

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Literasi Sains IPAS Kelas V SD

Luh Intan Arya Pratiwi¹, I Made Suarjana², Dewi Arum Widhiyanti Merta Putri³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: intan.arya@student.undiksha.ac.id¹, imade.suarjana@undiksha.ac.id²,
widhiyanti@undiksha.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi sains dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Penglatan. Permasalahan penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi sains siswa, penggunaan media pembelajaran yang monoton, serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V SD Negeri 1 Penglatan. Validasi produk dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media dan kepraktisan melibatkan 2 guru. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, obsevasi, kuisioner, dan tes, dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* memiliki tingkat validitas sangat baik dengan nilai validitas ahli materi sebesar 0,88 dan ahli media sebesar 0,97. Kepraktisan media berdasarkan respon guru memperoleh rata-rata 4,00 dan respon siswa memperoleh rata-rata 4,00. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan literasi sains siswa, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 45 dan *posttest* sebesar 79. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi ($0.000 < 0.05$), sehingga media dinyatakan efektif meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD.

Kata kunci: Audio visual, *Sparkol Videoscribe*, Literasi Sains, IPAS

Development of Sparkol Videoscribe-Based Audiovisual Media to Improve IPAS Science Literacy in Fifth Grade Elementary Schools

ABSTRACT

This study aims to develop valid, practical, and effective Sparkol Videoscribe-based audio-visual media to improve science literacy in the IPAS subject for fifth-grade students at SD Negeri 1 Penglatan. The research problem is motivated by low science literacy among students, monotonous use of learning media, and lack of technology utilization in learning. This research is a research and development study using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 25 fifth-grade students at SD Negeri 1 Penglatan. Product validation was carried out by two subject matter experts and two media experts, and practicality was assessed by two teachers. Data collection methods included interviews, observations, questionnaires, and tests, with quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that the Sparkol Videoscribe-based audio-visual media had a very good validity level, with a validity score of 0.88 from

subject matter experts and 0.97 from media experts. The practicality of the media based on teacher responses received an average score of 4.00, and student responses received an average score of 4.00. The effectiveness test results showed an increase in students' science literacy, with a pretest average score of 45 and a posttest average score of 79. The paired sample t-test showed a significance value (0.000 < 0.05), so the media was declared effective in improving the science literacy of fifth-grade elementary school students.

Keywords: *Audio-visual, Sparkol Videoscribe, Science Literacy, IPAS*

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan yang marak digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia (Rosmawati & Rohana, 2022). Literasi membantu siswa dalam meningkatkan wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mampu dalam memecahkan masalah. Literasi memiliki peran yang sangat penting terhadap meningkatkan kemampuan individu dalam berbagai aspek kehidupan (Bela Santuni, Kadek Bisma Taruna Dalem, Kadek Dwi Murtini, I Putu Pur Adi Putra, Gede Juliwantara, 2024). Terdapat enam jenis literasi diantaranya yaitu, literasi baca tulis, literasi numerik, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya dan kewargaan (Helaluddin, 2019).

Salah satu keterampilan literasi yang penting dimiliki oleh siswa adalah literasi sains. Dikarenakan penyebab lemahnya pendidikan juga diakibatkan oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan keterampilan berpikir saintifik guna membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang erat kaitannya dengan literasi sains (Budiman et al., 2021). Literasi sains sangat dibutuhkan oleh siswa, karena dalam literasi sains siswa mampu memahami fenomena dan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar mereka. Dengan kemampuan literasi sains yang dimiliki siswa dapat mengolah informasi secara logis, dan membuat keputusan dengan adanya data yang relevan. Secara umum literasi sains terfokus dalam empat aspek yang berhubungan satu sama lain, diantaranya adalah pengetahuan, konteks, kompetensi, dan sikap (Yusmar & Fadilah, 2023).

