



## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN RAGAM HIAS BERBASIS APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BAWEN

Erdin Kurniawan✉, Ratih Ayu Pratiwinindya

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juni 2022  
Disetujui Agustus 2022  
Dipublikasikan September 2022

*Keywords:*  
Learning videos,  
ornaments, Sparkol  
Videoscribe

### Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* tidak luput dari berbagai kendala salah satunya motivasi belajar siswa yang kurang. Dari kondisi tersebut dirasa perlu dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran seni budaya pada materi menggambar ragam hias. Tujuan penelitian ini dirancang untuk : (1) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran ragam hias; (2) Mengembangkan video pembelajaran; (3) Menerapkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran ragam hias pada siswa kelas VII SMP N 1 Bawen. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model *Research & Development (R&D)* dengan enam tahapan berupa studi pendahuluan, pembuatan media, uji coba terbatas, revisi produk media pembelajaran, implementasi media pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa VII H sebagai sasaran uji coba terbatas dengan jumlah 17 siswa dan kelas VII D sebagai sasaran implementasi media pembelajaran dengan jumlah 36 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi dengan jumlah rata-rata yang diperoleh 4 dan berada pada interval  $V \geq 3,5$  sehingga mendapat kriteria sangat layak. Sedangkan untuk penilaian dari ahli media mendapat hasil rata-rata 3,2 dan berada pada interval  $V \geq 2,5$  sehingga mendapat kriteria layak. (2) Hasil uji coba terbatas mendapatkan jumlah persentase 79% dengan kriteria kurang tertarik. (3) Hasil implementasi video pembelajaran mendapatkan jumlah persentase 96% dengan kriteria sangat tertarik. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ragam hias berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* layak untuk dikembangkan dan diimplementasikan lebih lanjut.

### Abstract

*The implementation of learning during the Covid-19 pandemic did not escape various obstacles, one of which was the lack of student motivation. From these conditions, it is deemed necessary to develop a learning media that can attract students' interest in learning, especially in learning arts and culture on decorative drawing material. The purpose of this study was designed to: (1) determine the implementation of decorative learning; (2) Developing learning videos; (3) Applying learning videos based on the Sparkol Videoscribe application in decorative learning for class VII students of SMP N 1 Bawen. This research is a development research that refers to the Research & Development (R&D) model. With six stages, namely preliminary study, making media, limited trial, revision of learning media products, implementation of learning media, evaluation of learning. The targets in this study were students VII H as the target of a limited trial with a total of 17 students and class VII D as the target of implementing learning media with a total of 36 students. The results of this study indicate that (1) Obtaining the results of an assessment from a material expert with the average number obtained is 4 and is in the V 3.5 interval so that the criteria are very feasible. As for the assessment from media experts, the average result is 3.2 and is in the V 2.5 interval so that it gets the proper criteria. (2) The results of the free trial get a percentage of 79% with the criteria of being less interested. (3) The results of the implementation of the learning video get a percentage of 96% with the criteria of being very interested. It can be concluded that the Sparkol Videoscribe application-based decoration learning video is feasible to be further developed and implemented.*

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [nawang@unnes.ac.id](mailto:nawang@unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Masuknya *Covid-19* di Indonesia memberi dampak yang cukup luas salah satunya pada bidang pendidikan. Dampak tersebut menjadikan pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang menyesuaikan kondisi di saat pandemi. Menanggapi hal tersebut pemerintah dan kemendikbud di awal tahun 2020 membuat kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilaksanakan secara daring dengan tujuan pemberian layanan pendidikan kepada peserta didik serta untuk menanggulangi penyebaran virus *Covid-19*. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) terdapat kendala yang muncul lantaran kurangnya kesiapan antara siswa dan guru dalam penguasaan literasi digital ataupun perangkat minimal yang belum memadai (Sari, 2021:2157). Namun, seiring berkembang kondisi pandemi yang semakin mengalami penurunan pemerintah menyatakan bahwa akan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran luring pada tahun ajaran 2021-2022 dengan memperhatikan protokol kesehatan (Makhin, 2021:95). Kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilaksanakan secara terus menerus dapat memberikan efek kejenuhan yang berdampak pada psikologi siswa sehingga pemerintah melakukan perubahan dengan menerapkan model pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan (daring) dan dipadukan dengan pembelajaran luar jaringan (luring) atau dapat disebut dengan *hybrid learning*.

