



## JURNAL ADMINISTRASI PENDIDIKAN INDONESIA VOL. 16 No. 1, Th. 2025 (61-71)

(Print ISSN 2613-9561 Online ISSN 2686-245X)

Tersedia online di [http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ap](http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ap)

### MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA KELAS IV SD

Diterima: 17 Maret 2025; Direvisi: 27 Maret 2025; Disetujui: 08 Juni 2025

Permalink/DOI: [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_ap.v16i1.5750](https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v16i1.5750)

**Flower Nicanta<sup>1</sup>, I Made Citra Wibawa<sup>2</sup>, Putu Ary Dharmayanti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

e-mail: [flower@undiksha.ac.id](mailto:flower@undiksha.ac.id), [imadecitra.wibawa@undiksha.ac.id](mailto:imadecitra.wibawa@undiksha.ac.id)

#### Abstrak

Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna mendukung proses pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis VideoScribe yang diintegrasikan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD berjumlah 21 orang. Teknik analisis menggunakan analisis kuantitatif. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media VideoScribe yang dirancang dinilai sangat layak berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan respon positif dari guru dan siswa. Uji coba terbatas di kelas IV menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap materi pelajaran. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis VideoScribe yang terintegrasi dengan pendekatan CTL efektif digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa pengembangan media berbasis teknologi yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, serta dapat dijadikan referensi bagi guru maupun pengembang media dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; *Contextual Teaching and Learning*; VideoScribe

#### Abstract

*The use of engaging, contextually relevant learning media appropriate to the learning characteristics of elementary school students remains limited. There is a need for innovative, interactive learning media to support a contextual, meaningful learning process. This study aims to develop a VideoScribe-based learning media, combined with the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach, to improve learning effectiveness among fourth-grade elementary school students. The method used in this study is the Research and Development method, which uses the ADDIE development model and includes the following stages: analysis, development, implementation, and evaluation. Data collection uses tests, observations, and interviews. The subjects in this study were 21 fourth-grade elementary school students. The analysis technique uses quantitative analysis. The results of the development show that the designed VideoScribe media is highly feasible, as validated by material and media experts and evidenced by positive responses from teachers and students. A limited trial in fourth grade showed that this media increased student engagement and understanding of the subject matter. The conclusion of this study shows that VideoScribe-based learning media integrated with the CTL approach is effective for use in elementary school students' learning. This finding implies that the development of technology-based media aligned with a contextual learning approach can be an*

*alternative strategy for improving the quality of learning processes and outcomes, and can serve as a reference for teachers and media developers in creating more engaging and meaningful learning experiences.*

