

Plagiarism Detector v. 2129 - Originality Report 6/27/2023 8:53:50 AM

Analyzed document: kelola puji_skripsi_4b - 4B-Mujayanah.docx Licensed to: Bagus Amirul

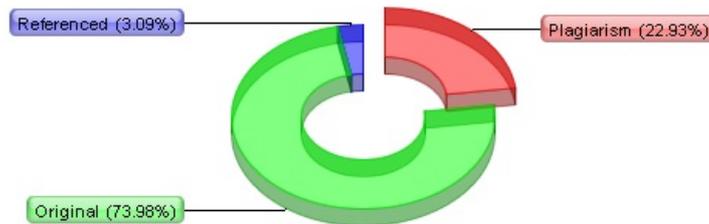
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

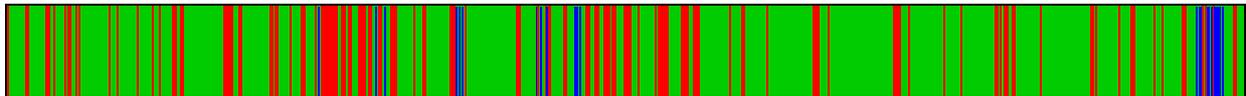
TEE and encoding: online_tika

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 124

- 11% 1412 1. <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z-pengembangan-media-pembelajaran-menggunakan-sparkol-videoscribe-dalam-meningkatkan-minat-belajar-siswa-pada-mata-pelajaran-ipa-materi-cahaya-kelas-viii-di-smp-negeri-01-kerjo-tahun-ajaran.html>
- 8% 1036 2. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/23728/1/Nurayyan,180208067,FTK,PKM,08116831125.pdf>
- 5% 634 3. <https://eprints.umm.ac.id/35515/4/jiptummp-gdl-ariyanibud-48419-4-babiii.pdf>

Processed resources details: 260 - Ok / 33 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
 [not detected]	 [not detected]	 [not detected]	 [not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer **On** Normalizer **On** character similarity set to **100%**
- Detected UniCode contamination percent: **0%** with limit of: 4%
- Document not normalized: percent not reached 5%
- All suspicious symbols will be marked in purple color: [Abcd...](#)
- Invisible symbols found: 0

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

Alphabet stats and symbol analyzes:

UACE does not support the doc language! UACE logics skipped!

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS SEPAKOL VIDEOSCRIBE PADA MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VI SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI

 Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/42834802-Pengembanga...>

id: 1

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S.

Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

[image: H:\.PhotoGrid_1482719607612.jpg]

OLEH :

KELOLA PUJI PRIHATINI

NPM : 19.1.01.10.0103

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

KEDIRI

2023

[bookmark: _Toc138256782]HALAMAN PERSETUJUAN

Sekripsi oleh:

KELOLA PUJI PRIHATINI

NPM: 19.1.01.10.0103

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS SEPAKOL VIDEOSCRIBE PADA MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VI SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI

Telah Disetujui dan Memenuhi syarat untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian Sidang Skripsi Program Studi PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I

Novi Nityasanti, S.Pd., M.Psi

NIDN. 0714118403

Pembimbing II

Abdul Aziz Hunafi, M.A

NIDN. 0704078402

[bookmark: _Toc138256783]HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

KELOLA PUJI PRIHATINI

NPM: 19.1.01.10.0103

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS SEPAKOL VIDEOSCRIBE PADA MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VI SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI

Telah dipertahankan didepan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Pnguji

1. Ketua :

2. Penguji I :

3. Penguji II :

Mengetahui

Dekan FKIP,

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006069801

[bookmark: _Toc137646359][bookmark: _Toc138256784]PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : Kelola Puji Prihatini

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : Kediri/11 juni 2000

NPM : 19.1.01.10.0103

Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya,

 **Plagiarism detected: 0.34%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 3 resources! id: 2

bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang menyatakan,

Kelola Puji Prihatini

NPM. 19.1.01.10.0103

[bookmark: _Toc137646360][bookmark: _Toc138256785]MOTTO

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa, karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

