.5	Hasil Analisis Kebutuhan Guru .....	52
Tabel 4.6	<i>Storyboard</i> .....	62
Tabel 4.7	Tampilan Media.....	67
Tabel 4.8	Hasil Validasi Materi .....	72
Tabel 4.9	Hasil Validasi Kebahasaan.....	74
Tabel 4.10	Hasil Validasi Media.....	75
Tabel 4.11	Revisi Validasi.....	77
Tabel 4.12	Tampilan produk sebelum dan sesudah revisi .....	78

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Halaman *Videoscribe* ..... 15

Gambar 2.2 Halaman *Login/Register Videoscribe*..... 15

Gambar 2.3 Halaman menu utama *Videoscribe*..... 16

Gambar 2.4 Masukan desain yang telah dipilih.....17

Gambar 3.1 Modifikasi Model Pengembangan Alessi dan Trollip (2001) .....25

Gambar 3.2 Rumus Perhitungan Angket Analisis Kebutuhan .....33

Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Media dengan Berbantuan Aplikasi *OpenToonz*..... 66

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
PADA PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS FABEL SISWA KELAS VII SMP  
NEGERI 2 PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip (2001:210). Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru mengenai terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang, (2) menghasilkan rancangan produk pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang, (3) Mendeskripsikan hasil uji kelayakan validasi ahli terhadap pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, dan uji kelayakan. Pengembangan media ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan memberikan kesimpulan bahwa guru dan siswa butuh terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang. Penilaian validasi (Uji Kelayakan) dilakukan terhadap tiga aspek yaitu materi, bahasa, dan media. Ketiga penilaian tersebut menunjukkan hasil bahwa media layak untuk digunakan dan diujicoba dengan catatan merevisi sesuai saran validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks fabel. Terdapat peningkatan signifikan dalam skor pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media ini secara umum positif, menunjukkan bahwa media tersebut dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap teks fabel.

**Kata Kunci:** *Penelitian pengembangan, Media Pembelajaran, Sparkol VideoScribe, Memahami, Teks Fabel*

---

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FKIP Universitas Sriwijaya (2023)

Nama : Dafran Alhadj

NIM 06021382025059

Dosen Pembimbing: Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON *SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
FOR LEARNING TO UNDERSTAND FABLE TEXTS FOR CLASS VII STUDENTS  
OF SMP NEGERI 2 PALEMBANG**

**ABSTRACT**

This research is a research and development (Research and Development) using the Alessi and Trollip development model (2001: 210). This study aims to (1) describe the results of the needs analysis of students and teachers regarding the Sparkol VideoScribe Based Learning Media on Learning to Understand Fable Texts of Students in Grade VII SMP Negeri 2 Palembang, (2) produce a product design for the development of Sparkol VideoScribe Based Learning Media on Learning to Understand Fable Texts of Students in Grade VII SMP Negeri 2 Palembang, (3) describe the results of the feasibility test of expert validation of the development of Sparkol VideoScribe Based Learning Media on Learning to Understand Fable Texts of Students in Grade VII SMP Negeri 2 Palembang. Data collection techniques in this study were observation, interview, needs analysis questionnaire, and feasibility test. The development of this media based on the results of the needs analysis provides a conclusion that teachers and students need Sparkol VideoScribe Based Learning Media on Learning to Understand Fable Text for Students in Grade VII SMP Negeri 2 Palembang. The validation assessment (Feasibility Test) was carried out on three aspects, namely material, language, and media. The three assessments showed the results that the media was feasible to use and tested with a note of revising according to the validator's suggestions. The results showed that the development of Sparkol VideoScribe-based learning media was effective in improving students' understanding of fable text. There was a significant increase in students' comprehension scores after using the learning media. In addition, students' responses to the use of this media were generally positive, indicating that the media can motivate and increase students' interest in learning fable text.

**Keywords:** Development research, Learning Media, *Sparkol VideoScribe*, Understanding, Fable texts

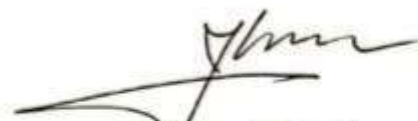
---

Clarified by,  
Coordinator Study Program of  
Indonesia Language and  
Literature Education

Advisor,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.  
NIP 196212061989032003



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Media dewasa ini menjadi salah satu sarana atau alternatif yang digunakan oleh guru untuk mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Penggunaan media berarti tidak terlepas dengan adanya teknologi yang meliputi unsurnya. Di era revolusi industri 5.0 saat ini memberikan tantangan dalam setiap sektor atau bidang kehidupan. Salah satu hal yang berdampak adanya penggunaan teknologi saat ini adalah bidang pendidikan. Namun, dewasa ini sering perkembangan teknologi dan pengetahuan yang semakin pesat, masih ada guru yang belum memahami dalam mengoperasikan suatu media pembelajaran. Hal ini menyebabkan menurunnya kualitas pembelajaran serta menurunnya motivasi dan kualitas prestasi belajar siswa.