Literasi sains sangat berpengaruh untuk siswa mulai dari manfaatnya yang berguna untuk mengolah informasi secara logis, mengambil keputusan berdasarkan dengan bukti-bukti yang relevan dan membantu menyelesaikan masalah di masyarakat. Namun dari hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas V di SD Negeri 1 Penglatan diperoleh kesimpulan bahwa literasi sains pada siswa masih lemah. Hal ini dibuktikan dengan terdapat sembilan siswa yang nilai IPA nya masih di bawah rata-rata. Berikut merupakan tabel jumlah siswa SD Negeri 1 Penglatan kelas V yang nilai IPA nya masih di bawah rata-rata, terdapat 20 siswa yang nilainya di bawah rata-rata dan 10 siswa di atas rata-rata. Untuk menunjang hal tersebut, diperlukannya media yang dapat mendukung pembelajaran IPAS khususnya IPA yang dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi sains siswa.

Lemahnya literasi sains siswa kelas V SD Negeri 1 Penglatan disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa tentang pentingnya literasi sains serta penggunaan media pembelajaran yang monoton oleh guru, seperti PPT dan buku teks. Materi

dalam buku kurang kompleks dan minim ilustrasi, sehingga membatasi imajinasi dan pemahaman siswa. Selain itu, kurangnya pemanfaatan teknologi, khususnya media audio visual seperti video pembelajaran, turut memengaruhi rendahnya literasi sains siswa.

Hasil capaian skor PISA menunjukkan bahwa pembelajaran di Indonesia berada dalam kondisi kritis. Selama 15 tahun terakhir, aspek literasi, numerasi, dan sains belum menunjukkan peningkatan yang signifikan (Hasnawati, Astria et al., 2024). Kondisi ini diperparah oleh pandemi Covid-19 yang menyebabkan terjadinya learning loss. Sejak pertama kali berpartisipasi dalam PISA pada tahun 2000 hingga 2018, Indonesia belum menunjukkan kemajuan yang berarti. Hasil PISA 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-72 dari 77 negara (Yusmar & Fadilah, 2023). yang menunjukkan rendahnya literasi sains. Oleh karena itu, diperlukan upaya penanganan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Rendahnya literasi sains juga disebabkan oleh motifasi siswa terhadap literasi sains. Siswa merasa bahwa sains sangat sulit untuk dipahami, siswa jarang menikmati pembelajaran yang berkaitan dengan sains, dan sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep sains (Syahriani et al., 2024). Siswa yang menganggap sains sebagai pelajaran yang sulit cenderung kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Anggapan tersebut menyebabkan siswa merasa pembelajaran sains tidak menarik dan sulit dipahami, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan literasi sains. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, sehingga kesulitan dalam memahami pembelajaran sains dapat diminimalkan.

Menurut hasil dari kajian Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia, rata-rata anak usia sekolah dasar menonton televisi atau *hand phone* kurang lebih 30-35 jam setiap minggunya. Setiap hari berbagai stasiun televisi menayangkan sebuah film atau kartun dengan beragam cerita di dalamnya. Audio visual pada umumnya membantu seseorang mengingat sekitar 50% dari apa yang sudah dilihat walau hanya sekali menonton. Umumnya anak-anak akan mudah meniru dan mengingat apa yang telah mereka lihat (Timur et al., 2024). Untuk meningkatkan literasi pada siswa diperlukannya media yang mendukung. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah media audio visual (Putu Unik Indrayani & Sumantri, 2021).

Media audio visual atau video pembelajaran yaitu media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar oleh siswa secara bersamaan (Marliani, 2021). Video juga sebagai media audio visual dan memiliki unsur gerak di dalamnya yang mampu menarik perhatian siswa dan juga mampu memotivasi serta meningkatkan literasi mereka saat melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran adalah *Sparkol Videoscribe*. Penggunaan video pembelajaran dengan *Sparko Videoscribe* dapat menarik fokus siswa dalam menyimak materi yang diberikan oleh guru. Menurut Air (Sitompul & Elfayetti, 2024) *Sparkol Videoscribe* merupakan perangkat lunak pembuat animasi berlatar putih yang mudah digunakan tanpa memerlukan keahlian teknis atau desain. Aplikasi ini

