

# LITERATUR RIVIEW: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDIOSCRIBE PADA PEMBELAJARAN SAINS

Fitria Amanda<sup>1</sup>, Rosa Murwindra<sup>2</sup>, Dwi Putri Musdansi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Kimia, Falkutas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Kuantan Singingi  
Email [fitriaamandaa7@gmail.com](mailto:fitriaamandaa7@gmail.com)

## Abstract

*The rapid development of technology has caused various aspects to adapt, including education. Learning using technology can make it easier for teachers to deliver materials, one of which is science learning. One type of technology-based media is sparkol videoscribe. The purpose of this study was to see the development of sparkol videoscribe learning media in science learning. The research method used was a systematic literature review. The articles analyzed were 10 which were obtained through Google Scholar in the 2018-2024 period. The results obtained showed that sparkol videoscribe can be developed in all science subjects, can be developed at various levels of education, both elementary, middle and high school. The average validation results of all articles analyzed showed that the sparkol videoscribe media was valid with an average expert validity of 87.03%, and media validity of 87.30%.*

**Keywords :** *Development, Learning Media, Science, Sparkol Videoscribe.*

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi adalah alat yang dikembangkan oleh ilmu pengetahuan serta digunakan untuk memudahkan orang memecahkan masalah dalam melaksanakan aktivitas kehidupan sehari-hari. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini sudah semakin pesat perkembangannya. Perkembangan ini menuntut dunia pendidikan juga harus ikut berkembang. Pendidikan menjadi sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan mulai dari kehidupan secara formal hingga pendidikan secara non formal (Triposa, 2021).

Pembelajaran yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi perantara untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Sugini & Basit, 2020). Siswa akan semangat untuk belajar jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik (Latifah & Lazulva, 2020).

Pembelajaran sains merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan konsep fisika, kimia dan biologi dengan fenomena

dalam kehidupan siswa (Kemendikbud, 2018). Pembelajaran sains mempertemukan siswa dengan beberapa permasalahan dan fenomena yang berhubungan dengan lingkungan sekitar (Kartikawati et al., 2020). Dalam melaksanakan pembelajaran sains guru perlu menyediakan perangkat pembelajaran, media dan bahan ajar. Dalam mengembangkan media pembelajaran, guru memanfaatkan keterbaharuan teknologi (Daston & Galison, 2017). Salah satu jenis media yang dapat dikembangkan pendidik adalah *sparkol videoscribe*.

*Sparkol Videoscribe* dapat merangkai media-media seperti grafik, tulisan, gambar, dan musik/audio yang dapat adaptasikan sesuai materi pembelajaran (Pratiwi et al., 2019). *Sparkol Videoscribe* merupakan aplikasi berbasis computer yang menyajikan audio visual berupa gambar animasi dan tulisan berjalan dengan background papan tulis animasi (Ismail et al., 2018). Tampilan media *Sparkol Videoscribe* yang muncul secara perlahan-lahan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan menimbulkan rasa antusias belajar (Pamungkas et al., 2018). Kelebihan *Sparkol Videoscribe* yang unik dalam menyampaikan materi pembelajaran berupa

video yang dikombinasikan dengan gambar, *audio*, dan didesain semenarik mungkin dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam pembelajaran (Al Munawwarah, 2019). Dengan media yang interaktif siswa akan mudah memahami materi pembelajaran sains dan tidak akan mengalami kesulitan serta miskonsepsi (Irfandi et al., 2022). Oleh karena itu peneliti tertarik membahas pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran sains.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Riview (SLR) terhadap pengembangan media pembelajaran *sparkol vidioscribe*. Systematic Literature Riview (SLR) merupakan jenis dari sebuah riview article yang bertujuan untuk mencari sebuah pembuktian efikasi klinis terhadap suatu masalah guna mendapatkan sugesti penyelesaian masalah. Penelitian sistematis riview ini menggunakan 10 artikel dengan kriteria pencarian :

- 1) Jurnal terbit dalam rentang waktu 2018-2024. Dengan sebaran artikel sebagai berikut :

**Tabel 1.** Sebaran artikel jurnal hasil pencarian

Peneliti dan tahun	Hasil validasi
(Fransisca & Mintohari, 2018)	Validasi materi 90,38%, dan media 88,33%
(Rahmayanti et al., 2020)	Validasi materi 82,4%, dan media 87,2%
(Lase & Hulu, 2022)	Validasi materi 87% dan media 85%
(Triyani et al., 2022)	Validasi materi 72,67%, dan media 82,57%
(Darlian et al., 2024)	Validasi materi 90,13%, ahli media 83,21%
(Roni et al., 2021)	Validasi materi 96,36% dan media 91,76%
(Pratiwi et al., 2019)	Validasi materi 84,26% dan media 86,70%
(Ambarita et al., 2019)	Validasi materi 89.16% dan media