SMP Negeri 1 Bawen merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Semarang yang memiliki banyak prestasi baik pada bidang kesenian, olahraga dan ilmu pengetahuan. Selain itu SMP Negeri 1 Bawen juga termasuk salah satu sekolah unggulan yang ada di Kecamatan Bawen dengan bukti akreditasi A yang dimiliki sekolah. Pemilihan tempat penelitian dilatarbelakangi dari pengalaman peneliti melakukan praktik pengalaman lapangan (PPL) selama masa pandemi *Covid-19* di SMP Negeri 1 Bawen. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kegiatan pembelajaran di Sekolah ini diterapkan dengan menyesuaikan kondisi di saat pandemi yaitu dengan melakukan pembelajaran secara daring dan luring (*hybrid*). Dalam pelaksanaan pembelajaran *hybrid*, terdapat beberapa kendala umum berupa masalah jaringan internet kurang stabil yang dialami oleh beberapa siswa sehingga mengakibatkan keterlambatan menerima informasi baik itu materi ataupun tugas

yang diberikan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Sedangkan untuk pelaksanaan pembelajaran seni budaya kelas VII sudah terlaksana dengan baik namun dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang dioptimalkan, guru menggunakan beberapa media berupa modul, buku seni budaya, dan video pembelajaran. Dari tiga media tersebut video pembelajaran masih kurang dikembangkan sedangkan untuk modul dan buku paket seni budaya menjadi acuan belajar yang sering digunakan siswa. Pemahaman siswa mengenai materi sangatlah berbeda-beda tidak semua siswa mudah memahami materi hanya dengan satu sumber belajar terutama ketika kegiatan pembelajaran di masa pandemi yang dilaksanakan secara *hybrid* menjadikan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar secara daring di rumah. Hal ini menimbulkan beberapa dampak bagi siswa seperti motivasi belajar siswa yang kurang lantaran inovasi dalam penyampaian materi belum maksimal selain itu beberapa kelas masih memiliki nilai rata-rata kurang pada pembelajaran seni budaya sehingga menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut masih kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Kelas VII H dan VII D merupakan kelas yang masih mengalami kendala dalam memahami materi selain itu berdasarkan daftar nilai siswa yang dimiliki oleh guru dua kelas tersebut memiliki rata-rata nilai yang belum maksimal. Salah satu faktor yang menjadikan siswa kurang dapat memahami materi yaitu karena kurangnya pengembangan media pembelajaran sehingga perlu adanya sebuah variasi dalam penyampaian materi.

Aplikasi *Sparkol videoscribe* adalah sebuah software yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran agar lebih menarik bagi peserta didik dengan tampilan berlatar belakang putih dan berisikan narasi serta terdapat gambar animasi (Munawwarah, 2019:434). *Sparkol videoscribe* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa video dengan cara yang mudah dan praktis sehingga dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan dalam mata pelajaran Seni Budaya. *Sparkol Videoscribe* efektif mampu memusatkan perhatian siswa ketika proses kegiatan pembelajaran sehingga informasi atau materi yang diberikan dapat tersampaikan secara efektif. Video dapat diakses berulang kali, sehingga dapat memperjelas materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan realistik selain itu informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diingat dengan penyajian yang mampu menggabungkan beberapa komponen seperti audio, teks, gambar, musik dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan (Suryani, 2018: 3). Karena media ini dapat diterapkan

dalam pembelajaran luring dan daring maka aplikasi *Sparkol Videoscribe* efektif dapat digunakan untuk kegiatan belajar siswa di rumah baik di masa pandemi atau setelahnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perlu ada sebuah upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *sparkol videoscribe* guna mengoptimalkan pembelajaran daring dan luring untuk mata pelajaran seni budaya. Oleh karena itu penulis menentukan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Ragam Hias Berbasis Aplikasi *Sparkol Videoscribe* bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bawen”.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research & Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Model ini dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta dapat digunakan untuk menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2013:297). Dalam model pengembangan ini terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan yaitu studi pendahuluan, pembuatan media, uji coba terbatas, revisi produk media pembelajaran, implementasi media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu menggunakan observasi secara langsung tentang kondisi sekolah, wawancara dengan salah satu guru seni budaya SMP Negeri 1 Bawen, studi dokumen menggunakan beberapa literatur untuk mengembangkan materi pembelajaran, kuesioner (Angket) berupa: 1) Angket validasi ahli materi, 2) Angket validasi ahli media, 3) Angket minat belajar siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Materi Ragam Hias di SMP Negeri 1 Bawen

Kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bawen pada masa pandemi *Covid-19* dilaksanakan secara *hybrid*. Sehingga siswa dalam seminggu melakukan pertemuan tatap muka sebanyak 2 kali dan pertemuan non tatap muka sebanyak 4 kali. Siswa yang masuk pada pembelajaran luring hanya sebagian dari 1 kelas sehingga siswa yang tidak masuk melakukan kegiatan pembelajaran daring di

rumah. Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di SMP Negeri 1 Bawen terbagi menjadi 3 pelajaran yaitu seni rupa, seni musik dan seni tari. Materi tersebut disampaikan dengan cara 4 kali pertemuan materi seni rupa, 4 kali pertemuan materi seni musik dan 4 kali pertemuan materi seni tari. Proses pembelajaran daring dilaksanakan dengan penyampaian materi dan tugas melalui *google classroom* serta *group whatsapp*. Sedangkan untuk pembelajaran luring guru menyampaikan materi seperti biasa hanya saja terdapat pembatasan jumlah siswa dalam satu kelas dan juga penerapan protokol kesehatan di area sekolah. Untuk materi ragam hias khususnya KD. 3.4 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam. Siswa belajar dan memahami materi menggunakan sumber dari buku paket, maupun menggunakan video pembelajaran. Selain itu guru juga memberikan beberapa lembar kerja siswa sebagai tugas siswa ketika kegiatan belajar dilakukan di rumah.

Sebelum adanya pandemi kegiatan pembelajaran dilakukan secara konvensional atau secara tatap muka di sekolah selain itu antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar juga sangatlah tinggi dibandingkan setelah adanya pandemi *Covid-19* yang menjadikan model pembelajaran di SMP Negeri 1 Bawen diubah menjadi model pembelajaran *hybrid*. Perubahan model pembelajaran memberikan dampak dengan munculnya beberapa kendala yang dialami di antaranya seperti kuota internet yang dimiliki siswa kurang memadai, jaringan internet yang kurang stabil, tugas yang menumpuk serta motivasi belajar siswa yang kurang. Selain itu perubahan model pembelajaran menjadikan siswa kurang maksimal dalam mengerjakan tugas lantaran ketika kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring rata-rata tugas yang diberikan guru menjadi menumpuk sehingga tidak semua tugas dapat terkumpul tepat waktu.

### Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran Ragam Hias pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bawen

#### 1. Studi Pendahuluan

##### a) Studi kepastakaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bawen selama pandemi terdapat beberapa kendala umum berupa masalah jaringan internet kurang stabil yang dialami oleh beberapa siswa sehingga mengakibatkan keterlambatan menerima informasi baik itu materi ataupun tugas yang diberikan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Sedangkan untuk pelaksanaan pembelajaran seni budaya kelas VII sudah terlaksana dengan baik namun dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang dioptimalkan, guru

menggunakan beberapa media berupa modul, buku seni budaya, dan video pembelajaran. Dari tiga media tersebut video pembelajaran masih kurang dikembangkan sedangkan untuk modul dan buku paket seni budaya menjadi acuan belajar yang sering digunakan siswa. Pemahaman siswa mengenai materi sangatlah berbeda-beda tidak semua siswa mudah memahami materi hanya dengan satu sumber belajar terutama ketika kegiatan pembelajaran di masa pandemi yang dilaksanakan secara daring dan luring (*hybrid*) menjadikan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar di rumah. Hal ini menimbulkan beberapa dampak bagi siswa seperti motivasi belajar siswa yang kurang lantaran inovasi dalam penyampaian materi belum maksimal selain itu beberapa siswa juga masih kurang memahami materi pembelajaran seni budaya yang telah diberikan oleh guru. Dari permasalahan yang telah dijabarkan terdapat potensi yang dapat dikembangkan sebagai upaya optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menumbuhkan minat, semangat serta motivasi belajar siswa di saat kegiatan pembelajaran seni budaya.

b) Pengumpulan data

Setelah ditemukan masalah dan potensi yang dapat dikembangkan maka dilakukan wawancara kepada guru mengenai media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni budaya. Berdasarkan kondisi di SMP Negeri 1 Bawen siswa kerap menerima materi dengan berbagai media pembelajaran seperti menggunakan modul, buku seni budaya, lembar latihan soal dan video pembelajaran. Dari beberapa media tersebut guru lebih sering menggunakan modul, lembar kerja siswa dan buku seni budaya sedangkan untuk video pembelajaran masih kurang dikembangkan selain itu pola belajar siswa selama pandemi lebih sering dilaksanakan secara daring dan untuk pembelajaran luring sangatlah terbatas sehingga pengembangan media berupa video pembelajaran dapat membantu siswa ketika melakukan kegiatan belajar secara mandiri, salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran dengan tampilan yang menarik yaitu menggunakan *sparkol videoscribe*.