menyajikan materi pembelajaran melalui perpaduan gambar, suara, dan desain menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD melalui video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Pengembangan audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan sebagai solusi, sesuai dengan perkembangan digital yang sering digunakan dalam dunia pendidikan. Sedangkan pengembangan audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* ini harus dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan literasi sains pada siswa kelas V SD Negeri 1 Penglatan. Pengembangan tersebut tentunya memerlukan media pembelajaran yang menarik dengan tujuan untuk meningkatkan literasi sains pada siswa. Keterbaharuan dari media yang akan dikembangkan ini adalah pada isi konten dalam media. Peneliti terdahulu menggunakan materi IPS, Matematika dan Bahasa Indoesia, sedangkan pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS yang terfokus pada materi IPA pada materi ekosistem dengan topik makan dan dimakan. Dari penelitian terdahulu menyatakan bahwa *Sparkol Videoscribe* efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga diharapkan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* ini efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD Negeri 1 Penglatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi sains dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Penglatan dalam meningkatkan literasi sains siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia serta memperkaya kajian literasi sains di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru, meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi sains secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi ekosistem (topik makan dan dimakan) serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk dalam meningkatkan literasi sains siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, guru kelas V, serta 30 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Penglatan, dengan objek penelitian berupa media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan tes menggunakan instrumen lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes objektif literasi sains yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Data validitas dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala penilaian empat, sedangkan efektivitas media dianalisis melalui uji paired sample t-test setelah data memenuhi uji

prasyarat normalitas untuk mengetahui perbedaan hasil literasi sains siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, adapun penelitian ini mengidentifikasi tahap pengembangan model ADDIE, yaitu meliputi (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Adapun rancangbangun dengan menggunakan model ADDIE dari penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran IPA kelas V SD N 1 Penglatan, yang menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami materi, kurang fokus dan aktif, serta literasi sains masih lemah akibat penggunaan media yang monoton dan metode ceramah. Sekolah memiliki fasilitas memadai seperti LCD/proyektor, wifi, laptop guru, dan *Chromebook* yang mendukung pengembangan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe*. Materi yang dipilih adalah ekosistem pada topik rantai makanan muatan IPA, disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Karakteristik siswa yang mudah bosan dan pasif menjadi dasar pengembangan media audio visual yang memuat materi, gambar, audio, serta soal singkat dan evaluasi mandiri untuk meningkatkan pemahaman dan literasi sains siswa.

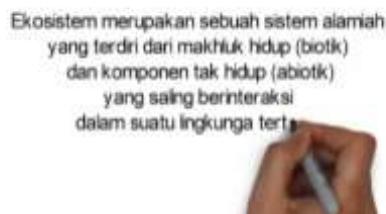
Tahap desain dilakukan untuk merancang media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe*, yang meliputi penyusunan alur media (*flowchart*), penentuan dan pengorganisasian materi, serta perancangan tampilan media pembelajaran seperti sampul, jenis dan ukuran huruf, spasi, serta pewarnaan. Proses desain ini menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dengan bantuan internet untuk mencari gambar animasi dan karakter yang sesuai, sehingga dihasilkan rancangan media yang menarik, sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan produk yang telah di desain pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* dikembangkan berdurasi 10.31 menit. Adapun hasil pengembangan media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Beranda

Pada bagian ini memuat beberapa logo dan gambar seorang guru yang membuka pembelajaran, pada bagian ini berisikan kegiatan pembuka seperti salam, materi, pertanyaan pematik, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.



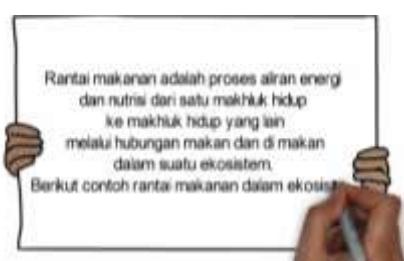
Gambar 2. Tampilan Topik 1

Pada topik ini membahas mengenai topik 1 yaitu pengertian ekosistem, gambar biotik dan abiotik, serta contoh komponen biotik dan abiotik. Pada akhir topik terdapat soal latihan untuk melatih literasi sains siswa pada topik 1.



Gambar 3. Tampilan Topik 2

Pada topik ke 2 membahas materi mengenai bagian-bagian dari ekosistem. Komponen ekosistem yang dibahas adalah produsen, konsumen, dan dekomposer. Pada bagian konsumen dibagi menjadi konsumen primer, konsumen skunder, dan konsumen tersier. Pada setiap bagian terdapat contoh berupa gambar yang membantu siswa untuk lebih memahami dan melihat secara langsung contoh dari setiap bagian komponen ekosistem. Diakhir topik terdapat latihan soal yang bertujuan untuk melatih literasi sains siswa pada topik 2.



