

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Yasmawan (2020 : 48) *“Media is a tool used by teachers or educators to communicate with students. The use of media in learning will help teachers convey the message and content of the lesson”*, artinya bahwa media adalah alat yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk berkomunikasi dengan siswa, Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu guru menyampaikan pesan dan isi pelajaran. Media adalah alat yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk berkomunikasi dengan siswa, Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu guru menyampaikan pesan dan isi pelajaran (Lestari, 2022).

Pemanfaatan teknologi komputer untuk membuat media pembelajaran mempunyai banyak keunggulan, salah satunya yaitu pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, karena dapat menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi/video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung. Selanjutnya, Media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens. Tidak hanya itu, penggunaan media akan membuat audiens dapat melakukan berbagai aktivitas. Sehingga, mereka tidak hanya bergantung pada Pendidik sebagai salah satunya sumber belajar (Dewi et al., 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran juga dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri, Ada banyak jenis bahan pembelajaran yang dibuat guru harus memilih dengan cermat, sehingga media dapat digunakan dengan tepat. Media ini sesuai dengan peneliti yang akan menggunakan media dalam proses pembelajaran karena kegiatan pembelajaran yang baik memerlukan media untuk menjadi penghubung antara siswa dan guru pembelajaran harus efektif dan efisien pada semua mata pelajaran harus divisualisasikan secara nyata, sehingga media menjadi alat perantara penting bagi guru untuk digunakan. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbantuan sparkol videoscribe untuk menjadi alat perantara pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam proses pembelajaran dalam rangka memotivasi siswa. Media sebagai alat bantu yang mempunyai tujuan (Nurwidayati, 2022), yaitu sebagai berikut:

- 1) Memudahkan proses belajar mengajar dikelas
- 2) Memajukan efisiensi kegiatan belajar mengajar
- 3) Menjaga hubungan antar materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran

- 4) Membantu peserta didik untuk fokus selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran yaitu merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran, mengantarkan pembelajaran, serta memberikan penguatan atau memotivasi. Karena variasi dan ketepatan penggunaanya, dapat meningkatkan semangat belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar, serta memungkinkan interaksi langsung siswa dengan lingkungan sekitar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki fungsi, diantaranya sebagai fungsi utama yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran (Suparlan, 2020).

Menurut Sumiharsono (2018), Fungsi media pembelajaran dapat ditekankan dalam beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media

pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media yaitu sebagai alat bantu atau perantara dalam mempermudah menyampaikan materi kepada siswa sehingga media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Menurut Wahid & Dhuyufallah (2018), beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.
- 2) Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
- 3) Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut.

Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

- 4) Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2017 : 32) kriteria pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Tujuan ini dapat diperlihatkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipenuhi oleh siswa.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Media pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil dalam menggunakannya.
- 5) Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan guru.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: Sesuai dengan tujuan pembelajaran, Praktis luwes dan bertahan, Mendukung kegiatan pembelajaran, Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan, Ketersediaan media pembelajaran. Disesuaikan dengan keadaan peserta didik.

e. Prinsip-prinsip Pemilihan Media

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau output pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Prinsip-prinsip pemilihan media

pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru saat memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya (Fadilah et al., 2023):

- 1) Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.
- 2) Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Sehingga media yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara afektif, kognitif maupun psikomotor.
- 3) Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- 4) Ketersediaan media pembelajaran, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua

yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Jadi media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.

- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh guru. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media. Sehingga keterampilan guru dalam penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
- 6) Fleksibilitas (Kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat dan waktu.

Berdasarkan pernyataan diatas terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya yaitu prinsip efektivitas dan efisiensi, prinsip taraf berfikir siswa, prinsip interaktivitas media pembelajaran, prinsip ketersediaan media pembelajaran, dan prinsip fleksibilitas media pembelajaran. Beberapa prinsip tersebut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, dan audio visual. Menurut Susanti & Zulfiana (2018), media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audiovisual. Berikut adalah penjelasan dari ketiga media tersebut:

- 1) Media Visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata atau secara langsung dengan mata atau indera penglihatan. Macam-macam dari media visual ini yaitu gambar, foto, diagram, peta konsep, dan globe.
- 2) Media Audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contoh dari media audio yaitu radio atau alat perekam.
- 3) Media Audio Visual adalah media yang dapat dilihat dari indera penglihatan dan juga dapat didengar oleh indera pendengaran. Contoh media audio visual yaitu televisi, film, dan video.

