

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK  
MENULIS TEKS FABEL SISWA KELAS VII SMP  
NEGERI 42 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Al Majid**

**NIM 06021281621023**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
INDRALAYA  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENULIS TEKS FABEL  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 42 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Al Majid**

**Nomor Induk Mahasiswa 06021281621023**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Drs. Supriyadi, M.Pd.  
NIP 195905281983031001**

**Pembimbing 2,**



**Yenni Lidyawati, M.Pd.  
NIP 198506172015042003**

**Mengetahui:**

**Koordinator Program Studi**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.  
NIP 196902151994032002**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENULIS TEKS FABEL  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 42 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Al Majid**

**Nomor Induk Mahasiswa 06021281621023**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

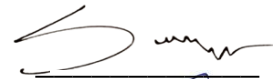
**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Januari 2022

**TIM PENGUJI**


**1. Ketua : Drs. Supriyadi, M.Pd.**



**2. Sektetaris : Yenni Lidyawati, M.Pd.**



**3. Anggota : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**



**Indralaya, Januari 2022**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.**

**NIP 196902151994032002**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Al Majid

NIM :06021281621023

Program Studi :Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 42 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 dikemudian 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.

Indralaya, Januari 2022



NIM 06021281621023

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 42 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Supriyadi, M. Pd. dan Yenni Lidyawati, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Bahasa dan Seni Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., Koordinator Program Studi Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., yang telah memberikan kemudahan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd., Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., Drs. Kasmansyah, M.Si., Dra. Sri Rara Sati Mulyani, M. M., sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan penulisan skripsi ini. Lebih lanjut ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan sejumlah saran dan ilmu untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 42 Palembang H. Yusuf Alaydrus, M.Pd., yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Januari 2022

Penulis,



Al Majid

# DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>Mengesahkan .....</b>	<b>ii</b>
<b>TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Pengembangan Media .....	6
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.2.1 Tujuan Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.3 <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	9

2.3.1 <i>Tools Sparkol VideoScribe</i> .....	10
2.3.2 Cara Membuat Proyek di <i>Sparkol VideoScribe</i> .....	11
2.4 Menulis.....	12
2.4.1 Tujuan Menulis.....	12
2.5 Teks Fabel.....	13
2.5.1 Struktur Fabel.....	13
2.5.2 Jenis Fabel.....	14
2.5.3 Kebahasaan Teks Fabel.....	14
2.5.4 Langkah-langkah Menulis Teks Fabel.....	14
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>16</b>
3.1 Metode Penelitian.....	16
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3.1 Teknik Angket.....	18
3.3.2 Teknik Wawancara.....	18
3.3.3 Lembar Validasi.....	18
3.4 Teknik Analisis Data.....	20
3.4.1 Teknik Analisis Data Angket.....	20
3.4.2 Teknik Analisis Data Wawancara.....	20
3.4.3 Teknik Analisis Lembar Penilaian.....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>22</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	22
4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	22
4.1.2 Desain Produk.....	24
4.1.3 Validasi Desain.....	26
4.1.4 Perbaikan Desain.....	30

4.2 Pembahasan.....	33
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>43</b>
5.1 Simpulan.....	43
5.2 Saran.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1.	Struktur Umum Teks Fabel.....	13
Bagan 2.	Langkah-langkah Penelitian.....	17
Bagan 3.	<i>Flowchart</i> media ajar.....	35

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.	Istilah-istilah dalam Sparkol VideoScribe.....	10
Tabel 2.	Indikator Validasi.....	20
Tabel 3.	Persentase Kelayakan Produk.....	21
Tabel 4.	Hasil Analisis Angket.....	22
Tabel 5.	Garis Besar Isi Media.....	25
Tabel 6.	Saran Validator Ahli Desain Pembelajaran.....	27
Tabel 7.	Saran Validator Ahli Materi.....	28
Tabel 8.	Saran Validator Kebahasaan.....	29
Tabel 9.	Perbedaan <i>Prototype</i> 1 dan 2.....	32

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.	Gambar lembar kerja sparkol VideoScribe.....	11
Gambar 2.	Slide 1 Produk.....	36
Gambar 3.	Slide 2 Produk.....	37
Gambar 4.	Slide 3 Produk.....	37
Gambar 5.	Slide 4 Produk.....	38
Gambar 6.	Slide 5 Produk.....	40
Gambar 7.	Slide 6 Produk.....	40
Gambar 8.	Slide 7 Produk.....	41
Gambar 9.	Slide 8 Produk.....	41
Gambar 10.	Slide 9 Produk.....	42