[bookmark: _Toc137646361]

[bookmark: _Toc138256786]PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmatnya kepada saya, yang menjadi tempat bersandar saya untuk berdoa agar selalu dimudahkan urusan saya.
2. Bapak saya Karyadi dan Ibu saya Warsi, yang senantiasa mendoakan saya dan yang memberi dukungan moral serta materi untuk saya.
3. Kakak saya Nurul Srigati dan Ana Novita, serta seluruh keluarga yang telah mensupport dan memotivasi agar saya segera menyelesaikan tugas akhir saya.
4. Ibu Nityasanti dan Bapak Abdul Aziz Hunafi, yang dengan sabar membimbing, mendukung serta memberi semangat untuk saya.
5. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan bekal ilmu dalam menempuh gelar S1 saya.
6. Besatai-besataiku serta teman-teman seperjuangan prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2019 yang saling mensupport dalam meraih gelar kesarjaan.

[bookmark: _Toc137646362]

[bookmark: _Toc138256787]ABSTRAK

Kelola Puji Prihatini: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VI SDN MRICAN 1 Kota Kediri, dan belum adanya

 **Plagiarism detected: 0.38%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 3 resources! id: 3

media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran guru cenderung mengajarkan pembelajaran secara teoritis dan konsepnya saja. Konsep-konsep yang abstrak. Sehingga siswa mudah bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan guru saat proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran sparkol video scribe ini diharapkan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa

sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan menggunakan media video scribe pada materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE.

 **Plagiarism detected: 0.09%** <https://docplayer.info/44930450-Pengembang...> id: 4

Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi, ahli media, angket kepraktisan guru, angket keefektifan siswa dan tes tulis /soal evaluasi. Data hasil validasi angket dan tes tulis/soal evaluasi menggunakan skala likert.

Hasil dari penelitian pengembangan media sparkol video scribe adalah (1) media sparkol video scribe dikatakan valid dengan memperoleh presentase dari ahli materi 87%. Sedangkan hasil dari ahli media 88%. (2) media video scribe dikatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket guru sebesar 95% dan angket respon siswa sebesar 91%. (3) media video scribe dikatakan efektif setelah di uji coba luas dengan memberikan soal post-test memperoleh hasil 80% sehingga media video scribe tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Kata kunci : media, sparkol video scribe, sistem tata surya.

[bookmark: _Toc137646363][bookmark: _Toc138256788]

 **Plagiarism detected: 0.19%** <https://docplayer.info/42834802-Pengembang...> + 2 resources! id: 5

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala rahmat, segala berkah beserta segala hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini

bisa terselesaikan dengan baik, benar dan tepat waktu, program jenjang strata 1 (S1),

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Skripsi ini merupakan pertanggung jawaban penulis untuk menempuh strata 1 (S1). Tersusunnya Skripsi ini berkat usaha maksimal penulis dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1.

Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri

2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.

3. Kuku Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

4. Novi Nityasanti, S.Pd., M.Psi. Selaku Dosen Pembimbing 1 proposal,

Plagiarism detected: 0.18% <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...>

id: 7

yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama kegiatan menyusun proposal.

5. Abdul Aziz Hunafi, M.A. Selaku Dosen Pembimbing 2 proposal, yang telah memberikan bimbingan

kepada penulis selama kegiatan menyusun proposal.