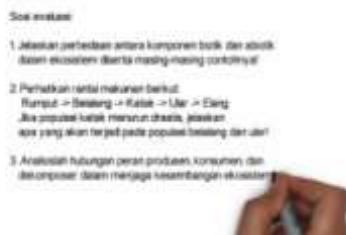
Gambar 4. Tampilan Topik 3

Pada topik ke 3 membahas mengenai rantai makanan, dan terdapat contoh rantai makanan. Pada contoh rantai makanan terdapat pembahasan berupa audio yang menjelaskan contoh rantai makanan dengan jelas. Bagian akhir dari topik 3 terdapat latihan soal yang bertujuan untuk mengasah kemampuan literasi sains siswa pada topik 3.



Gambar 5. Tampilan Topik 4

Topik 4 membahas peran penting ekosistem. Terdapat penjelasan peran penting dari suatu ekosistem beserta contoh gambar ekosistem. Diakhir topik terdapat latihan soal singkat yang bertujuan untuk mengasah literasi sains siswa pada topik 4.



Gambar 6. Tampilan Soal Evaluasi

Tampilan evaluasi berisikan 5 soal esai yang harus dijawab oleh siswa. Soal evaluasi bertujuan untuk menguji literasi sains siswa terhadap 4 topik dari materi ekosistem yang sudah mereka simak sebelumnya.

Tahap implementasi dilakukan setelah media audio visual berbasis *Sparkol Videoscribe* selesai dikembangkan, yaitu dengan melaksanakan uji validasi yang melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media untuk memastikan kualitas konten, kelayakan tampilan, serta kemudahan penggunaan media. Selanjutnya, media diimplementasikan dalam pembelajaran untuk memperoleh data kepraktisan melalui kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa, guna mengetahui respons mereka terhadap penggunaan media yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Validitas Aiken Ahli Materi

No	Ahli Materi		Σs	V
	Judges 1	Judges 2		
1	4	3	5	0.83
2	4	3	5	0.83
3	4	4	6	1.00
4	4	4	6	1.00
5	4	4	6	1.00
6	3	4	5	0.83
7	3	4	5	0.83
8	4	4	6	1.00
9	4	4	6	1.00
10	3	4	5	0.83
11	4	4	6	1.00
12	4	4	6	1.00

13	3	3	4	0.67
14	3	3	4	0.67
15	3	3	4	0.67
Rerata Indeks Validitas		0.88		
Kriteria		Validitas Tinggi		

Berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus validitas Aiken, diperoleh nilai rata-rata validitas dari penilaian ahli materi sebesar 0,88 dengan kategori validitas tinggi, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek kurikulum, isi materi, visual, bahasa, dan evaluasi, sehingga materi yang disajikan dinilai tepat, mudah dipahami, relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validitas Aiken Ahli Media

No	Ahli Media		Σs	V
	Judges 1	Judges 2		
1	4	4	6	1.00
2	4	4	6	1.00
3	4	4	6	1.00
4	3	4	5	0.83
5	3	4	5	0.83
6	4	4	6	1.00
7	4	4	6	1.00
8	4	4	6	1.00
9	3	4	5	0.83
10	4	4	6	1.00
11	4	4	6	1.00
12	4	4	6	1.00
13	4	4	6	1.00
14	4	4	6	1.00
15	4	4	6	1.00
Rerata Indeks Validitas		0.97		
Kriteria		Validitas Tinggi		

Berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus validitas Aiken, diperoleh nilai rata-rata validitas dari penilaian ahli media sebesar 0,97 dengan kategori validitas tinggi, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek audio dan visual, aspek media, serta manfaat, sehingga media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe dinilai sangat layak dari segi tampilan dan teknis penyajian serta efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Uji kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis Sparkol Videoscribe dilakukan dengan melibatkan dua guru dan tiga peserta didik (kategori rendah,

sedang, dan mahir) menggunakan angket skala 4, dan dianalisis dengan rumus mean. Hasil penilaian dari guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,00 dengan kriteria sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media dinilai sangat mudah digunakan, sesuai dengan kurikulum, menarik secara visual, bahasanya jelas, serta efektif mendukung proses pembelajaran.