Tentu setiap tantangan dapat diatasi dan ditangani dengan adanya media ini membuat ruang belajar siswa serta proses belajar mengajar yang dilakukan guru dapat meningkatkan keaktifan dalam proses memahami pembelajaran teks fabel dengan memberikan sebuah terobosan dengan adanya media *Sparkol VideoScribe* ini guna meningkatkan sebuah pemahaman serta keterampilan memahami dan menulis narasi siswa dalam belajar. Tentu adanya media pembelajaran akan sangat membantu guru maupu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tentunya pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teks fabel mengembangkan cita-cita moral pada pembacanya, sehingga bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari sastra dongeng praktis. Namun pelaksanaan kurikulum saat ini atau Kurikulum Merdeka masih tergolong baru dan pembelajaran membaca dan membuat teks fabel belum terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang sesuai dengan aturan dan kurikulum. Selain itu, pemanfaatan bahan ajar dengan media audiovisual masih belum sepenuhnya tercapai karena buku teks merupakan satu-satunya sumber yang digunakan dalam pembelajaran. (Nuzula, Ernalida, & Kasmansyah, 2016: 150).

Dalam kegiatan pembelajaran, untuk menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran, guru perlu memusatkan perhatian pada dua hal. Pertama dan terpenting, pendidik harus mampu menawarkan sumber daya yang memenuhi kebutuhan siswanya. Kedua, pendidik harus mampu menciptakan materi pendidikan yang mendukung penyajian mata pelajaran dan kemampuan yang akan diajarkan kepada siswa. Media dan bahan ajar juga penting dalam proses belajar mengajar, terutama bagi guru yang harus mempertimbangkan setiap aspek kebutuhan, karakteristik, dan gaya belajar siswanya serta lingkungan sekolah dan betapa sederhananya mereka dalam menggunakan bahan tersebut.

Peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 2 Palembang dengan sedikit melakukan wawancara secara tidak langsung dengan mengirimkan pesan *Whatsapp* kepada guru disana yaitu guru bahasa Indonesia Bapak Muhammad Abdul Aziz Tri Saputra, S.Pd., kelas VII untuk bertanya terkait penggunaan media pembelajaran di sana. Guru mengungkapkan bahwa media yang digunakan hanya *LCD*, *Proyektor*, dan *Powerpoint* saja, bahkan guru jarang menggunakan media tersebut. Guru hanya menggunakan papan tulis dan buku teks dan menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi pembelajaran, khususnya pembelajaran memahami teks fabel. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman dan kearaban guru terkait teknologi dan media pembelajaran terbaru yang mendukung pembelajaran.

Guru mengungkap bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menangkap pesan atau informasi yang ada dalam cerita fabel terbukti dengan nilai dan proses belajar di kelas yang masih kurang. Guru juga menyebutkan bahwa siswa tertarik dengan media yang dipadukan dengan animasi, gambar dan warna yang membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Proses pembelajaran sangat terbantu dengan penggunaan video sebagai media pembelajaran. Ada banyak pendekatan yang dapat digunakan untuk membuat materi audio-visual untuk pendidikan menjadi sangat menarik dan bermanfaat bagi pemahaman siswa. Salah satu cara untuk menawarkan video instruksional dengan sukses dan efisien adalah dengan menggunakan *Sparkol VideoScribe* sebagai forum pembelajaran.

Dari uraian di atas terlihat jelas bahwa tidak adanya sumber belajar baru di masa sekarang menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dengan media tradisional dan menurunnya partisipasi mereka dalam proses belajar mengajar. Peneliti berkonsentrasi untuk mengembangkan media pendidikan yang dapat menggugah minat belajar siswa dan diharapkan lebih efisien, hidup, dan mudah dipahami setiap proses pembelajaran. Dengan begitu pembelajaran memahami teks fabel ini dapat memberikan minat peserta didik menjadi bersemangat dengan menggunakan *Sparkol VideoScribe* sebagai pendekatan yang menarik dan inovatif dalam proses pendidikan.