6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada

Plagiarism detected: 0.14% <https://docplayer.info/44930450-Pengembanga...> + 2 resources!

id: 8

pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi

/Tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan. Dengan demikian, tetap berharap Skripsi/Tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

[bookmark: _Toc104641425]

Kediri,... juni 2023

Kelola Puji Prihatini

NPM. 19.1.01.10.0103

[bookmark: _Toc137646364][bookmark: _Toc138256789]DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUANii

HALAMAN PENGESAHANiii

PERNYATAANiv

MOTTOv

PERSEMBAHANvi

ABSTRAKvii

KATA PENGANTARviii

DAFTAR ISIx

DAFTAR TABELxiii

DAFTAR GAMBARxiv

DAFTAR LAMPIRANxv

BAB 1 PENDAHULUAN1

A.LATAR BELAKANG1

B.Identifikasi Masalah5

C.Pembatasan Masalah6

D.Rumusan Masalah6

E.Tujuan7

F.Sistem Penulisan7

G.Manfaat Penelitian8

BAB II KAJIAN TEORI9

A.HAKIKAT PEMBELAJARAN9

1.Pengertian pembelajaran9

2.Pengertian Media10

3.Fungsi Media Pembelajaran11

4.Jenis-Jenis Media Pembelajaran13

B.MEDIA SPARKOL VIDEOSCRIBE14

1.Pengertian Media Sparkol VideoScribe14

2.Kelebihan dan Kekurangan Sparkol VideoScribe16

3.Cara Penggunaan Video17

C.KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR18

D.HAKIKAT SISTEM TATA SURYA20

E.IMPLEMENTASI PRODUK MEDIA VIDEO SPARKOL SCRIBE20

F.HASIL PENELITIAN TERDAHULU24

G.KERANGKA BERPIKIR26

BAB III METODE PENGEMBANGAN27

A.JENIS PENELITIAN27

B.PROSEDUR PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN28

1.Tahap Analisis28

2.Tahap Desain29

3.Tahap Pengembangan29

4.Tahap Implementasi30

5.Tahap Evaluasi30

C.LOKASI DAN SUBYEK PENELITIAN31
D.Validasi Produk32
E.UJI COBA PRODUK33
1.Desain Uji Coba33
a Uji Coba Terbatas.33
b Uji Coba Luas.34
F.INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA35
1.Pengembangan Instrumen35
2.Validasi Instrumen37
3.Lembar Validasi Ahli37
G.TEKNIK ANALISIS DATA42
1.Tahapan-Tahapan Analisis Data.42
H.Norma Pengujian47
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN48
A.Hasil Studi Pendahuluan48
1.Deskripsi Hasil Studi Lapangan48
2.Interpestasi Hasil Studi Pendahuluan49
3.Desan Awal Produk49
B.Pengujian Model Terbatas50
1.Uji Validasi Ahli dan Praktisi50
2.Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)54
3.Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas54
C.Pengujian Model Perluasan55
1.Deskripsi Uji Coba Terbatas55
2.Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas57
D.Validasi Model58
1.Deskripsi Hasil Uji Validasi58
2.Interpretasi Hasil Uji Validasi59
3.Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Model59
4.Desain Akhir Model61
E.Pembahasan Dan Hasil Penelitian63
1.Spesifikasi Produk63
2.Prinsi-prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Media64
3.Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Media67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN68
A.Kesimpulan68
B.Implikasi69
C.Saran-saran69
DAFTAR PUSTAKA71
LAMPIRAN

[bookmark: _Toc137646365]

[bookmark: _Toc138256790]DAFTAR TABEL

 **Plagiarism detected: 0.26%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...>

id: 9

Tabel

Tabel 2. 1 kopetensi inti dan kopetensi dasar IPA19
Tabel 2. 2 implementasi model discovery learning22
Tabel 2. 3 rancangan media inteaktif23

Tabel 3. 1 tahapan pengembangan dan aktifitas30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi37
Tabel 3. 3 kisi-kisi

validasi ahli media37

Tabel 3. 4 kisi-kisi angket uji kepraktisan guru38
Tabel 3. 5 kisi-kisi angket respon siswa39
Tabel 3. 6 soal evaluasi40
Tabel 3. 7 sekala likret42
Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi43
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan44
Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan45

Tabel 4. 1 Instrumen Validasi Angket Ahli Materi49
Tabel 4. 2 Lembar Validasi Angket Ahli Media51
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Kepraktisan Guru sekala kecil52

