



Research Paper Publication  
**Majalah Ilmiah Manajemen**  
Terminal Informasi Ilmiah

ISSN : 2089-2330

Vol : 09.01.2020  
Hal : 201-212

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM BAHASA PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN (MPK) BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEO SCRIBE UNTUK MAHASISWA SEMESTER I STIE APRIN PALEMBANG**

**Serli Lestari**

Email : [serli\\_lestari16@yahoo.com](mailto:serli_lestari16@yahoo.com)

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Aprin

---

### **Article Info**

Keywords :  
development, learning media,  
MPK language variety in  
Indonesian, sparkol video  
scribe

---

### **Abstract**

*This study aims to (1) find out the need for a Variety of Language Learning Media in the Indonesian Personality Development Subject (MPK) using Sparkol Video Scribe according to students and lecturers, (2) design media based on the analysis of student and lecturer needs, (3) describe the results of self an evaluation of the paper based development media, (4) describing the results of expert validation on the development media, (5) knowing the practicality of the media based on one-to-one and small group trials, and (6) knowing the potential effects of instructional media on student learning outcomes. This research and development method modifies and collaborates on the development theories of Kirschner, Valcke, and Sluijsmans (in Akker, et al. 1999: 89) and Tessmer (1998: 35). This development media was prepared based on the results of the analysis of the needs of students of STIE APRIN Palembang This media framework consists of a homepage menu, instructions, objectives, material, training, evaluation, biodata. This media has been tested through validation by three experts covering aspects of eligibility: material, language, and media. Based on the validation of the three experts, the conclusion is that the media is valid and worth testing with revisions according to the comments and suggestions of the experts. Based on the results of one-to-one trials and small media groups practically used by students. Based on the results of field trials through pretest and posttest, the average value of the variety of MPK languages in Indonesian students increased from 63.26 to 84.56 (difference 21).*

---

Serli Lestari

[Serli\\_lestari16@yahoo.com](mailto:Serli_lestari16@yahoo.com)

**Majalah Ilmiah Manajemen – Vol : 09.01.2020**

---

---

## Pendahuluan

Di dalam proses pemberian informasi antara dosen dan mahasiswa hanya melalui bahasa verbal sebagai media utama dalam penyampaian materi belajar dapat menimbulkan ketergantungan pada dosen sebagai sumber belajar, selain itu dapat menimbulkan verbalisme, hal ini dikarenakan mahasiswa tidak mengalami atau melihat langsung materi yang diajarkan.

Jika mahasiswa hanya sebagai peserta yang hanya mendengar dan mendapatkan materi dari dosen saja atau dosen dijadikan pusat pembelajaran bukan mahasiswa yang mengamati langsung atau mengalami langsung apa yang ia pelajari maka semakin dikit pula pengalaman yang didapatnya dari sebuah proses pembelajaran (Sanjaya, 2008 : 198). Maka untuk mengatasi permasalahan di atas, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang tepat, karena media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara penyampaian pelajaran yang memudahkan mahasiswa untuk memahami materi yang disampaikan dan juga memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara mahasiswa dan lingkungan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh dosen dengan tujuan dapat tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Jika dosen menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, maka mahasiswa akan mampu menyerap segala pesan yang disampaikan, belajar lebih banyak menyerap sesuatu yang dipelajari dengan lebih baik, serta meningkatkan penampilan dan menggunakan keterampilan sesuai dengan tujuan proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011:23).

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis yang dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang cocok untuk mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia yaitu menggunakan media pembelajaran *Sparkol Video Scribe*. *Sparkol Video scribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga mahasiswa mampu memahami materi dengan baik. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata kuliah yang diinginkan.

Menurut Wulandari (2016:51—52) *Sparkol Video scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga mahasiswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata kuliah yang diinginkan. Hasil yang didapat dari wawancara dengan mahasiswa semester I STIE APRIN Palembang, didalam proses pembelajaran di

kampus pada Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa dosen kebanyakan hanya menggunakan *power point* jarang sekali dosen menggunakan media terbaru di dalam proses pembelajaran, mahasiswa menginginkan adanya media pembelajaran baru supaya adanya proses pembelajaran interaktif, yang bisa menarik minat belajar mahasiswa.