**Keywords:** *Learning Media; Media Development; Contextual Teaching and Learning; Videoscribe*

## PENDAHULUAN

Pendidikan tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan, permasalahan pendidikan terbagi menjadi 2 yaitu mikro dan makro. Permasalahan mikro merupakan permasalahan yang timbul pada komponen pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, misalnya permasalahan kurikulum. Sedangkan permasalahan makro adalah permasalahan yang timbul dalam pendidikan sebagai suatu sistem dengan sistem lain yang lebih luas mencakup seluruh kehidupan manusia, seperti pemerataan pendidikan di setiap daerah. Berdasarkan hasil survei sistem pendidikan menengah dunia yang diterbitkan oleh PISA (*Program for International Student Assessment*) skor perolehan anak-anak Indonesia usia 15 tahun masih berada di bawah ambang batas 400, setara dengan level 2-3. Tentu saja sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang memadai, seharusnya pendidikan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, namun kenyataannya tidak. Pendidikan merupakan sarana untuk membekali generasi masa depan dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk bersaing di dunia global. Kualitas pendidikan yang baik akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan, baik di bidang akademis, sosial, maupun keterampilan praktis (Cindika et al., 2023; Kristanti & Sujana, 2022; Rani et al., 2023; Suncaka, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak wali kelas IV SD Negeri 2 Tirtasari, ditemukan bahwa hasil belajar siswa, khususnya dalam materi Perubahan Wujud Benda, masih jauh dari harapan. Rendahnya minat belajar siswa terhadap materi tersebut disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada guru dan penggunaan media yang terbatas, seperti menggunakan buku paket dan papan tulis. Hasil belajar siswa yang rendah ini tercermin dari nilai ujian yang lebih banyak di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil penilaian tengah semester menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa (9 dari 14) mendapat nilai di bawah KKTP (75), yang menandakan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan saat ini belum cukup efektif. Faktor penyebab utama rendahnya hasil belajar ini adalah kurangnya variasi dalam media pembelajaran, serta gaya mengajar yang monoton yang tidak sesuai dengan karakteristik belajar siswa, yang mengakibatkan kejenuhan dan kurangnya perhatian selama pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran yang monoton. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab yang terbatas, tanpa adanya variasi yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas, hanya pada buku paket, papan tulis, dan poster, yang tidak cukup menarik bagi siswa. Meskipun guru mencoba menggunakan media teknologi seperti PowerPoint dan audiovisual dari YouTube, penggunaan teknologi tersebut belum optimal dan belum terintegrasi dengan baik dalam pembelajaran. Fasilitas seperti LCD dan perangkat lainnya sudah tersedia di SD Negeri 2 Tirtasari, tetapi media interaktif dan teknologi yang lebih inovatif, yang sesuai dengan karakteristik siswa, belum dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan pergeseran dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang lebih beragam, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, agar pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa. Meskipun perkembangan teknologi digital telah menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang dapat memperkaya proses pembelajaran, di SD Negeri 2 Tirtasari, pemanfaatan teknologi dalam pengajaran masih sangat terbatas. Pembelajaran lebih banyak mengandalkan metode ceramah dengan media konvensional seperti papan tulis dan buku paket, yang cenderung menimbulkan kejenuhan dan kebosanan bagi siswa. Hal ini menyebabkan materi pelajaran, terutama yang bersifat abstrak seperti

Perubahan Wujud Benda, sulit dipahami dengan baik. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan siswa kehilangan minat, yang berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar mereka. Sehingga, meskipun tersedia teknologi, pemanfaatannya dalam mendukung pembelajaran masih sangat terbatas dan belum optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ayshara & Kamil, 2025; Hendra et al., 2024; Susanti et al., 2024).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang berguna dalam proses belajar mengajar, membantu memperjelas makna yang disampaikan dan meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran (K.A. Nalasari et al., 2021; Sukmana et al., 2023). Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu memberikan proses pembelajaran yang variatif sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami. Penggunaan media yang efektif dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran bila pelajaran yang disampaikan dapat merangsang banyak indera siswa dalam belajar, artinya komunikasi itu tidak disampaikan secara lisan (verbal) saja atau disampaikan secara tertulis (visual) saja akan tetapi merupakan perpaduan verbal dan visual (Afnita et al., 2023). Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi untuk memperjelas materi pelajaran, tetapi juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif (Adnyanawati & Abadi, 2021; Fauziah & Ninawati, 2022). Penggunaan media yang merangsang berbagai indera siswa, seperti memadukan komunikasi verbal dan visual, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempercepat pemahaman siswa. Oleh karena itu penting bagi pendidik untuk memilih dan menggunakan bahan ajar yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual, seperti video pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan VideoScribe memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik melalui animasi dan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Selain itu, penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat membuat materi lebih relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mereka dapat mengaitkan konsep perubahan wujud benda dengan pengalaman sehari-hari mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut (Nafisah et al., 2024; Yulia et al., 2019). Selain itu, penggunaan media berbasis video memungkinkan materi dengan konsep abstrak untuk dijelaskan secara lebih konkret melalui ilustrasi yang efektif. Salah satu pilihan alternatif media berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru dalam pengajaran IPAS adalah perangkat lunak VideoScribe (Rubiyah et al., 2020; Saragi & Tegeh, 2022).