Jenis media pembelajaran berdasarkan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Media Visual adalah menggunakan indera penglihatan. Pendukung dari jenis media visual ini adanya garis dan bentuk. Contohnya adalah buku tulis, papan tulis, alat peraga.
- 2) Media Audio Visual yaitu kombinasi antara media visual dan audio dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video, *powtoon*, dll.

3) Multimedia adalah media yang paling kompleks contohnya permainan.

Berdasarkan pendapat diatas, jenis media pembelajaran dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya, kemudian akan mempermudah guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, dan guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai kebutuhannya.

2. Sparkol Videoscribe

a. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

Sparkol Videoscribe di kembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan Inggris). *Sparkol Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer dan internet serta dapat pula menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, dan animasi (Herrera Villanueva, 2020) . Software ini biasa kita gunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan mudah. Menurut Sutrisno berpendapat *Videoscribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah, Wahyu (2022 : 39).

Aplikasi *sparkol videoscribe* menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang dapat menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. *Sparkol Videoscribe* menyediakan fitur-fitur yang sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran. *Sparkol Videoscribe* juga memudahkan penggunaanya dalam proses pembuatan karena dalam software tersebut sudah ada beberapa desain, yang penggunaanya hanya perlu memilih

desain yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan oleh *sparkol videoscribe*, guru juga dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan keinginan yang di import ke dalam *sparkol videoscribe*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa software *sparkol videoscribe* digunakan untuk mempermudah guru dalam memahami pembelajaran baik dalam pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah yang disampaikan guru melalui gambar dan gaya papan tulis singkat dengan mudah dan merupakan aplikasi lunak yang dapat menghasilkan media pembelajaran. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *sparkol videoscribe* dikemas dengan konten untuk dapat memberi keterbacaan bagi para guru yang disesuaikan dengan jenis dan ukuran yang mampu dibaca siswa dengan jelas di LCD Proyektor. Spesifikasi dalam penggunaan media pembelajaran video *sparkol videoscribe* ini pada guru menggunakan gambar, animasi suara dan musik pada media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang nantinya mampu menarik perhatian dan semangat siswa untuk belajar.

b. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*

Menurut Yusri (2020), Adapun langkah-langkah menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Download aplikasi *Sparkol Videoscribe*, lalu Instal di Laptop/Komputer,
- 2) Jikas sudah terinstall, klik ikon *Sparkol Videoscribe*, maka akan muncul nada petunjuk penggunaanya,

- 3) Setelah memahami petunjuk penggunaannya, maka klik tanda silang dibagian bawah petunjuk tersebut,
- 4) Tambahkan gambar, tulisan, dan suara melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan,
- 5) Susun project video yang akan digunakan untuk pembelajaran
- 6) Lalu klik *save* untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri
- 7) Simpan Video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Sparkol Videoscribe*

Menurut Khoirudin (2020), *sparkol videoscribe* memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media.
- 2) Memberikan stimulus yang baik kepada siswa.
- 3) Memuaskan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.
- 4) Dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga dapat diulang-ulang apabila perlu untuk menambah kejelasan.

Adapun kekurangan dari *sparkol videoscribe* yaitu:

- 1) Penyimpanan video membutuhkan waktu yang lama sesuai dengan waktu durasi video yang dibuat.
- 2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik.

3. Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikenal juga dengan istilah ilmu sains. Kata sains berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia*, yang secara harfiah berarti pengetahuan, namun dalam perkembangan pengertiannya menjadi khusus Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains. Dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam, ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. Menurut Iskandar bahwasanya Ilmu Pengetahuan alam (IPA) sebagai produk tidak dapat dipisahkan dari hakikatnya sebagai proses (Wahyu, 2022:19). Kemudian menurut Samatowa berpendapat bahwa IPA sering disebut juga sains (Azizah et. al., 2021 : 65). Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam dan kumpulan pengetahuan yang disusun sistematis.

Setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi, ada mata pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu atau media, tetapi ada juga mata pelajaran yang sulit sehingga memerlukan media karena memiliki tingkat kesukaran yang mungkin membuat siswa sulit mencerna materi yang disampaikan. Sejalan dengan itu, bisa disimpulkan bahwa mata pelajaran IPA termasuk dalam mata pelajaran yang mungkin sukar untuk di mengerti sehingga dalam proses pembelajaran IPA perlunya menggunakan media. Oleh karena itu, Materi yang akan dibuatkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yaitu materi mengenai Hakikat Ilmu Sains dan Laboratorium IPA.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan oleh Akram (2019) dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe pada Materi Trigonometri*”. Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan praktis. Hasil penelitian menyatakan bahwa kelayakan dari kualitas produk yang dikembangkan adalah sangat layak, dengan skor 3,66 berdasarkan penilaian ahli materi dan 3,66 oleh ahli media dalam kategori sangat layak. Respon peserta didik dalam media pembelajaran matematika berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi Trigonometri diperoleh skor 3,33 dikelas MIPA 4 dengan kriteria sangat menarik.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Istanti (2017) dengan Judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe berbasis CTL pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tambangan 01 Semarang*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berbasis CTL yang dikembangkan berkarakteristik CTL layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar dan praktik untuk pembelajaran IPA.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Moh Yusril Ihza Maulana (2020) dengan Judul Penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTSN 7 Malang*”. Berdasarkan Hasil penelitian menggunakan Media *Sparkol Videoscribe* ini menunjukkan bahwa, 1)Tingkat kevalidan media termasuk dalam kategori valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 92,5%, ahli desain

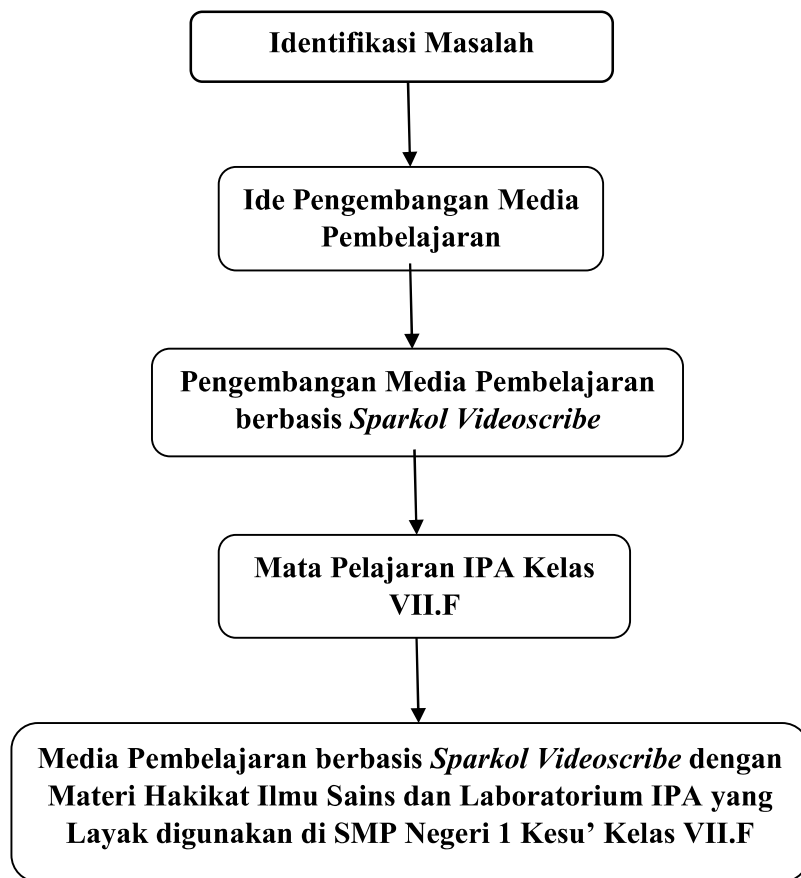
media 75% dan guru pembelajaran IPS sebesar 87,5%, 2) Media *Sparkol Videoscribe* termasuk dalam kategori media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan analisis pada angket respon siswa yang menunjukkan presentase sebesar 77,7%, 3) media termasuk dalam kategori efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai pre-test 73% dan post-test dengan rata-rata 88,5% yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 11,5 serta perhitungan n-gain skor sebesar 0.70 berada pada kategori tinggi.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan diatas, maka peneliti mencoba untuk memberikan alternatif dalam pemecahan masalah tersebut yaitu peneliti membuat sebuah media pembelajaran berbasis Teknologi yang lebih menarik dan tentunya membuat siswa semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Aplikasi *sparkol videoscribe* menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara , gerakan tangan dan desain yang dapat menarik. Peneliti tertarik mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik pada mata pelajaran IPA Kelas VII.F di SMP Negeri 1 Kesu'. Sebagaimana diketahui, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA belum menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kedua faktor tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* untuk mata pelajaran IPA pada Materi Hakikat Ilmu Sains dan

Laboratorium IPA yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Diharapkan, melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dapat memotivasi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan solusi untuk guru dan siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Untuk memperjelas kerangka pikir dalam penelitian ini, maka digambarkan dalam suatu bagan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Mata Pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Kesu'