Sehubungan dengan itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu dosen dan menarik mahasiswa yaitu menggunakan *sparcol video scribe* dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menawarkan media pembelajaran Ragam Bahasa menggunakan *sparcol video scribe* pada Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia.

Penelitian yang serupa dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Rusmawati tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar”. Selain itu terdapat juga penelitian Melda Sari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Video Scribe* pada Pokok Bahasan Himpunan Matematika Dasar Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung”, dan Dyah Ayu Wulandari, mahasiswi Universitas Negeri Semarang Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *sparkol video scribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas XIII di SMP Negeri 01 Kerjo” Tahun 2015.2016.

Ada persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Persamaannya adalah ketiganya sama-sama penelitian pengembangan untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan sama-sama menggunakan media *sparkol video scribe*. Perbedaan antara penelitian ini dengan sebelumnya yaitu materi dan objeknya. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Ragam Bahasa pada Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia Menggunakan *Sparkol Video Scribe* untuk Mahasiswa Semester I STIE APRIN Palembang. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu dosen Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia dalam pengajaran materi ragam bahasa dengan menggunakan *sparkol video scribe*.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menurut dosen Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia dan mahasiswa Semester I STIE APRIN Palembang dalam pembelajaran ragam bahasa; (2) Menghasilkan prototipe (rancangan) media pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian menggunakan *sparcol video scribe* sesuai dengan aspek kompetensi yang dikembangkan; (3) Mendeskripsikan hasil *self evaluation* media pembelajaran teks ragam bahasa menggunakan *sparcol video scribe* berdasarkan evaluasi

peneliti dan saran ahli; (4) Mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran ragam bahasa menggunakan *sparkol video scribe* yang dihasilkan berdasarkan penilaian dari tim ahli; (5) Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran ragam bahasa menggunakan *sparkol video scribe* berdasarkan uji coba *one-to-one* dan *small group*; (6) Mendeskripsikan efek potensial media pembelajaran ragam bahasa menggunakan *sparkol video scribe* berdasarkan uji *coba field test*.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk dibidang pendidikan dapat berupa metode mengajar, media pendidikan dan lain-lain (Sugiyono, 2011:407).

Menurut Soenarto (dalam Tegeh dkk, 2014: 12) penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

### **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan sesuatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkendali, agar orang lain belajar. Usaha tersebut dilakukan oleh seseorang/ sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan (Miarso dalam Yamin, 2011:70) sedangkan menurut Siregar, (2010:12) Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar, dengan memperhitungkan kejadiankejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami pelajar.

### **Pengertian Ragam Bahasa**

Ragam Bahasa adalah variasi bahasa menurut pemakaian, yang berbeda-beda menurut topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, kawan bicara, orang yang dibicarakan, serta menurut medium pembicara (Bachman, dkk. 1990).

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media bersal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah bearti perantara atau pengantar. Menurut Sanaky (2010:4) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang harus diciptakan dalam

strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang mampu menarik minat belajar. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran (Sanjaya, 2008:204).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi, supaya mahasiswa lebih mudah menerima dan menangkap pesan yang disampaikan oleh dosen didalam proses belajar mengajar.

### **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2008), media dibagi menjadi tiga jenis yaitu: (1) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara; (2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Seperti film *slide*, foto, lukisan, gambar; (3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua jenis media pertama dan kedua.

### **Pengertian Media *Sparkol Video Scribe***

*Sparkol Video Scribe* adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat *design* animasi. Menurut Wulandari (2016:51—52) *Sparkol Video scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga mahasiswa mampu menikmati proses pembelajan. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Senada dengan hal itu, Sutrisno (2016: 2) *Video Scribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di kampus.

Menurut pengertian diatas *video scribe sparkol white board animation* adalah *software* yang digunakan untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami pembelajaran yang di sampaikan dosen melalui gambar dan audio visual dengan mudah dan merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik.