VideoScribe merupakan salah satu perangkat lunak dengan banyak animasi unik dan menarik yang mempunyai keunggulan dalam menyajikan konten pembelajaran dengan menggabungkan gambar, teks, grafik, suara, animasi, video dengan desain yang menarik (Febrianto & Saputra, 2021; Firmansah & Firdaus, 2020). VideoScribe adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan presentasi yang khas dengan ilustrasi papan tulis, dilengkapi dengan fitur audio dan musik (Avania & Sholikhah, 2021). Perangkat lunak ini berfungsi sebagai media animasi yang disajikan dalam format video, yang dapat dipadukan dengan elemen grafis, peta konsep, gambar, dan suara, sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. VideoScribe sebagai salah satu bentuk multimedia yang menggabungkan elemen-elemen visual dan verbal, bertujuan untuk mengurangi beban kognitif serta mempermudah audiens dalam memahami dan mengingat informasi. VideoScribe sebagai media pembelajaran interaktif telah terbukti meningkatkan efektivitas pemahaman konsep karena mengintegrasikan gambar, teks, dan audio secara bersamaan, yang mempermudah proses kognitif dalam menyerap informasi (Malawat., 2019; Febrianto et al, 2021; Firmansah et al, 2020).

Proses pembelajaran dapat dimaksimalkan dengan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat. Salah satunya menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu

upaya untuk mengelola pembelajaran agar siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna dimana materi yang dipelajari dihubungkan dengan lingkungan sekitar siswa sehingga siswa lebih memahami pokok bahasan yang dipelajari (Aeni et al., 2024; Avania & Sholikhah, 2021; Shah et al., 2025). Selain itu pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat mendorong siswa menjadi lebih termotivasi, aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Avania & Sholikhah, 2021; Rosada et al., 2023). Pembelajaran dengan CTL memiliki beberapa tahapan yakni mengajak siswa secara sendiri mengkonstruksikan pengetahuan baru yang dimilikinya agar lebih bermakna, melaksanakan inquiry pada semua topik yang diajarkan, mengajak siswa bertanya untuk mengembangkan sifat ingin tahu, menciptakan learning community, mengilustrasikan contoh, melakukan refleksi dan menilai secara objektif kemampuan yang dimiliki siswa. Penggunaan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu meningkatkan pemahaman konsep yang signifikan, karena model CTL lebih menarik perhatian peserta didik karena langsung menganalogikan lingkungan sekitar dengan materi. Dengan adanya pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diharapkan siswa menjadi lebih memahami pembelajaran sesuai dengan situasi yang nyata (Rosada et al., 2023). Temuan sebelumnya menyatakan media VideoScribe tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan (Prihatini et al., 2023; Saragi & Tegeh, 2022). Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran berbasis VideoScribe yang diintegrasikan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa kelas IV sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian pengembangan adalah aktivitas riset yang digunakan untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna yang dilanjutkan dengan proses pengembangan guna menghasilkan suatu produk yang bermanfaat dalam dunia pendidikan (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran VideoScribe berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996 dan dianggap sistematis serta relevan untuk diterapkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena dianggap lebih rasional dan lengkap dalam mengembangkan berbagai produk pembelajaran, seperti media, metode, strategi, serta bahan ajar.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi deskriptif yang diperoleh dari analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, serta hasil review dari para ahli, baik dalam bentuk kritik, saran, maupun komentar yang digunakan sebagai dasar perbaikan media. Sementara itu, data kuantitatif berupa data numerik yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji kepraktisan oleh guru dan siswa, serta hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui validitas isi, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Validitas isi mengukur sejauh mana media VideoScribe yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan prinsip-prinsip CTL. Validitas diukur menggunakan instrumen skala penilaian yang mencakup aspek akurasi materi, relevansi isi, dan kesesuaian dengan kebutuhan siswa. Kepraktisan media dinilai melalui angket (kuesioner) yang dibagikan kepada guru dan siswa setelah penggunaan media, untuk menilai kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Efektivitas media diukur melalui tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang diberikan setelah siswa menggunakan media. Tes ini bertujuan untuk melihat peningkatan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media VideoScribe berbasis CTL.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Tirtasari yang berjumlah 21 orang. Pemilihan subjek ini dilakukan karena sesuai dengan segmentasi media pembelajaran yang dikembangkan, yakni untuk siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data