c) Perancangan produk awal

Perancangan yang pertama dilakukan yaitu dengan memilih salah satu materi seni budaya Kompetensi Dasar 3.4 Memahami prosedur

penerapan ragam hias pada bahan alam. Kemudian setelah dilakukan pemilihan kompetensi dasar yang akan dikembangkan maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut dirumuskan agar siswa mampu menjelaskan motif, media, dan prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam berupa kayu dengan jelas dan runtut. Sedangkan untuk indikator pembelajaran dapat dirumuskan dengan tiga Indikator yaitu 1) Siswa mampu mengidentifikasi motif ragam hias pada bahan alam/kayu, 2) Siswa mampu mengidentifikasi media yang digunakan dalam penerapan ragam hias pada bahan alam/kayu, 3) Siswa mampu menjelaskan prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam/kayu.

**2. Pembuatan Media Pembelajaran**

a) Perencanaan kegiatan pembelajaran

Pemilihan format media, dilakukan untuk menyusun materi yang telah dipilih. Dalam penyusunan materi dilakukan pembuatan bahan ajar yang berisikan mengenai pokok materi selain itu bahan ajar ini juga berfungsi untuk memudahkan penilaian validator mengenai kesesuaian isi materi dengan penyampaian pada video pembelajaran, setelah bahan ajar selesai dibuat maka tahap selanjutnya dilakukan perancangan isi dan pemilihan tampilan dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

Rancangan awal, yang dibuat merupakan skenario proses pembelajaran di kelas dalam satu kali pertemuan selain itu juga dilakukan penyusunan instrumen penilaian. Proses pembelajaran di saat pandemi *Covid-19* dilakukan dengan dua cara yaitu daring dan luring. Untuk penerapan media dalam pembelajaran daring dilaksanakan melalui *Whatsapp Group*. Kegiatan dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam satu kali pertemuan, untuk video pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti mengirim tautan *Youtube* kepada siswa melalui *Whatsapp Group* kelas sehingga siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dapat mempelajarinya secara mandiri di rumah. Setelah mempelajari materi pada video pembelajaran maka dilakukan kegiatan kuis untuk mengetahui pemahaman siswa dengan menjawab beberapa soal pada *whatsapp group*. Sedangkan untuk pembelajaran secara luring diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam satu kali pertemuan. Kemudian dilakukan *recall* materi agar siswa dapat mengingat kembali materi yang pernah dipelajari sebelumnya mengenai Kompetensi Dasar 3.4 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam. Penayangan video pembelajaran dilakukan di kelas dengan menggunakan fasilitas seadanya lantaran tidak tersedianya layar proyektor sehingga dilakukan antisipasi dengan pembagian siswa

menjadi beberapa kelompok agar dapat menyaksikan video pembelajaran melalui *handphone*. Tiap kelompok terdapat satu *handphone* yang menjadi sarana untuk menyaksikan video pembelajaran. Kemudian setelah menyaksikan video pembelajaran tiap kelompok diminta untuk mengikuti kegiatan *game* tanya jawab yang diberikan secara lisan. Selain itu untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi maka dilakukan *game* yang mengasah kembali pemahaman materi setelah melihat video pembelajaran.

Selain pemilihan format dan rancangan awal juga dibuat instrumen penilaian yang terdiri dari instrumen validasi ahli materi dan ahli media, serta instrumen minat belajar siswa. Instrumen validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan bentuk awal dalam pembuatan video pembelajaran sehingga saran dari ahli materi dan ahli media dapat menjadi tolak ukur dalam memperbaiki kualitas video pembelajaran sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan untuk instrumen minat belajar siswa digunakan untuk mengetahui respons dan antusias siswa dalam menyimak video pembelajaran.

b) Pembuatan video pembelajaran ragam hias

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Dengan materi berupa kompetensi dasar 3.4 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam. Penyampaian pada video pembelajaran ini terdiri dari tiga halaman utama yaitu halaman intro, halaman kompetensi, dan halaman isi. Untuk melihat tayangan video pembelajaran dapat dilakukan scan pada *QR Code* di bawah ini.