### **Kelebihan dan Kelemahan *Sparkol Video Scribe***

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Begitu pula media pembelajaran menggunakan *sparkol video scribe*. Kelebihan *Video Scribe Sparkol* Menurut Mayer dalam Air, dkk (2014:23) dalam penelitiannya yaitu: (a) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan; (b) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara

disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks; (c) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

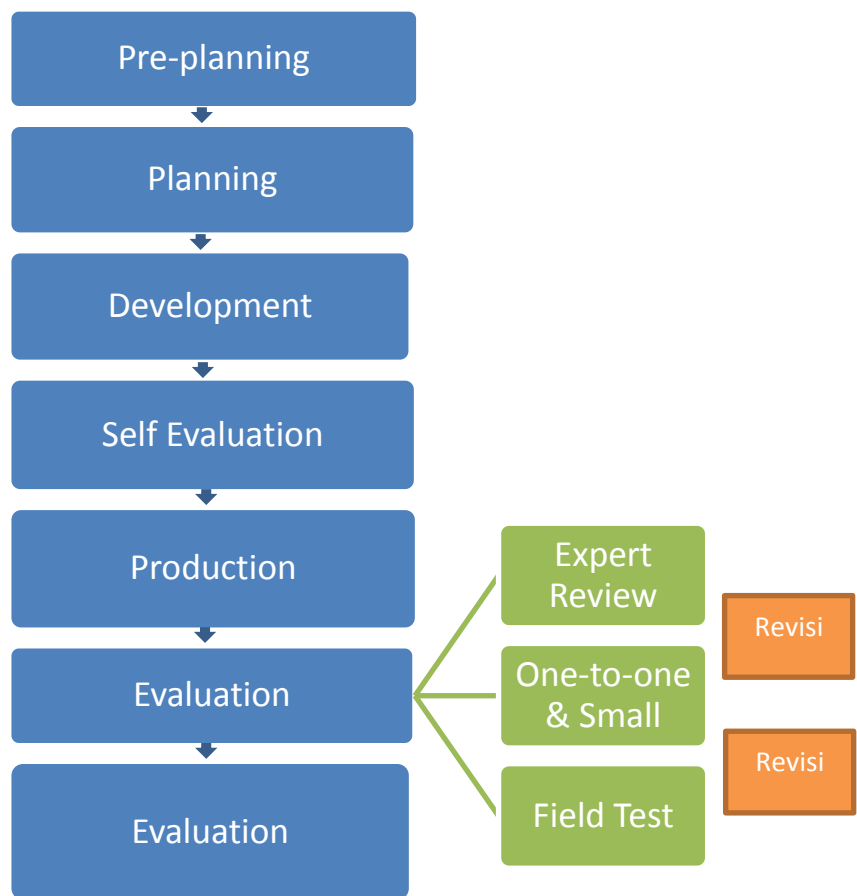
Kelemahan *Sparkol Video Scribe* menurut Sadiman, dkk (2006:75) yaitu: (1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan; (2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain; (3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna (4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran adalah modifikasi model pengembangan Kirschner, Valcke, dan Sluijsmans (dalam Akker dkk. 1999:89). Model ini terdiri dari 6 (enam) tahap, yaitu (1) *pre-planning*, terdiri atas kegiatan deskripsi umum; (2) *planning*, terdiri atas penyusunan peta kompetensi, model yang digunakan, bentuk tugas, dan kriteria penilaiannya; (3) *development*, terdiri atas kegiatan pengembangan draft, (4) *self evaluation*, terdiri atas evaluasi kualitas draf, revisi draf, dan perencanaan penyusunan draf ke dalam bentuk elektronik; (5) *production*, terdiri atas proses produksi bahan ajar ke dalam bentuk elektronik; (6) *evaluation*, terdiri atas kegiatan evaluasi produk yang telah dikembangkan.

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan langkah-langkah evaluasi Tessmer (1998:35) yaitu (1) *self evaluation*, untuk melihat kesalahan produk dengan jelas; (2) *expert review*, untuk mengukur kevalidan produk; (3) *one-to-one* dan (4) *small group*, untuk mengukur kepraktisan produk, (5) *field test* untuk mengukur keefektifan produk. Penelitian dan pengembangan ini akan mengembangkan media pembelajaran ragam bahasa menggunakan *sparkol video scribe*. Materi pembelajaran akan dikembangkan menggunakan pendekatan saintifik yang diuji kevalidan, kepraktisan, dan efek potensialnya.