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* UNTUK MENULIS TEKS FABEL SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 42 PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* pada pembelajaran menulis teks fabel. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan menggunakan langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan lembar penilaian. Hasil dari penelitian ini yaitu guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran menulis teks fabel berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk menulis serta membantu siswa belajar secara mandiri. Uji validitas media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* pembelajaran menulis teks fabel divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji validitas oleh ahli media mendapat nilai 3,50 dengan nilai maksimal 4,00 dan dapat dikategorikan sangat baik/valid. Uji validitas oleh ahli materi mendapat nilai 3,67 dengan nilai maksimal 4,00 dan dapat dikategorikan sangat baik/valid. Uji validitas oleh ahli bahasa mendapat nilai 3,00 dengan nilai maksimal 4,00 dan dapat dikategorikan baik/valid. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis teks fabel berbasis *Sparkol VideoScribe* ini layak dan cocok diujicobakan dalam pembelajaran menulis teks fabel.

***Kata-kata kunci:*** Pengembangan, media, menulis teks fabel, *Sparkol VideoScribe*

---

Nama : Al Majid  
NIM : 06021281621023  
Pembimbing : (1) Drs. Supriyadi, M.Pd.  
                  (2) Yenni Lidyawati, M.Pd.  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**DEVELOPMENT OF SPARCOL-BASED LEARNING MEDIA  
VIDEOSCRIBE FOR WRITING FABLE TEXTS FOR STUDENTS OF  
CLASS VII SMP NEGERI 42 PALEMBANG**

**ABSTRACT**

This study aims to produce learning media and determine the feasibility of learning media based on Sparkol VideoScribe in learning to write fable texts. This study uses the research and development method using the research and development steps of Sugiyono. Data collection techniques in this study used interview techniques, questionnaires or questionnaires, and assessment sheets. The results of this study are that teachers and students need learning media to write fable texts based on Sparkol VideoScribe to foster students' motivation and interest in writing and help students learn independently. The test of the validity of the Sparkol VideoScribe-based learning media for learning to write fable texts was validated by media experts, material experts, and linguists. The validity test by media experts got a score of 3,50 with a maximum score of 4,00 and can be categorized as very good. The validity test by material experts got a score of 3,67 with a maximum score of 4,00 and can be categorized as very good. The validity test by linguists got a score of 3,00 with a maximum score of 4,00 and can be categorized as good. Thus, it is concluded that the learning media for writing fable text based on Sparkol VideoScribe is feasible and suitable to be tested in learning to write fable text.

**Keywords:** Development, media, writing fable text, Sparkol VideoScribe

---

Pembimbing 1



Drs. Supriyadi, M.Pd.

NIP 195905281983031001

Pembimbing 2



Yenni Lidyawati, M.Pd.

NIP 198506172015042003

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Ernalida, S. Pd., M. Hum., Ph. D.

NIP 196902151994032002



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha masyarakat, keluarga, dan pemerintah melalui kegiatan kelas dan/atau pelatihan yang dilakukan baik di dalam maupun di luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran yang sesuai dalam lingkungan kehidupan yang berbeda di masa yang akan datang. Tanpa pendidikan yang memiliki banyak aspek yang mempengaruhinya, mustahil seseorang dapat tumbuh, dan ia termotivasi untuk berkembang, yang selanjutnya didukung oleh kemajuan dan perkembangan zaman sekarang.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses belajar. Proses belajar yang umum adalah kegiatan komunikasi antara guru dan siswa. Pemilihan media dan metode dalam proses pembelajaran menjadi peranan penting yang harus dioptimalkan guru kepada siswa. Selain pemilihan media dan metode, guru dan siswa dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi saat ini. Siswa dituntut lebih bijak dalam menggunakan teknologi dengan menjadikan teknologi sebagai media yang dapat diterapkan dalam pendidikan.

Guru sebagai fasilitator memerlukan media dalam menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Media berkaitan dengan perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi pada proses pembelajaran (Mahnun, 2012:28). Ada berbagai substansi dari media pembelajaran, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual merupakan bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar (Sanaky, 2013:5). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan dan pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan inspirasi kegiatan belajar bahkan dapat memberikan dampak psikologis bagi siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran berupa media presentasi

yang mudah dipahami. Saat ini sudah banyak aplikasi yang dapat digunakan dan diterapkan sebagai media pembelajaran, seperti Microsoft Power Point, Adobe Flash, dan Macromedia Flash yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan bahan ajar khususnya keterampilan menulis siswa.