merupakan alat bantu yang digunakan untuk memperoleh informasi secara sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: lembar validasi untuk menilai kelayakan isi, desain, dan multimedia dari media yang dikembangkan oleh para ahli; angket kepraktisan untuk guru dan siswa guna mengetahui kemudahan penggunaan media; serta soal posttest untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk menggali tanggapan serta pengalaman selama penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tahapan penyusunan instrumen diawali dengan pembuatan kisi-kisi instrumen yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Kisi-kisi ini menjadi acuan dalam menyusun instrumen validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar. Seluruh instrumen kemudian divalidasi oleh para ahli sebelum digunakan dalam pengumpulan data disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi dan Instrumen Ahli Media

Tabel 1. Rincian dan Instrumen Xini Media			
No	Aspek	Indikator	No Item
1	Audio dan Visual	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis font	1,2
		Kejelasan kualitas dan suara pada video	3,4
		Kesesuaian pemilihan bahasa dalam video	5
		Kejelasan alur video	6
		Ketepatan penggunaan gambar pada video dengan kualitas yang baik	7
		Kesesuaian penggunaan musik dan suara	8,9
2	Media	Kesesuaian durasi video	10
		Kesesuaian durasi video	11
		Kesesuaian alur video	12
		Kemudahan pengakses media	13,14
		Media dapat disimpan dan dikembangkan	15,16
3	Manfaat	Memudahkan pembelajaran	17
		Media bisa digunakan kapanpun	18
		Media mampu menarik minat siswa	19
		Kejelasan materi yang disajikan	20
Total			20

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Kelayakan Isi Materi	Kelengkapan materi perubahan wujud benda	1,2,3
		Keakuratan contoh dan soal evaluasi	4
		Ketepatan pemilihan gambar	5,6,7
2	Kelayakan Penyajian	Kejelasan penyajian materi perubahan wujud benda	8,9
		Penjabaran materi perubahan wujud benda	10
		Penggunaan bahasa	11,12
3	Keterlaksanaan	Kemenarikan media pembelajaran	13
		Media meningkatkan pemahaman siswa	14
		Keefektifan media pembelajaran	15
Total			15

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Tampilan isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam video	1
		Kelengkapan materi perubahan wujud benda	2
		Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	3
		Warna yang digunakan dalam video bervariasi	4
		Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi	5

No	Aspek	Indikator	No Item
2	Tampilan media	Gambar sesuai dengan materi	6
		Teks tampak dengan jelas	7
		Pemilihan background bervariasi	8
		Suara dubbing terdengar jelas	9
		Gambar animasi membantu mengingat materi yang dipelajari	10
		Urutan penyampaian materi tersusun secara sistematis	11
3	Tampilan video	Media mudah digunakan	12
		Keefektifan video	13
		Kemenarikan video	14
		Video dapat meningkatkan pemahaman siswa	15
Total			15

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Tes Hasil Belajar

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Dimensi Kognitif	Jumlah Soal
Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.	Peserta didik dapat menjelaskan proses perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	Menjelaskan proses perubahan wujud benda berdasarkan pengamatan di kehidupan sehari-hari	C2	4
		Mengidentifikasi perbedaan perubahan wujud benda dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari	C2	4
		Menjelaskan proses perubahan wujud beda dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari	C2	4
		Melakukan penelusuran untuk mencari informasi yang dibutuhkan	C2	3
Jumlah Butir				15