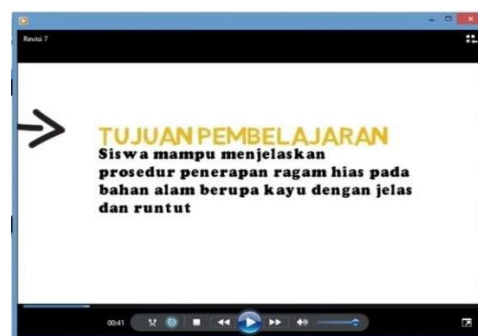
([https://www.youtube.com/watch?v=pr\\_1CDFVKJY](https://www.youtube.com/watch?v=pr_1CDFVKJY))



**Gambar 1.** Halaman Intro  
(Sumber: Dokumentasi penulis)



**Gambar 2.** Halaman Sub Menu Kompetensi Dasar  
(Sumber: Dokumentasi penulis)



**Gambar 3.** Halaman Submenu Tujuan Pembelajaran  
(Sumber : Dokumentasi penulis)



**Gambar 4.** Halaman Sub Menu Pengertian Ragam Hias  
(Sumber : Dokumentasi penulis)



**Gambar 5.** Halaman Submenu Teknik Membuat Ragam Hias  
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Video pembelajaran diawali dengan halaman intro (Gambar 1). Durasi pada halaman ini kurang lebih 11 detik dengan diiringi *background* berupa kalimat pengantar yaitu salam dan penjelasan mengenai judul dari video

pembelajaran. Selain itu terdapat juga kalimat judul berupa video pembelajaran Seni Budaya SMP kelas VII.

Setelah itu dilanjut dengan halaman kompetensi yang terdiri dari dua submenu yaitu kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Pada halaman submenu kompetensi dasar (Gambar 2) berisi informasi mengenai kompetensi yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran seni budaya dengan materi ragam hias. Kompetensi dasar tersebut adalah KD. 3.4 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam. Sedangkan pada halaman submenu tujuan pembelajaran (Gambar 3) berisi informasi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran seni budaya dengan materi ragam hias. Tujuan pembelajaran tersebut adalah siswa mampu menjelaskan prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam berupa kayu dengan jelas dan runtut.

Selanjutnya masuk pada bagian utama video pembelajaran yaitu halaman isi yang terdiri dari tujuh submenu berupa : 1) Submenu pengertian ragam hias (Gambar 4) yang bersumber dari pernyataan Arifin (2018) dengan penjelasan berupa ragam hias merupakan pengayaan yang diterapkan dengan tujuan untuk memperindah suatu bentuk menjadi lebih bernilai, 2) Halaman submenu jenis motif ragam hias yang sering diterapkan yaitu berupa motif flora, motif fauna, motif geometris, dan motif figuratif, 3) Halaman submenu contoh penerapan ragam hias pada contoh penerapan ragam hias pada benda kayu yang ditemui pada perabot rumah tangga, bagian rumah adat, dan kerajinan daerah, 4) Halaman sub menu fungsi ragam hias yang terdiri dari tiga fungsi berupa fungsi murni, fungsi simbolis, dan fungsi konstruksi, 5) Halaman submenu teknik membuat ragam hias (Gambar 5) yang dapat diterapkan dalam pembuatan ragam hias yaitu berupa ukir, lukis, dan gabungan ukir dan lukis, 6) Halaman submenu media (alat, bahan, dan teknik) berkarya ragam hias, 7) Halaman submenu prosedur melukis ragam hias pada bahan kayu dengan penerapan pada miniatur kereta kayu, prosedur pembuatan terdiri dari empat langkah yang dimulai dari penyiapan media hingga tahap terakhir atau *finishing*.

c) Validasi ahli

Hasil pengujian kelayakan dilakukan dengan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Setelah hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diterima, maka penilaian yang

memenuhi kategori kelayakan dapat dilanjutkan pada uji coba pengembangan yang diterapkan dengan jumlah 17 siswa pada kelas 7H dan untuk implementasi media pembelajaran diterapkan pada skala besar dengan jumlah 36 siswa pada kelas 7D. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dapat dinyatakan layak jika hasil yang diperoleh mencapai interval  $V \geq 2,5$ . Penilaian materi pada video pembelajaran ini dilakukan oleh validator materi selaku dosen Pendidikan Seni Rupa di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES. Berikut adalah hasil analisis data dari penilaian dosen ahli materi.