Menulis merupakan kegiatan produktif dan keterampilan yang sebaiknya terus diasah dengan latihan. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Tarigan, 2013:3). Seluruh pembelajaran bahasa dengan bantuan media audio-visual dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, keterampilan guru, dan sikap siswa (Lestari, Widagdo, & April, 2015:482). Pada dasarnya, semua kendala dapat teratasi dan proses pembelajaran dengan penggunaan media video terus meningkat pada setiap siklus proses pembelajaran (Kusumaningrum, 2017:237). Jadi, penggunaan media video dalam proses pembelajaran dinilai efektif dan cocok diterapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.

Keterampilan menulis teks fabel merupakan salah satu materi pada kurikulum 2013. Teks Fabel menanamkan nilai-nilai moral bagi pembaca sehingga pembelajaran teks fabel yang diterapkan dapat bermanfaat bagi siswa. Namun, penerapan kurikulum 2013 ini masih terbilang baru dan pelaksanaan pembelajaran menulis teks fabel belum efektif (A. S. Lestari, 2018:84). Senada dengan itu, penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan komponen audiovisual masih belum dimaksimalkan, hanya menggunakan buku teks sebagai bahan ajar (Nuzula, Ernalida, & Kasmansyah, 2016:150).

Peneliti melakukan survei awal kepada guru di SMP Negeri 42 Palembang dan juga sarana yang menunjang penelitian ini. Wawancara awal pada tanggal 24 Juni 2019, kepada salah satu guru bahasa Indonesia, yaitu Bapak Tukiran mengatakan bahwa siswa-siswi SMP Negeri 42 Palembang tidak cukup mahir dalam keterampilan menulis khususnya materi teks fabel yang menjadi objek penelitian ini. Bahan ajar yang digunakan guru juga masih terbatas pada buku teks pelajaran sampai saat ini. Bapak Tukiran menyebutkan bahwa buku teks sebagai bahan ajar yang digunakan saat ini masih perlu adanya tambahan penunjang lain untuk membantu meningkatkan wawasan dan kreatifitas siswa

dalam menulis teks fabel. Bapak Tukiran juga menyebutkan bahwa buku teks yang digunakan saat ini membuat siswa masih minim dalam penguasaan kata dan terbatasnya kreatifitas siswa dalam menulis teks fabel. Karena itulah Bapak Tukiran mengatakan bahwa perlu adanya media baru supaya daya pikir siswa dapat lebih kreatif lagi. Sarana yang ada di SMP Negeri 42 Palembang dirasa sudah memadai untuk melakukan penelitian ini.

Dengan masalah ini, siswa memerlukan media yang lebih menarik dan lebih banyak siswa yang termotivasi dalam proses pembelajaran. Kode KEMENDIKBUD 2020 Surat No. 4 dan 2 untuk sementara membagi kegiatan belajar wajah Anda di sekolah. Dengan cara ini, Anda dapat memahami bagaimana teks alegori ditulis lebih dan lebih sulit. Dalam teknologi sederhana, guru harus selalu mengembangkan kemungkinan siswa yang mengikuti era. Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat ini, terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan salah satunya adalah software. Salah satu media perangkat lunak yang sedang dikembangkan adalah Sparkol Video Scribe. Sparkol VideoScribe adalah alat yang hebat untuk mengembangkan pembelajaran mandiri di sekolah atau di rumah. Teknologi multimedia memiliki potensi besar untuk mengubah cara orang belajar dan mengasimilasi informasi. Dengan multimedia diharapkan siswa dapat menyerap informasi dengan lebih mudah dan efisien. Multimedia umumnya merupakan kombinasi dari tiga elemen: suara, teks, dan gambar.

Sparkol VideoScribe merupakan video animasi berupa tangan bergerak atau pena bergerak seolah-olah sedang menulis atau menggambar. Sparkol VideoScribe memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan gambar, teks, suara, dan memiliki desain yang menarik sehingga membantu siswa dari kejenuhannya dalam menerima materi. Hal ini memiliki kesamaan karakter dengan materi pembelajaran yang menjadi objek penelitian ini, yaitu menulis teks fabel. Teks fabel sendiri menceritakan tentang kehidupan binatang yang memiliki perilaku seperti manusia. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran Sparkol VideoScribe diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dalam menulis teks fabel. Teks fabel merupakan materi



pembelajaran yang membutuhkan objek visual dalam proses pembuatan teks fabel itu sendiri, sehingga penggunaan Sparkol VideoScribe diharapkan dapat membantu memudahkan siswa dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Penggunaan media Sparkol VideoScribe dalam pembelajaran juga diharapkan dapat mampu membantu siswa dalam mempelajari materi yang belum dipahami di kelas dengan belajar mandiri, dikarenakan materi dalam Sparkol VideoScribe dibuat agar lebih mudah dipahami dan tidak monoton.