Nieveen (dalam Akker dkk. 1999:126) mengemukakan bahwa terdapat 3 (tiga) kriteria untuk mengukur kualitas produk pembelajaran, yaitu *validity* (validitas), *practicality* (kepraktisan), dan *effectiveness* (keefektifan). Prosedur penelitian dan pengembangan hasil kolaborasi dan modifikasi yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada bagan berikut.



**Bagan 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Hasil Kolaborasi dan Modifikasi Kirschner, Valcke, dan Sluijsmans, & Tessmer**

## SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester I STIE APRIN. Untuk identifikasi kebutuhan dalam penelitian ini digunakan satu kelas sebagai sampel penelitian yang berjumlah 60 orang mahasiswa, yaitu terdiri atas 38 orang perempuan dan 22 orang laki-laki. Pada tahap evaluasi satu-satu (*one to one evaluation*), dipilih 6 orang mahasiswa dengan kemampuan (rendah, sedang, dan tinggi) berdasarkan hasil pretes ragam bahasa yang diberikan. Pada tahap uji coba *small group*), dipilih 10 orang mahasiswa dari kelas tersebut secara acak. Sedangkan untuk mengetahui efek potensial media pembelajaran ini menggunakan seluruh mahasiswa sebanyak 60 mahasiswa dan dosen mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia.

## TEKNIK ANALISIS DATA

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah *walkthrough*, angket/kuesioner, wawancara, dan tes. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dan angket terbuka. *walkthrough*, bertujuan untuk mengevaluasi perancangan dengan melihat seberapa besar dukungan kepada peneliti. Angket terbagi dalam bentuk kuesioner yang digunakan untuk menjangkau data kebutuhan dan lembar penilaian untuk validasi ahli, evaluasi satu-satu, dan uji coba kelompok. Selain itu, wawancara ditujukan kepada mahasiswa dan dosen untuk mendapatkan data awal penelitian, analisis kebutuhan bahan ajar dan harapan terkait bahan ajar yang akan dikembangkan, dan untuk memperoleh informasi tentang kekurangan dan kelebihan bahan ajar yang dikembangkan. Di samping itu, tes juga diberikan kepada mahasiswa dengan pretes dan postes. Tes tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi perbedaan atau perbandingan kemampuan mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran ragam bahasa menggunakan *sparkol videl scribe*.

## HASIL PENELITIAN

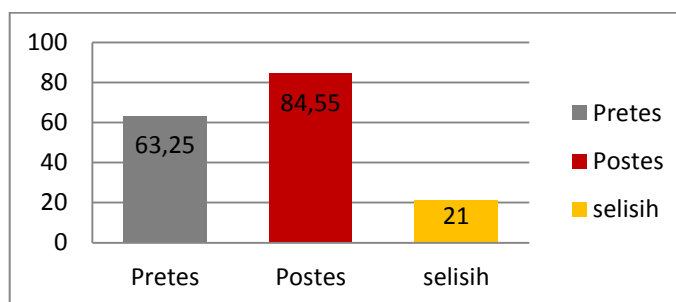
Berikut ini hasil dari perbandingan nilai pretes dan postes

**Tabel 1. Perbandingan Nilai Pretes dan Postes**

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pretes                 | 60 | 47.00   | 72.00   | 63.25 | 7.577005804    |
| Postes                 | 60 | 74.00   | 93.00   | 84.55 | 6.624108511    |
| Valid N (listwise)     | 60 |         |         |       |                |

Indikator peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memahami ragam bahasa dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) *pretes* dan *postes*. Nilai rata-rata *pretes* adalah 63.25 sedangkan nilai rata-rata *postes* adalah 84.55. Dengan demikian, terdapat peningkatan yang cukup signifikan setelah menggunakan media pembelajaran ragam bahasa hasil pengembangan yaitu 21.

Peningkatan keterampilan memahami dan menggunakan ragam bahasa dapat dilihat pada diagram berikut.