**Tabel 1.** Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Jumlah soal	Skor yang diperoleh	Kriteria
Komponen Materi	6	24	$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$
Komponen Kebahasaan	1	4	
Komponen Manfaat	3	12	$\bar{X} = \frac{40}{10}$
			= 4
Jumlah	10	40	Sangat Layak

Berdasarkan tabel penilaian di atas hasil yang didapat dari penilaian pada komponen materi dengan jumlah 6 soal mendapatkan total skor sebanyak 24. Pada komponen kebahasaan dengan jumlah 1 soal mendapatkan total skor sebanyak 4. Pada komponen manfaat dengan jumlah 3 soal mendapatkan total skor 12. Sehingga keseluruhan hasil penilaian pada video pembelajaran seni budaya berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* berada pada interval  $V \geq 3,5$  dengan jumlah rata-rata yang diperoleh 4 sehingga dari hasil penilaian ahli materi pada video pembelajaran termasuk pada kriteria sangat layak.

Kemudian penilaian media pada video pembelajaran dilakukan oleh validator media selaku dosen Desain Komunikasi Visual di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES. Berikut adalah hasil analisis data dari penilaian dosen ahli media.

**Tabel 2.** Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

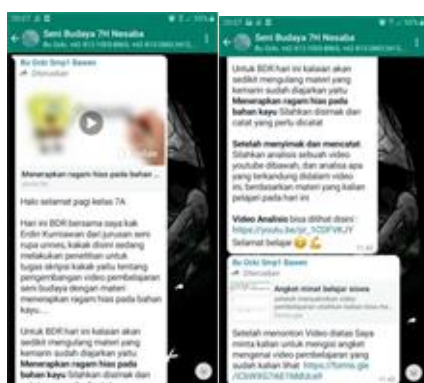
Aspek yang dinilai	Jumlah butir	Skor yang diperoleh	Kriteria
Komponen Isi	2	6	$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$
Komponen Desain	7	22	
Komponen Kemudahan penggunaan	1	4	$\bar{X} = \frac{32}{10}$
			= 3,2
Jumlah	10	32	Layak



Berdasarkan tabel penilaian di atas hasil yang didapat pada komponen isi dengan jumlah 2 soal mendapatkan total skor sebanyak 6. Pada komponen desain dengan jumlah 7 soal mendapatkan total skor sebanyak 22. Pada komponen kemudahan penggunaan dengan jumlah 1 soal mendapatkan total skor 4. Sehingga keseluruhan hasil penilaian pada video pembelajaran seni budaya berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* berada pada interval  $V \geq 2,5$  dengan jumlah rata-rata yang diperoleh 3,2 sehingga dari hasil penilaian ahli media pada video pembelajaran termasuk pada kriteria layak.

### 3. Uji Coba Terbatas Pada Kelas VII H SMP Negeri 1 Bawen

Selama pandemi Covid-19 SMP Negeri 1 Bawen melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring dan luring sehingga peneliti memilih pelaksanaan kegiatan uji coba terbatas secara daring dengan mengambil sampel berjumlah 17 siswa dari kelas 7H. Pelaksanaan dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan koordinasi kelas yang dilakukan oleh guru pada *group whatsapp* kelas 7H. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pengamatan berupa observasi dan penyebaran angket. Untuk observasi dilakukan dengan mengamati respons yang ditunjukkan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran pada *group whatsapp* sedangkan untuk mengetahui penilaian siswa mengenai video pembelajaran maka dilakukan penyebaran angket setelah pembelajaran selesai.



**Gambar 6.** Pelaksanaan Uji Coba Terbatas Secara Daring pada Kelas 7H SMP Negeri 1 Bawen (Sumber: Dokumentasi penulis)

Proses pembelajaran dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan

dicapai siswa dalam satu kali pertemuan, kemudian setelah itu siswa diminta untuk mengamati dan memahami video pembelajaran yang telah dibagikan oleh guru pada *Whatsapp Group* kelas 7H. Video pembelajaran dapat diakses melalui tautan *Youtube* yang sudah dibagikan sehingga siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dapat mempelajarinya secara mandiri di rumah. Selain menyimak video pembelajaran siswa juga diajak untuk mencatat hal-hal penting yang disampaikan pada video pembelajaran sehingga pemahaman siswa dapat lebih optimal. Proses pembelajaran ditutup dengan pemberian kuis berupa 2 soal yang berkaitan dengan video pembelajaran setelah itu dilanjutkan dengan penyebaran angket minat belajar siswa yang diisi melalui *Google Form*.