 **Plagiarism detected: 0.23%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 3 resources!

id: 10

Tabel 4. 4 Hasil Nilai Siswa Kelas VI Sebelum menggunakan media sparkol videos scribe54
Tabel 4. 5 Hasil Nilai Siswa Kelas VI Sebelum menggunakan media sparkol videos scribe55

[bookmark: _Toc137646366]

[bookmark: _Toc138256791]DAFTAR GAMBAR

Gambar

Gambar 2. 1

Sistem Tata Surya20
Gambar 2. 2 kerangka berfikir26

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Pengembangan Addie28

Gamabar 4. 1 Desain Media50
Gamabar 4. 2 desain akhir produk62

[bookmark: _Toc137646367][bookmark: _Toc138256792]DAFTAR LAMPIRAN

Lapiran:

1. Lembar pengajuan judul skripsi
2. Berita acara bimbingan skripsi
3. Lembar validasi ahli media
4. Lembar validasi ahli materi dalam media
5. Surat iin penelitian uji coba
6. Surat keterangan melakukan penelitian
7. Hasil data post test penelitian terbatas
8. Hasil data post test penelitian luas
9. Hasil anget respon guru
10. Perangkat pembelajaran
11. Dokumentasi penelitian terbatas
12. Dokumentasi penelitian luas

xii

[bookmark: _Toc104641426][bookmark: _Toc137646368][bookmark: _Toc138256793]BAB 1

[bookmark: _Toc104641427][bookmark: _Toc137646369][bookmark: _Toc137792925][bookmark: _Toc137970568][bookmark: _Toc138150989][bookmark: _Toc138256794]PENDAHULUAN

A. [bookmark: _Toc104641428][bookmark: _Toc137646370][bookmark: _Toc138256795]LATAR BELAKANG
IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang menjelaskan kejadian-kejadian alam. Menurut (Syahir, Ahmad Jainuri 2017)“Ilmu Pengetahuan Alam atau sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum tentang alam yang menarik untuk dikaji bermanfaat selalu berkembang dan berlaku global”. Mata pelajaran IPA sangat berhubungan pada kehidupan sehari-hari peserta didik, maka dari itu tujuan pelajaran IPA pada sekolah dasar yaitu

 **Plagiarism detected: 0.22%** <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/244...> + 2 resources! id: 11

agar peserta didik dapat menghargai lingkungan sekitar dengan cara melestarikan dan memanfaatkan dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran IPA dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik agar peserta didik dapat

memahami lingkungan sekitar secara langsung.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN MRICAN 1, diketahui bahwa pembelajaran IPA hanya diajarkan dengan teori dan konsep-konsep yang abstrak. Hal itu membuat peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan. Peserta didik juga menganggap bahwa materi IPA hanya sekedar hafalan. Guru tidak menyadari bahwa dalam menyampaikan materi dengan menggunakan kata-kata dan contoh sebagai abstrak itu dapat membuat siswa bosan dan tidak fokus pada materi yang disampaikan guru saat pembelajaran berlangsung. Pada observasi kali ini pembelajaran IPA masih berpusat pada guru. Hal itu menjadikan peserta didik menjadi pasif karena tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat hanya dengan guru saja. Ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung bermain-main dengan peserta didik lain yang mengakibatkan kelas menjadi ramai, sehingga peserta didik mudah lupa dengan apa yang diajarkan guru saat pembelajaran berlangsung.

Guru juga belum menciptakan media pembelajaran yang bervariasi dan belum menciptakan kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan dengan penggunaan media yang

 **Plagiarism detected: 0.22%** <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/edj/artic...> + 2 resources! id: 12

menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Guru perlu inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran. Upaya untuk mengatasi masalah diatas dengan menggunakan media yang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media

dapat memberikan dampak positif dalam aspek pendidikan untuk meningkatkan efektifitas belajar maupun minat belajar peserta didik.