(Aini et al., 2023)	88.53% Validasi materi 95,75% dan media 93%
(Rivai et al., 2021)	Validasi materi 82,14% dan media 86,67%

- 2) Data jurnal diperoleh melalui google scholar
- 3) Data yang digunakan berupa jurnal yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran sains

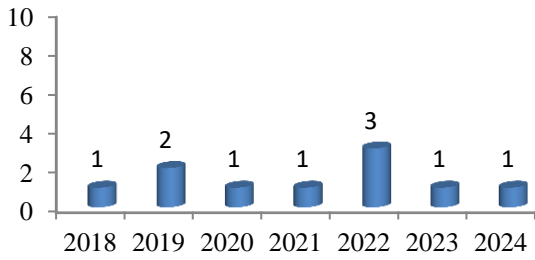
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis artikel jurnal yang diperoleh, terdapat pengembangan media *sparkol video scribe* diberbagai jenjang pendidikan mulai dari SD sampai SMA. Pengembangan media pembelajaran *sparkol video scribe* berdasarkan jenjang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2.** Jumlah pengembangan media berdasarkan jenjang pendidikan

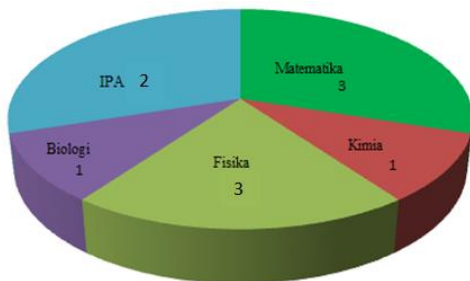
Jenjang	Jumlah
SD	1
SMP	3
SMA	6

Pengembangan media *sparkol videoscribe* banyak dilakukan diberbagai jenjang pendidikan karena aplikasi ini sangat menarik minat siswa untuk belajar. *Sparkol videoscribe* berisi animasi dengan cara menggambar bergerak pada slide berupa papan tulis disertai dengan suara pemaparan materi. Materi disusun dari serangkaian foto atau gift yang disertakan dengan gerakan-gerakan kecil (Fakhri et al., 2015). *Sparkol videoscribe* bukan merupakan media yang cukup baru dikalangan beberapa orang guru. Sehingga pengembangan media *sparkol videoscribe* baru dilakukan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan artikel jurnal yang diperoleh dapat dilihat bahwa pengembangan mulai banyak dilakukan dari tahun 2018-2024. Tren pengembangan media pembelajaran sains dari tahun ke tahun dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Pengembangan media *sparkol videoscribe* berdasarkan tahun

Berdasarkan gambar 1 Dapat diketahui bahwa tren pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* paling banyak pada tahun 2022. Sedangkan tahun lainnya hanya dilakukan 1 kali. Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* juga dilakukan terhadap beberapa materi pembelajaran sains, diantaranya matematika, fisika, kimia dan biologi. Persentase pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berdasarkan mata pelajaran dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Sebaran Pengembangan Media Berdasarkan Mata Pelajaran

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa seluruh mata pelajaran Sains dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*. Hal ini tentunya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sains yang cukup abstrak kepada siswa. Sehingga siswa tidak lagi mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran sains.

Berdasarkan analisis dari 10 artikel jurnal yang diperoleh, dapat diketahui bahwa validitas media pembelajaran *sparkol videoscribe* dinilai

layak oleh ahli. Validitas ahli materi rata-rata 87,03%, dan validitas media 87,30%. Pengembangan media yang baik akan mendapatkan respon dan tanggapan yang baik juga dari validator (Irfandi et al., 2023), dan pengguna yaitu guru dan siswa (Irfandi et al., 2024). tampilan video yang menarik dan diiringi dengan audio yang jelas menjadikan *videoscribe* dapat menjadi alternatif bagi siswa agar tidak bosan (Jannah et al., 2019). *Sparkol Videoscribe* memiliki tampilan yang unik sehingga menarik perhatian siswa, guru diposisikan seperti menulis di papan tulis menggunakan alat tulis menggunakan tangan (Air, 2014). *Sparkol Videoscribe* juga dapat dijadikan solusi untuk mengatasi berbagai kendala yang sering muncul dalam kegiatan pembelajaran. *Sparkol Videoscribe* juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja walaupun di luar pembelajaran. Guru juga dapat mengatasi berbagai kesulitan dalam pengembangan media salah satunya kreatifitas guru karena kemudahan yang tersedia (Irfandi & Murwindra, 2022).