**Diagram. Peningkatan Nilai Memahami dan Menggunakan Ragam Bahasa**

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran ragam bahasa dengan menggunakan *sparkol video scribe* ini merupakan media yang digunakan sebagai pelengkap yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen. Kehadiran media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif dalam mempelajari materi ragam bahasa. Sesuai dengan pendapat Nieveen (dalam Akker, dkk., 1999, p. 126) mengenai 3 (tiga) kriteria untuk mengukur kualitas produk pembelajaran, yaitu *validity* (validitas), *practicality* (kepraktisan), dan *effectiveness* (keefektifan).

Media pembelajaran ini juga dirancang secara sistematis. Menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran ini terdiri dari: (1) beranda, (2) petunjuk penggunaan, (3) petunjuk program, (4) indikator, (5) tujuan, (6) materi, (7) latihan, (8) evaluasi, dan (9) biodata penulis. Setelah membuat rancangan produk berupa *paper based* melalui hasil analisis kebutuhan, dilakukan *self evaluation* oleh peneliti dan ahli. Peneliti kemudian merevisi rancangan produk hasil *self evaluation* serta mengembangkan desain *paper based* menjadi *computer based*. Hasil desain media pembelajaran ini dinamakan prototipe.

Prototipe produk yang telah berbentuk *computer based* divalidasi oleh ahli. Validasi dalam penelitian ini mencakup tiga aspek, yaitu aspek kelayakan materi, bahasa, dan media. Setiap ahli memberikan penilaian, komentar, dan saran yang kemudian direvisi oleh peneliti. Pada komponen kelayakan materi dari skor maksimal 50, komponen kelayakan materi memperoleh skor 44 (dikonversikan menjadi 88). Pada komponen kelayakan bahasa, dari skor maksimal 40, komponen kelayakan bahasa memperoleh skor 36 (dikonversikan menjadi 90). Pada komponen kelayakan media, dari skor maksimal 80, komponen kelayakan media memperoleh skor 75 (dikonversikan menjadi 95). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ragam bahasa memiliki hasil pengembangan valid dan dapat diujicoba setelah direvisi.

Setelah mendapatkan komentar dan saran dari para ahli, selanjutnya peneliti melakukan revisi. Media pembelajaran hasil revisi kemudian diuji coba kepraktisannya secara *one-to-one* dan *small group*. Hasil uji coba *one-to-one* didapatkan rata-rata dari skor maksimal 60, komponen uji coba produk mendapatkan skor 55 (dikonversikan menjadi 91). Hasil uji coba *small group* media pembelajaran juga dinyatakan praktis digunakan karena dari skor maksimal 60, komponen uji coba produk mendapatkan skor 54,8 (dikonversikan menjadi 91,25). Hasil uji coba *one-to-one* dan *small group* dapat disimpulkan bahwa produk praktis digunakan.

Dari hasil uji coba *one-to-one* dan *small group* yang mengkategorikan media pembelajaran ragam bahasa praktis, dilakukan uji coba lapangan (*field test*). Pada tahap *field test*, pertama-tama mahasiswa diberikan soal pretes berupa unjuk kerja ragam bahasa. Setelah diberikan soal pretes, mahasiswa dan dosen mempelajari media pembelajaran hasil pengembangan selama satu minggu..

Mahasiswa menemui beberapa kendala pada saat proses pembelajaran. kendala pada saat belajar yakni yang duduk dibelakang ada beberapa tulisan yang tidak bisa terbaca oleh mahasiswa. Pada postes mahasiswa mulai menikmati belajar menggunakan media pembelajaran sehingga ketika mereka diminta untuk tes akhir mereka sudah mulai merasa percaya diri untuk menggunakan ragam bahasa sesuai konteks.

Berdasarkan *field test*, diperoleh data adanya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan menggunakan ragam bahasa dari rata-rata nilai 63.25 pada pretes menjadi rata-rata nilai 84.55 pada postes (selisih 21). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbedaan mahasiswa yang tadinya tidak mengetahui ragam bahasa dan sekarang mengetahui serta dapat menggunakan ragam bahasa sesuai konteks. Media pembelajaran ragam bahasa dinyatakan efektif digunakan karena meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan menggunakan ragam bahasa.