Hasil yang didapatkan dari uji coba terbatas ini masih ditemui kekurangan, hal ini dikarenakan menurut siswa pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih terkesan kurang menarik dan beberapa siswa juga masih mengalami kendala dalam memahami materi. Pelaksanaan uji coba terbatas ini dilakukan secara daring sehingga kegiatan kurang dapat dikembangkan, sedangkan untuk observasi pengamatan proses pembelajaran menggunakan media masih sebatas observasi melalui *group whatsapp* dan belum bisa mengamati secara langsung. Pada kegiatan evaluasi juga masih belum mendapatkan hasil yang maksimal karena siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga dari penjelasan tersebut perlu dilakukan nya perbaikan untuk tahap selanjutnya.

### 4. Revisi Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap video pembelajaran kriteria yang didapatkan sudah memenuhi kriteria layak akan tetapi dalam uji coba terbatas mendapatkan hasil persentase 79% dengan kategori kurang tertarik. Hal ini menunjukkan perlu adanya revisi agar tercapainya tujuan dari penelitian dapat lebih maksimal. Kelemahan dari video pembelajaran pada tahap uji coba terbatas yaitu kurang maksimalnya penyajian pada video pembelajaran yang menjadikan kurangnya ketertarikan siswa dengan video pembelajaran. Sehingga beberapa dari siswa memberikan penilaian kurangnya ketertarikan dalam menyimak video pembelajaran. Selain itu pada tahap uji coba terbatas kegiatan evaluasi juga masih belum maksimal dikarenakan siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka agar kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan lebih maksimal peneliti menambahkan kegiatan kuis dan *game* yang lebih mengasah pemahaman siswa mengenai materi. Dengan dilakukannya revisi maka harapan untuk uji coba

selanjutnya video pembelajaran ini mendapat hasil yang lebih maksimal.

### 5. Implementasi Media Pembelajaran Pada Kelas VII D SMP Negeri 1 Bawen

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap uji coba terbatas. Pada tahap ini sudah dilakukan perbaikan sehingga dapat diterapkan dengan skala yang lebih besar. Penerapan dilakukan dengan mengambil sampel 36 siswa pada kelas 7D. Mengikuti kebijakan sekolah berkaitan dengan adanya Covid-19 menjadikan pembelajaran dilakukan secara daring dan luring sehingga pelaksanaan implementasi media pembelajaran dilaksanakan secara daring dan luring pada satu kali pertemuan. Pembelajaran daring dilaksanakan pada *Whatsapp Group* kelas 7D sedangkan untuk pembelajaran luring dilaksanakan secara langsung di kelas 7D. Pada kegiatan pembelajaran ini guru berperan mendampingi pelaksanaan kegiatan pembelajaran sedangkan untuk pengambilan data dilakukan dengan cara observasi, kuis latihan soal dan angket. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran siswa kelas 7D. Kuis latihan soal diberikan guna untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi menerapkan ragam hias pada bahan alam. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.



**Gambar 7.** Implementasi Media Pembelajaran secara Daring pada Kelas 7D SMP Negeri 1 Bawen (Sumber : dokumentasi penulis)

Proses pembelajaran daring dilaksanakan sebelum pembelajaran luring dimulai, kegiatan awal yang dilakukan berupa penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam satu kali pertemuan, setelah itu siswa diminta untuk mengamati video pembelajaran yang telah dibagikan pada *whatsapp group* kelas 7D, video pembelajaran dapat diakses melalui tautan *Youtube*

yang sudah dibagikan sehingga siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dapat mempelajarinya secara mandiri di rumah. Selain mengamati video pembelajaran siswa juga diminta untuk mencatat hal-hal penting yang disampaikan pada video pembelajaran sehingga pemahaman siswa dapat lebih optimal.

Kegiatan akhir dilanjutkan dengan evaluasi hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran, implementasi media serta untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang sudah disampaikan. Evaluasi dilakukan dengan pengisian lembar observasi oleh peneliti, pemberian kuis kepada siswa serta penyebaran angket minat belajar siswa.