Sementara itu, hasil penilaian dari peserta didik juga memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,00 dengan kriteria sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah dipahami, membantu memahami materi, serta mampu meningkatkan motivasi belajar melalui tampilan berwarna, ilustrasi yang sesuai, dan unsur audio visual. Dengan demikian, berdasarkan respon guru dan siswa, media pembelajaran audio visual berbasis Sparkol Videoscribe termasuk dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe sebelum digunakan dalam pembelajaran, yang melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif oleh ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kompetensi, ketepatan konsep, kelengkapan materi, kejelasan penyampaian, contoh, dan penggunaan bahasa, sedangkan evaluasi oleh ahli media menilai tampilan visual, kemenarikan animasi, kualitas audio, keterbacaan teks, kesesuaian warna, sinkronisasi audio-visual, kemudahan penggunaan, dan durasi media. Hasil penilaian serta saran dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan isi dan tampilan media agar layak diuji coba pada tahap berikutnya.

Uji efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis Sparkol Videoscribe dilakukan dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest pada siswa kelas V SD Negeri 1 Penglatan, dengan tahapan analisis meliputi uji instrumen, analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 45 pada pretest menjadi 79 pada posttest, disertai kenaikan nilai maksimum dari 85 menjadi 95 dan nilai minimum dari 10 menjadi 55, serta penurunan standar deviasi dari 20,04 menjadi 10,2 yang menandakan hasil belajar lebih merata. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. pretest 0,175 dan posttest 0,318), sehingga dilanjutkan dengan uji t sampel berkorelasi. Hasil uji Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis Sparkol Videoscribe efektif dan berpengaruh positif dalam meningkatkan literasi sains siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian, media pembelajaran audio visual berbasis Sparkol Videoscribe pada materi ekosistem topik makan dan dimakan untuk mata pelajaran IPAS kelas V SD dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan durasi 10,31 menit serta memuat unsur audio, teks, dan gambar yang disusun sistematis sesuai tujuan pembelajaran. Validitas media memperoleh nilai rerata total sebesar 0,925 dengan kategori validitas tinggi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, di mana validitas ahli materi sebesar 0,88 dan ahli media sebesar 0,97, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kurikulum, isi materi, visual, bahasa, evaluasi, tampilan, konsistensi desain, kemudahan penggunaan, serta integrasi multimedia. Kepraktisan media juga memperoleh nilai rerata total sebesar 4,00 dengan kriteria sangat praktis berdasarkan respon guru dan peserta didik, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, membantu pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi belajar. Kefektifan media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 45 meningkat menjadi 79 pada posttest, disertai hasil uji Paired Sample t-Test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran audio visual berbasis Sparkol Videoscribe terbukti efektif memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman literasi sains siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bela Santuni, Kadek Bisma Taruna Dalem, Kadek Dwi Murtini, I Putu Pur Adi Putra, Gede Juliwantara, B. R. W. (2024). PrimEarly. *Strategi Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Pengadaan Pojok Baca Di Kelas*.
- Budiman, A., Pujani, N. M., & Devi, N. L. P. L. (2021). Profil Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP Negeri se-Kecamatan Cigudeg Kabupaten Bogor pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i2.40662>
- Hasnawati, Astria, F. P., Syazali, M., Putra, G. P., Pendidikan, P., Sekolah, G., & Sains, L. (2024). Analisis Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Berbasis PISA Dalam Kurikulum Merdeka. 5(2), 537–546. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.1789>
- Helaluddin. (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pedais*, 1(1), 44–55.
- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Putu Unik Indrayani, I. G. A., & Sumantri, M. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus Air. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36199>

- Rosmawati, F., & Rohana. (2022). Potret Literasi Baca Tulis Sebagai Salah Satu Keterampilan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 525–532. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.55854>
- Sitompul, R. H. M., & Elfayetti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol Video Scribe Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI. *El-Jughrafiyah*, 04(02), 291–297.
- Syahriani, S., Irfan, M., & Syawaluddin, A. (2024). *Analisis Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas Tinggi Di SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*. 1(3), 340–347.
- Timur, M. P., Purbosari, P. M., & Siswi, D. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(2), 586–610. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i2.2299>
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>