Dalam hal ini, untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, proses pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dioptimalkan khususnya keterampilan menulis siswa-siswi SMP Negeri 42 Palembang. Keterampilan menulis ini akan menjadi fokus dalam penelitian ini, oleh karena itu dibutuhkan media untuk mendukung tercapainya kompetensi tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Sparkol VideoScribe ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terkhusus keterampilan berbahasa yaitu menulis teks fabel dengan media ajar yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.

Pada kurikulum 2013, peneliti memilih kelas VII SMP karena menemukan keterampilan inti dan dasar dalam buku teks perumpamaan genap. Kelas VII memiliki keterampilan dasar terkait teks perumpamaan KD 3.11 dan mengidentifikasi informasi tentang perumpamaan/legenda daerah untuk dibaca dan didengarkan. K D 4.11 Menceritakan kisah perumpamaan/legenda setempat. KD3.12 Meneliti struktur dan bahasa perumpamaan daerah/legenda. KD 4.12 Menyajikan isi perumpamaan beserta indeks pembelajarannya: (1) dapat memahami .pengertian .teks fabel; (2) dapat mempelajari .struktur dan ciri kebahasaan teks fabel; (3) dapat memahami langkah-langkah menulis teks fabel, dan (4) dapat menulis cerita fabel dengan memperhatikan kelengkapan struktur teks fabel.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asep Suryono (2017) yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual Menulis Teks Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP N 1 Indralaya. Hasil penelitiannya dinyatakan valid dan layak untuk diuji. Kesamaan penelitian ini

terletak pada multimedia yang akan dikembangkan, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang akan dituju dan materi pembelajarannya.

Penelitian ini berusaha menghasilkan media pembelajaran berbasis Sparkol VideoScribe untuk menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 42 Palembang. Melalui media ini, peneliti berharap dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis teks fabel. Penelitian ini juga dapat membantu guru Bahasa Indonesia dalam pengajaran menulis teks fabel dengan memanfaatkan media Sparkol VideoScribe.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang?
- 2) Bagaimanakah rancangan media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang?
- 3) Bagaimanakah validasi media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu secara umum dan secara khusus. Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media ajar berbasis *Sparkol VideoScribe* dalam pembelajaran menulis teks fabel. Secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- 1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang;
- 2) mendeskripsikan rancangan media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang, dan
- 3) mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang.

#### **1.4 Manfaat**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan secara praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat menjadi sumbangan berupa konsep pengembangan media ajar berbasis *Sparkol VideoScribe*.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah, guru, dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan menulis teks fabel.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. R. A., Subadiyono, & Masri, A. (2017). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 141–151.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Perkasa.
- Depdiknas. (2008). DEPDIKNAS. In *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.
- Dick, Walter., & Carey, Lou. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Fwone. (2017). Tutorial sparkol videoscribe offline mode bahasa Indonesia. <http://www.fwone.net/2017/01/tutorial-sparkol-videoscribe-offline-mode-bahasa-indonesia.html>. Diakses pada tanggal 5 November 2019.
- Harsiati dkk.. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Balitbang Kemendikbud.
- Kusumaningrum, D. S. (2017). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sdn Pelem 2 Ngawi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Lestari, A. S. (2018). Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Seri Bagi Siswa Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta. *Pendidikan Dwija Utama*.
- 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)*.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*.
- McManus, D. (2013). *Cara Menulis Fabel*. <https://id.wikihow.com/Menulis-Fabel>. Diakses pada tanggal 1 November 2019

- Nuzula, K., Ernalida, & Kasmansyah. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk CD Interaktif Materi Pembelajaran Berita Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Selatan. *Universitas Sriwijaya*.
- Qostantia, L. N. (2017). Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel Dengan Stimulus Film Finding Nemo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2.
- Rahmawati, S., I., Roekhan, & Nurchasanah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan *Macromedia Flash* Bagi Siswa SMP. *Universitas Negeri Malang*.
- Ramodhona, S., Nurhayati, & Nurbaya. (2017). Pengaruh model information search terhadap kemampuan menulis karangan ekspositif. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran*. Kaukaba.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Shibyan. (2016). *Modul belajar: videoscribe sebagai media dalam pembelajaran animasi 2 dimensi*. <http://shibyansae.blogspot.co.id/p/modul-belajar-videoscribe-sebagai.html>
- Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *CV Alfabeta*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- 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*.