**Gambar 8.** Implementasi Implementasi Media Pembelajaran secara Luring pada Kelas 7D SMP Negeri 1 Bawen (Sumber : dokumentasi penulis)

Setelah pembelajaran daring selesai dipersiapkan maka dilanjutkan dengan pembelajaran pada kelas luring, kegiatan awal yang dilakukan berupa penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam satu kali pertemuan. Sebelum materi disampaikan, siswa melakukan kegiatan literasi guna mengingat materi pembelajaran yang sudah pernah dijelaskan yaitu mengenai kompetensi dasar 3.4 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam. Setelah kegiatan literasi dilanjutkan dengan tanya jawab seputar materi yang sedang dipelajari, tanya jawab berupa pertanyaan sederhana yaitu mengenai pengamatan siswa pada benda berbahan kayu yang memiliki motif ragam hias, setelah siswa menyebutkan beberapa contoh dilanjutkan dengan penyampaian jenis motif ragam hias di Indonesia serta beberapa penerapan dalam pembuatan kerajinan ataupun karya seni rupa. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan menyimak video pembelajaran.

Penayangan video pembelajaran dilakukan di kelas dengan menggunakan fasilitas seadanya karena tidak tersedianya layar proyektor sehingga dilakukan antisipasi dengan pembagian siswa menjadi beberapa kelompok agar dapat menyaksikan video pembelajaran melalui *handphone*. Tiap kelompok terdapat satu *handphone* yang



menjadi sarana untuk menyaksikan video pembelajaran.

Pada tahap evaluasi peneliti membuat sebuah *game* yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi. *Game* yang dilakukan dengan *Throwing Ball* yang mengajak siswa dalam mengingat kembali materi pada video pembelajaran, untuk pelaksanaannya disiapkan sebuah bola kecil dan juga beberapa soal mengenai materi pembelajaran, kemudian salah satu kelompok yang sudah dibentuk mengawali permainan dengan melemparkan bola kepada lawannya ketika bola berhenti pada salah satu kelompok maka kelompok tersebut mendapatkan undian soal yang harus dijawab. Setelah itu peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan mengisi lembar observasi, Untuk kegiatan penutup peneliti memberikan angket respons siswa terhadap implementasi video pembelajaran.

## 6. Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil respons siswa didapatkan hasil Persentase 96% sehingga kriteria dari hasil penilaian respons siswa termasuk pada kriteria sangat tertarik. Penilaian yang dilakukan pada tahap ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan penilaian pada tahap uji coba terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa terutama pada materi prosedur menerapkan ragam hias pada bahan alam.

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* di SMP Negeri 1 Bawen diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa dalam memahami materi sedangkan untuk guru dengan adanya media ini dapat menjadi salah satu inspirasi dalam mengembangkan beberapa media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 1 Bawen.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran seni rupa dengan materi prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model

*Research & Development* yang dinyatakan oleh Sugiyono. Model ini dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta dapat digunakan untuk menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2013:297). Model pengembangan ini terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan yaitu studi pendahuluan, pembuatan media, uji coba terbatas, revisi produk media pembelajaran, implementasi media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam.

Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *Sparkol Videoscribe* pada materi pembelajaran KD.3.4 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam. Mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi dengan jumlah rata-rata yang diperoleh 4 dan berada pada interval  $V \geq 3,5$  sehingga kategori yang didapat termasuk pada kriteria sangat layak. Sedangkan untuk penilaian dari ahli media mendapat hasil rata-rata 3,2 dan berada pada interval  $V \geq 2,5$  sehingga kategori yang didapat termasuk pada kriteria layak.

Berdasarkan data angket respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan video animasi *Sparkol Videoscribe* mendapat dua hasil yang mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji coba terbatas yang diterapkan di kelas 7H mendapatkan jumlah persentase 79% dengan kriteria kurang tertarik. Setelah dilakukan perbaikan maka kembali dilakukan uji coba skala besar yang diterapkan pada kelas 7D dengan hasil yang didapat mengalami peningkatan yaitu jumlah Persentase 96% dan kriteria yang didapat sangat tertarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- M.Makhin (2021). Hybrid Learning Model Pembelajaran pada Masa Pandemi di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo, *Mudir*, 3(2), 95-103.
- Munawwarah, R. Al. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 430–437.
- Pratiwinindya, (2019). Media Interaktif "Ayo Mengenal Motif Batik Klasik" dalam Pembelajaran Apresiasi Batik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 13 (1), 35-46.
- Sari. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156-2163.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, P. D., Zubaidah, M. P (2018). Pengaruh penggunaan media sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di SMP

Negeri 4 Padang. *Serupa The Journal of*  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/100278>.