(Suartama, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

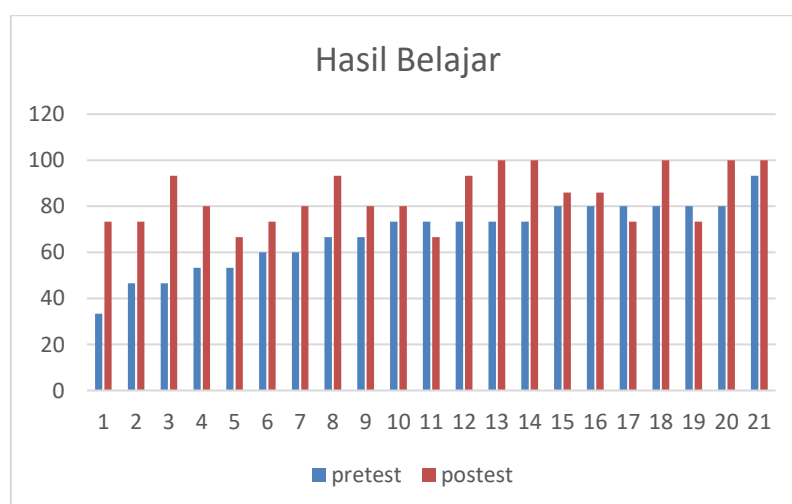
### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa VideoScribe berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara lebih kontekstual dan menarik. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tirtasari dengan subjek uji coba yaitu siswa kelas IV sebanyak 21 orang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media VideoScribe berbasis CTL. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran yang dikembangkan adalah video animasi edukatif menggunakan aplikasi VideoScribe yang

dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran secara kontekstual dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Video ini menggabungkan teks, narasi suara, gambar bergerak (*whiteboard animation*), dan ilustrasi visual yang mendukung keterkaitan antara materi dan kehidupan nyata siswa. Materi disampaikan melalui alur cerita yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. VideoScribe ini dikemas dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat komputer maupun proyektor di ruang kelas.

Uji validitas dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan terhadap aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan isi, keterpaduan pendekatan CTL, serta tampilan visual dan teknis video. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor rata-rata dari kedua ahli yang menunjukkan bahwa media VideoScribe berbasis CTL ini termasuk dalam kategori "sangat valid", yang berarti layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi minor atau tanpa revisi besar. Kepraktisan media diuji melalui angket yang diberikan kepada guru kelas dan siswa kelas IV setelah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan, tidak memerlukan pelatihan khusus, dan mendukung proses pembelajaran secara efisien. Siswa menyatakan bahwa media menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka lebih fokus dalam memahami materi. Berdasarkan hasil skor kepraktisan, media VideoScribe ini termasuk dalam kategori "praktis" untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mengukur efektivitas media, dilakukan pretest dan posttest pada 21 siswa kelas IV.

Data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kemudian dianalisis secara statistik. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) maka dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas). Berikut penjelasan mengenai uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang diperoleh dari hasil penelitian. Normalitas data dapat diketahui dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel kecil yaitu kurang dari 50. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians dalam kelompok bersifat sama atau tidak. Menguji homogenitas varians dilakukan pada dua distribusi skor yang diperoleh dari pre-test dan post-test. Homogenitas data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan Uji Fisher (Uji-F). Kriteria pengujian apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang berarti sampel homogen. Uji-F dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk_1 = na - 1$ , dan  $dk_2 = nb - 1$ . Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t berkorelasi dengan menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Grafik Hasil Belajar disajikan pada Tabel 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pretest dan posttest mengalami peningkatan. Hasil pretest yang ditandai dengan garis berwarna biru dan hasil posttest yang ditandai dengan garis oranye. Berdasarkan analisis di atas, didapatkan

$t_{hitung}$  sebesar 33,88 Kemudian  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $df = n-1$  adalah sebesar 2,97 hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan (ada perbedaan yang signifikan).

## Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran VideoScribe berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) bermuatan IPAS pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Tirtasari. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media ini, sebagaimana dibuktikan melalui hasil *paired sample t-test* ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti VideoScribe dapat secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak dan konseptual, seperti perubahan wujud benda. Pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. VideoScribe menghadirkan visualisasi materi, narasi audio, animasi whiteboard, dan kuis interaktif yang sejalan dengan prinsip pembelajaran multimodal. Fitur-fitur ini merangsang berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Penggunaan konteks kehidupan nyata dalam video juga memperkuat prinsip CTL yang bertujuan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga membantu mereka memahami dan mengingat konsep dengan lebih baik (Putri et al., 2025; Rahmi et al., 2024; Shah et al., 2025). Media ini juga selaras dengan tahapan perkembangan kognitif siswa SD menurut Piaget yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui objek visual dan representasi nyata dibandingkan penjelasan abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis visual dan narasi kontekstual seperti VideoScribe terbukti tepat untuk menjelaskan materi IPAS yang mengandung konsep perubahan zat (Imanulhaq & Ichsan, 2022; Marinda, 2020; Sanjaya et al., 2024).

VideoScribe yang dikembangkan dalam penelitian ini juga menunjukkan hasil validitas dan kepraktisan yang sangat baik. Hasil *review* oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini layak digunakan tanpa revisi mayor, dengan skor validitas berkisar antara 90–94%. Guru sebagai praktisi menyatakan media ini sangat praktis dan mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran. Uji coba perorangan dan kelompok kecil juga memperlihatkan antusiasme tinggi dari siswa, dengan skor kepraktisan rata-rata di atas 90%. Artinya, media ini tidak hanya efektif, tetapi juga dapat diimplementasikan dengan mudah di lingkungan kelas yang sebenarnya. Media e-modul berbasis pendekatan RADEC efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS (Widiari et al., 2023). Pentingnya penyajian visual dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, inovasi media pembelajaran IPA yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa (Firmansah & Firdaus, 2020; Swiyadnya et al., 2021). Hal ini mendukung bahwa integrasi media digital dan pendekatan kontekstual dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media VideoScribe yang dikembangkan, ketika dipadukan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyediaan alternatif media visual yang interaktif dan mudah digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, model pengembangan berbasis ADDIE yang digunakan dapat menjadi acuan bagi peneliti dan praktisi pendidikan dalam merancang media pembelajaran serupa di tingkat pendidikan dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media VideoScribe berbasis CTL dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya untuk materi yang menuntut pemahaman konseptual seperti perubahan wujud benda. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Sekolah juga didorong untuk memfasilitasi



penggunaan teknologi pembelajaran dengan menyediakan infrastruktur dan pelatihan bagi guru. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkuat posisi model pengembangan ADDIE sebagai pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan siswa. Selain itu, pendekatan CTL yang diintegrasikan dalam media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran sains yang menantang.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, media hanya dikembangkan untuk satu topik yaitu perubahan wujud benda, sehingga belum mencakup topik IPAS lain. Kedua, uji coba dilakukan di satu kelas dengan jumlah responden terbatas, sehingga hasil belum dapat digeneralisasi secara luas. Ketiga, durasi penggunaan media dalam penelitian ini cukup singkat, sehingga dampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa belum teramati secara menyeluruh. Keempat, penggunaan media ini membutuhkan perangkat teknologi (seperti laptop dan proyektor), yang mungkin belum tersedia di semua sekolah dasar. Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang mencakup lebih banyak sekolah dan topik, serta mengembangkan versi media yang dapat diakses secara offline. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi dampak penggunaan media ini terhadap kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan keterampilan abad 21 lainnya yang menjadi fokus dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran VideoScribe berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) efektif dikembangkan dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk siswa kelas IV SD. Media ini mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih kontekstual dan menarik melalui animasi visual yang interaktif. Pendekatan CTL yang diterapkan dalam media ini mendorong siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata mereka, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Hasil uji kelayakan dan respon siswa serta guru menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan secara pedagogis, sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif di jenjang sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyanawati, N. W., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Plant Parts and Their Functions Visualized Through E-Storybook Learning Media: Is It Feasible? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 158–166. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.32992>.
- Aeni, N., Muhardini, S., & Muhdar, S. (2024). The Effects of CTL And PjBL Models Assisted by Diorama Media on Students' Creative Thinking Abilities. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v12i3.76468>.
- Afnita, N., Sari, D. P., Arafat, A., Putra, F. W., & Wandu, J. I. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 7(2), 126–130. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>
- Avania, W. F., & Sholikhah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2531–2538. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.885>
- Ayshara, F. D., & Kamil, K. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 3053–3066. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18677>.
- Cindika, P. A., Sartika, A. D., Bela, B. S., Anggraini, L. I., Wulandari, P., & Indayana, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Sd/Mi. *Journal Development and Research in Education*, 3(2), 51–65.

- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Febrianto, A., & Saputra, N. (2021). Pelatihan media pembelajaran inovatif dengan videoscribe bagi guru SDN Malangrejo. *Community Empowerment*, 6(1), 24–28. <https://doi.org/10.31603/ce.3835>.
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158.
- Hendra, R. J., Yuspita, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 126–134. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1917>.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.658](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658)
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Nafisah, L., Saputro, G. E., Alfina Muzdalifah, & Sofinatur Rohmah. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual pada Pembuatan Komik Mengaitkan Mata Pelajaran Matematika dengan Materi Kejuruan Tata Busana di SMK Negeri 3 Kudus. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 15–21. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2177>
- Prihatini, K. P., Santi, N. N., & Hunaifi, A. A. (2023). *Pengembangan Media Video Berbasis Separkol Videoscribe pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SDN Mrican 1 Kota Kediri*. 7(1), 15704–15709.
- Putri, I., Nurkifayati, N., Lisfani, L., Inayah, A., & Syafruddin, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran CTL Berorientasi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pesona Indonesia*, 2(2), 53–58. <https://doi.org/10.71436/jpi.v2i2.33>.
- Rahmi, G., Abuddin, A., & Khadijah, S. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Melalui Model CTL Di SDN Cireundeu 01. *Jurnal Education And Development*, 12(3), 445–450. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6072>.
- Rani, P. R. P. N., Asbari, M., Ananta, V. D., & Alim, I. (2023). Kurikulum merdeka: Transformasi Pembelajaran yang Relevan, Sederhana, dan Fleksibel. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 78–84. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.736>.
- Rosada, M., Fakhruddin, A., & Lubis, P. H. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Berorientasi Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 1–23.

- Rubiyah, S., Dasmo, D., & Suhendri, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Dan Avs Video Editor Untuk Siswa Kelas X Smk Mahadhika 2 Jakarta Timur. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(2), 107–118. <https://doi.org/10.30998/Sch.V1i2.3140>.
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 134–141. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.679>.
- Saragi, R., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learnig Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>
- Shah, K., Ramadhan, M. F., Harto, K., & Suryana, E. (2025). Inovasi Penggunaan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 85–94. <https://doi.org/10.58230/27454312.1614>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Sutopo (ed.); kedua). Alfabeta.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Permana, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). Game Based Learning Interactive Multimedia in Improving Thematic Learning Achievement of Third Grade Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>
- Suncaka, E. (2023). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Manajement Dan Pendidikan*, 2(3), 36–49.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Swiyadnya, I. M. G., Wibawa, I. M. C., & Sudiandika, I. K. A. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 203–210. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36111>.
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat Dan Perubahannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59281>.
- Yulia, P., Dewi, A., & Hengki Primayana, K. (2019). Effect of Learning Module with Setting Contextual Teaching and Learning to Increase the Understanding of Concepts. *International Journal of Education and Learning*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.31763/ijele.v1i1.26>