#### 4. SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil sistematis rievew jurnal ini adalah dengan menggunakan media vidio scribe dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan pembahasan dan hasil dari 10 artikel yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* merupakan jenis media pembelajaran yang cukup baru dan dapat dilakukan diberbagai jenjang pendidikan baik SD, SMA dan SMA. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* juga dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran sains yang bersifat abstrak. Berbagai kelebihan dari *sparkol videscribe* ini dinilai oleh validasi ahli dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil rata-rata validitas 10 artikel yang dibahas adalah validitas ahli materi rata-rata 87,03%, dan validitas media 87,30%.

#### 5. REFERENSI

Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati,

- Y., & Retno, A. Y. (2023). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE BERBASIS ANIMATION DRAWING MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(1), 112–121.
- Air, J. & dkk. (2014). *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Sparkol Books.
- Al Munawwarah, R. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>
- Ambarita, S. Y., Silitonga, F. S., & Eka Putra, R. (2019). *Pengembangan Media Interaktif Sparkol Videoscribe Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Kesetimbangan Kimia Kelas XI*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Darlian, L., Zubaedah, D. N., & Sirniawan, S. (2024). Pengembangan video praktikum berbasis sparkol videoscribe terintegrasi vlog now materi metabolisme kelas XII SMA. *AMPIBI: Jurnal Alumni Pendidikan Biologi*, 8(4), 266–273.
- Daston, L., & Galison, P. (2017). *Objectivity*. Zone.
- Fransisca, I., & Mintohari, M. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA PELAJARAN IPA DALAM MATERI TATA SURYA KELAS VI SD. *J-PGSD*, 06(11), 1916–1927.
- Irfandi, I., Aprizal, A., Alhairi, A., Chandra, M. F., & Rini, R. (2023). DEVELOPMENT OF ELECTRONIC STUDENTS' ACTIVITY SHEETS USING KVISOFT FLIPBOOK MAKER APPLICATION AND A STEM-BASED APPROACH ON HYDROCARBON. *International Journal of Educational Best Practices (IJE BP)*, 7(2), 235–252.  
<https://doi.org/10.32851/ijebp.v7n2.p235-252>
- Irfandi, I., & Murwindra, R. (2022). Analysis Of Difficulties In Developing Wondershare Quiz Creator As A Media For Evaluation Of Chemistry Learning Based On Hots. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 3(1), 38–41.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55943/jipmuktj.v3i1.30>
- Irfandi, I., Murwindra, R., Musdansi, D. P., N. W. A., & Hanri, C. (2022). Identification and Analysis of Students' Misconceptions Using Three-Tier Multiple Choice Diagnostic Instruments on Thermochemistry Topic. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(3), 306.  
<https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i3.11613>
- Irfandi, I., Musdansi, D. P., Murwindra, R., Chandra, M. F., & Rini, R. (2024). EDUCATION INSIGHTS JOURNAL LECTURER AND STUDENT PERSPECTIVES IN DEVELOPING ELECTRONIC STUDENT WORKSHEETS BASED ON A STEM. *Education Insights Journal*, 2(1), 1–5.  
<https://doi.org/10.31571/eijournal.v2i1.13>
- Ismail, I., Enawaty, E., & Lestari, I. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran videoscribe terhadap hasil belajar siswa materi ikatan kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(10).
- Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi, Y. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 65–72.
- Kartikawati, E., Cahyani, A. F., & Amirullah, G. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(4), 22–34.
- Lase, S., & Hulu, B. A. A. (2022). ENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATERI MATEMATIKA SMP. *Jurnal Dikmatas*, 1(2), 1–9.
- Latifah, N., & Lazulva, L. (2020). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis

- Video Animasi Powtoon Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 2(1), 26–31.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127–135.
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(3), 303–309.
- Rahmayanti, A., Basir, M. A., & Wijayanti, D. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN FUNGSI KOMPOSISI SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN AJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS DEVELOPMENT OF COMPOSITION FUNCTION VIDEO LEARNING AS AN ALTERNATIVE TEACHING MATERIALS IN. *JUPI TEK: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 57–64.
- Rivai, A., Astuti, I. A. D., Okyanida, I. Y., & Asih, D. A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Appypie dan Videoscribe pada Materi Momentum dan Impuls. *Journal of Learning and Instructional Studies*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.46637/jlis.v1i1.2>
- Roni, R., Fitriyanto, S., Hermansyah, H., Yahya, F., & Adrianti, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbantuan Animasi Drawing Sparkol Videoscribe Berorientasi Pada Kemampuan Analisis Peserta Didik. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(1), 18–23.
- Sugini, E. H., & Basit, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Alimuddin Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 9(2), 28–31.
- Triposa. (2021). Peran Guru Sebagai Teladan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 113.
- Triyani, I., Nulhakim, L., Berlian, L., & Hijau, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Tema Pertumbuhan si Hijau yang Berorientasi pada Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 269–277.