Penelitian ini berfokus pada materi teks fabel dengan gagasan keefektifan pemahaman siswa di SMP Negeri 2 Palembang tetapi dengan pengajaran dengan melalui metode tradisional saja, namun juga memerlukan materi pembelajaran yang dapat menunjang dan mempertinggi minat siswa dalam materi yang disampaikan.

Penggunaan media *Sparkol VideoScribe* dirasa cocok dan memenuhi kriteria yang mendukung materi memahami teks fabel. *Sparkol VideoScribe* berupa papan tulis yang dipadukan dengan, audio, teks, gambar, animasi suara, serta warna yang selaras dengan materi pembelajaran (Air, J., Oakland, E., & Walters, C., 2014:15). Siswa akan merasa tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran jika didukung dengan media pembelajaran yang cocok seperti *Sparkol VideoScribe*,

karena siswa tidak hanya terpaku dengan bacaan buku teks saja yang membuat siswa merasa mengantuk dan bosan untuk belajar. Akan tetapi, dengan adanya media *Sparkol VideoScribe* yang didesain untuk materi memahami teks fabel, siswa akan tertarik mengikuti pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan *Sparkol VideoScribe* dalam pembelajaran memahami teks fabel memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Namun, hal ini perlu diintegrasikan dengan baik dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan diimbangi dengan pendekatan pembelajaran yang beragam.

Penelitian ini berfokus pada pemahaman dan penyusunan teks fabel yang juga merupakan bidang kajian yang melibatkan kesejajaran. Narasi dongeng tersebut menjelaskan kehidupan hewan yang berperilaku mirip dengan manusia. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *Sparkol VideoScribe* dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya kemampuan berbahasa ketika memanfaatkan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti yang terlibat dalam penelitian ini untuk pemahaman unsur dongeng.

Dari kesimpulan latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan suatu produk media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palembang.”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang?
2. Bagaimana bentuk rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang?
3. Bagaimana uji kelayakan validasi ahli terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru mengenai terhadap Media

Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang.

2. Menghasilkan rancangan produk pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan validasi ahli terhadap pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Pada Pembelajaran Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Palembang.

## 1.4 Manfaat

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan sesuai materi yang diajarkan, dapat memunculkan ide dan inovasi terbaru untuk mendesain media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, materi memahami teks fabel untuk siswa kelas VII SMP. Menjadi pertimbangan lembaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pemahaman dan motivasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai informasi tambahan untuk tinjauan literatur dan berguna untuk proyek penelitian relevan yang dilakukan oleh peneliti lain, baik dalam bidang studi Pembangunan, pendidikan, maupun bidang terkait lainnya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Pengembangan produk ini dapat dijadikan untuk dapat memantik semangat serta motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dalam pembelajaran memahami teks fabel serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan meningkatkan pemahaman bacaan, kemampuan berpikir kritis dan maju, serta literasi dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan ini dapat membantu anak-anak bersiap untuk belajar dan memahami apa yang mereka pelajari.

#### 2. Bagi Pendidik

Hasil dari pengembangan produk ini diharapkan memberikan kemudahan kepada guru untuk menerangkan pelajaran memahami teks fabel, dapat memberikan pilihan media terbaru untuk proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan memberikan variasi dalam pengembangan media pembelajaran digital ini, sehingga dapat membuat dan untuk mendorong guru

menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran dengan cara yang lebih inventif.dalam mengajar.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil dari pengembangan produk ini, diharapkan menambah pilihan media ajar digunakan untuk proses yang menambah wawasan pembelajaran siswa dalam memahami teks fabel serta meningkatkan mutu dalam proses belajar mengajar. Mendesak lembaga pendidikan untuk mengembangkan potensi gurunya sesuai dengan kapasitas permasalahan, jenjang, setting, dan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kami yakin bahwa penelitian ini akan menjadi sumber informasi berharga untuk meningkatkan standar pendidikan.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi penelitian-penelitian yang relevan dan terkait dengan hasil penciptaan produk ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Boston: Allyn & Bacon, Inc.
- Alwi, Z., Ernalida, E., & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan ajar perencanaan pembelajaran berbasis pendidikan karakter dan saintifik. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10-21.
- Alwi, Z., Ernalida, E., & Lidyawati, Y. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis pendidikan karakter. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(1).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyati, Y. (2019). *Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi jalan jembatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa* (7), 4.
- Arsyad, A.B. (2017). *Media Pengajaran*. PT Raja Grafindo.
- Dariyadi, M. W. (2018). *Penggunaan software sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT*. 276
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadhli, Aulia. 2019. *Dongeng dan Risalah Pengantar Tidur untuk Anak*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Fatria, F.L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1).
- Febriyanto, A., & Shalikhah, N. D. (2020). *Modul membuat media pembelajaran dengan videoscribe Versi 3.2.1* (Prayitno (ed.)). UPY Press
- Fitriani Lili, (2020). *Pengembangan modul matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas X SMP negeri 1 Bandar Lampung*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 27-60.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi. *In Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951– 952.
- Harsiati, Titik dkk. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Diedit oleh Neneng Kadariyah. Jakarta: Buku Sekolah Elektronik (BSE).
- Harsiati, Titik dkk. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Diedit oleh Neneng Kadariyah. Jakarta: Buku Sekolah Elektronik (BSE)
- Harsiati, Titik dkk. (2014). *Bahasa Indonesia*. Diedit oleh Dwi Purnanto dkk. Cetakan ke-1

- Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Bahasa Indonesia Untuk SMP/MTS Kelas VII Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kholidin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Online*. 1-21. FKIP: Unsri.
- Kosasih, E., & Kurniawan, E. (2018). *Jenis-jenis teks fungsi, stuktur dan kebahasaan*. Yrama Widya.
- Lestari, S., Purnomo, M. E., & Saripudin, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan *Sparkol Video Scribe* Untuk Peserta Didik Kelas X SMK BSI Palembang. *In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1).
- Lestari, T. P., Widagdo, A., & April, D. (2015). *Indonesia di SDN Sekaran 02 Semarang ditemukan ketrampilan menulis narasi pada anak masih belum optimal . Beberapa Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 dalam pasal 33 disebutkan bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa neg. 4(5)*.
- Lowther, D., L, Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (Terjemahan. Edisi Kesembilan)* (9th ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Majid, A. (2022). Pengembangan video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe untuk menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 42 Palembang.
- Marsela, V. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Aplikasi Imindmap Siswa Kelas VII SMP Negeri 33 Palembang. Skripsi Online. FKIP: Unsri*.
- Mochamad, S.R. (2016). Daya Tarik Jurnalistik, Pers, Berita Dan Perbedaan Peran Dalam News Casting. *Al-Hikmah*, 4(2), 1–12.
- Nuzula, K., Ernalida., & Kasmansyah. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Cd Interaktif Materi Pembelajaran Berita Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Indralaya Selatan*. Universitas Sriwijaya.
- Oktariyanti, D. dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 4093–4100.
- Pribadi, B.A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi

Prima.

- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BNSP.
- Putria, A., Suryani, N., & Setiawan, A. (2018). *Media Pembelajaran inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramodhona, S., Nurhayati, & Nurbaya. (2017). *Pengaruh model information search terhadap kemampuan menulis karangan ekspositif*. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rukiyah, Siti, Widiyastuti, R., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., & Matematis, K. R. (2020). *Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis*. *E-Journal Iain Palangkaraya*., 8(2), 35.
- Santoso, Dwi Apriyanto dkk. (2020). *PR Bahasa Indonesia*. Diedit oleh Putri Yuliana Ika dkk. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara
- Santoso, Dwi Apriyanto dkk. 2020. *PR Bahasa Indonesia*. Diedit oleh Putri Yuliana Ika dkk. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara.
- Saragih, M. Y. (2018). Media Massa dan Jurnalisme: Kajian Pemaknaan Antara Media Massa Cetak dan Jurnalistik. *Pengembangan Masyarakat*, V(5), 81–92.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suffia, R., & Arianti, R. (2019). *Pengaruh Metode Inkuiri Terhadap Keterampilan Menulis Berita Siswa Kelas VIII SMPN 9 Payakumbuh*. *Wahana Didaktika*, 17(1), 58–69.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syafi, A., & Rapi, M. (2022). *Pengembangan media pembelajaran : Menerapkan model dalam pengembangan media pembelajaran pendahuluan*. 14(April), 52–70
- Tim Guru Inspiratif. (2019). *Super Complete SMP/MTs 7, 8, 9*. Depok: Sahabat Pelajar Cerdas.
- Wulandari, D. A. (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*. Unnes



- Yacob, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Sparkol Video Scribe Untuk Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Palembang. Skripsi Online*. FKIP: Unsri.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.
- Yuniasih. (2022). *Pemanfaatan media pembelajaran videoscribe sebagai alternatif pembelajaran daring bahasa indonesia di SMKN 1 Cangkringan. Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 2. NO, 2.
- Zulfikar, T., & Riyadi, R. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Fabel Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pengajaran*, 13(1), 20-2