Peningkatan ini terjadi karena mahasiswa telah mengerjakan latihan pada media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Media ini memuat latihan yang disusun sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen. Media ini juga dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan, materi singkat, tema-tema gambar-gambar, lagu-lagu, video, *background*, suara petunjuk, kriteria penilaian yang harus mahasiswa capai. Hal-hal tersebut dapat memudahkan pemahaman dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam memahami dan menggunakan ragam bahasa.

Keefektifan media pembelajaran ini dipengaruhi oleh beberapa hal. Kelebihan media ini adalah sebagai berikut. (1) Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk, indikator, tujuan pembelajaran, materi, latihan, evaluasi dan biodata penulis. (2) Media ini dilengkapi dengan latihan-latihan yang bervariasi. (3) media pembelajaran ini dilengkapi dengan contoh ragam bahasa yang di buat menggunakan *sparkol video scribe* sehingga lebih menarik (5) Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk

pada setiap bagian sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan latihan. (6) Media pembelajaran ini lebih hemat dari segi pembiayaan karena tidak memerlukan biaya tambahan untuk mencetak dan memperbanyak.

Selain kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan dalam media ini adalah sebagai berikut. (1) Media pembelajaran ini tidak dapat di tayangkan jika listrik padam (2) ketika harus menampilkan media ini harus mempersiapkan infokus, laptop, dan spiker. (2) Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa yang sudah memiliki kemampuan IT.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal- hal berikut. (1) mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran ragam bahasa menggunakan *sparkol video scribe* yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. (2) Rancangan bahan ajar yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan terdiri dari menu beranda, tentang program, tujuan, petunjuk, materi, latihan, rujukan, penulis, dan contoh. Terdapat latihan yang disusun sesuai dengan indikator pencapaian yang harus mahasiswa capai. (3) Rancangan berupa *paper based* dilakukan *self evaluation* antara peneliti dan ahli. Saran dari ahli dijadikan bahan revisi oleh peneliti sebelum produk diubah dari *paper based* ke *computer based*. (4) Hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media media pembelajaran materi ragam bahasa menggunakan *sparkol vide scribe* dinyatakan valid digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh mahasiswa. Setelah divalidasi produk direvisi berdasarkan saran dari para ahli. (5) Produk yang telah direvisi, diuji coba secara *one-to-one* dan *small group*. Hasilnya, media pembelajaran ragam bahasa menggunakan *sparkol vide scribe* praktis digunakan. (6) Berdasarkan hasil *field test*, penggunaan media pembelajaran ragam bahasa menggunakan *sparkol vide scribe* memberikan efek potensial terhadap peningkatan pengetahuan ragam bahasa bagi mahasiswa. Indikator peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memahami ragam bahasa dilihat dari adanya perbedaan spesifik yaitu dari rata-rata pretes 63.25 menjadi 84.55 pada postes (selisih 21).

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyarankan beberapa hal berikut: (1) bagi mahasiswa agar dapat meningkatkan pemahaman ragam bahasa dan dapat menggunakan berbagai macam ragam bahasa; (2) bagi dosen bahasa Indonesia, hendaknya terus memotivasi mahasiswa agar dapat memahami ragam bahasa dan dapat menggunakan berbagai macam ragam bahasa; (3) Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan media pembelajaran ragam bahasa dengan menggunakan aplikasi lain atau menggunakan media *sparkol video scribe* untuk materi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.Vd. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht, Kluwer.
- Air, Jon dkk. 2014. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristoh. UK: Sparkol Books.
- Bachman, dkk. 1990. *Keragaman Bahasa dalam Pembelajaran*, Bandung:FPBS-UPI.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusmawati, 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar: FKIP UNISMUH*.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Melda. 2019 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Pokok Bahasan Himpunan Matematika Dasar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sanaky. A. H. Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiiria Insania Press.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok. Rajawali Pers.
- Tessmer. (1993). *Planing and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality OF Education and Traning*. London:Kogan Page.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Metode Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, Diah Ayu, (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan sparkol video scribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas XIII di SMP Negeri 01 Kerjo*. Semarang: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.

Yamin, M. 2010. Strategi Pembelajaran Berbasis Kontrutivistik. Jakarta: Gaung Persada Press.