Salah satu media yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem tata surya yaitu media audio visual. (Itan.) mendefinisikan

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://nopapuspitasariibrahim.blogspot.com/2...> id: 13

media audio visual adalah Sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide

dalam pembelajaran. menurut (Wulandari et al. 2018) dalam jurnal internasionalnya menjelaskan bahwa audio visual media is a tool that can be seen by students and can be touched by students. Audio-visual media also involves two human senses, namely the sense of hearing and sense of sight that takes place simultaneously. Audiovisual media can also be in the form of images, videos, graphics and sounds that can facilitate students in receiving learning material. Yang artinya media audio visual adalah alat yang bisa dilihat oleh siswa dan bisa tersentuh oleh siswa. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. Media audio visual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dikembangkan media audio visual. Salah satu media audio visual yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah separkol videoscribe. Sedangkan pengertian dari separkol videoscribe itu sendiri yaitu, separkol

 **Plagiarism detected: 0.57%** <https://www.buatkuingat.com/2018/11/pengertia...> + 2 resources! id: 14

videoscribe adalah sebuah program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau white board. Sparkol video scribe menggunakan konsep whiteboard animation, yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu sesuai objek yang ada di layar. Sparkol saat ini sudah sampai pada versi 3.1.1 yang dapat dibeli dengan harga \$24 atau sekitar Rp. 360.000 untuk 3 bulan.

Sparkol Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi. (Istanti 2021)Sedangkan Menurut (Pamungkas 2018)) video scribe

 **Plagiarism detected: 0.29%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 5 resources! id: 15

merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian 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 siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

VideoScribe-Sparkol atau RSAanimate dapat menyajikan sesuatu yang panjang rumit menjadi jelas. Mampu menampilkan perasaan disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi antara pengirim dan penerima (Pramadanti, 2021)Separkol video scribe memberikan keunggulan dalam membuat presentasi dengan memungkinkan dalam penggunaan hanya fokus pada isi presentasi, untuk membuat video presentasi yang baik perlu diperhatikan langkah-langkah yang perlu diperhatikan yaitu (1) Tema yang sesuai mengenai apa yang akan disampaikan (2) Pilihan gambar dan atau animasi yang sesuai dengan tema yang akan dibawakan (3) Pemilihan warna latar belakang (4) Efek animasi apa yang akan kita pakai sebaiknya disesuaikan dengan audience (dengan siapa presentasi akan disampaikan) ini akan menentukan tingkat formal tidaknya Sparkol VideoScribe yang akan dibuat. (5) Pemilihan font dalam video animasi sparkol (6) Content atau isi yang akan disampaikan dalam separkol videoScribe (text atau animasi apa saja yang akan digunakan dalam video) (7) Sesuaikan durasi video dengan materi yang akan disampaikan. (RSC, 2017)

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa separkol videoscribe adalah aplikasi pembuat video animasi tangan yang sedang menggambar, menulis, melukis dan lain sebagainya yang digunakan untuk menyampaikan berbagai macam informasi sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakannya.Berdasarkan uraian tersebut dipilih judul penelitian “pengembangan media video berbasis sparkol videoscribepada materi system tata surya kelas VI”

B. [bookmark: _Toc104641429][bookmark: _Toc137646371][bookmark: _Toc138256796]Identifikasi Masalah

1. Guru di SDN MRICAN 1 belum menciptakan kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan pembelajaran masih berpusat pada guru (Teacher Center) sehingga tidak adanya interaksi antara guru dan siswa. Akibatnya siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri.
2. Guru dalam pembelajaran menggunakan ranah kognitif seperti menghafal materi, guru tidak menyadari bahwa hal tersebut dapat membuat siswamudah bosan dan tidak fokus pada materi yang diajarkan.
3. Guru saat pembelajaran IPA belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa. Media tersebut berupa PPT yang menjelaskan materi tanpa adanya ilustrasi di dalamnya. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang diajarkan, siswa merasa bosan dalam setiap pembelajaran, serta menurunnya ketertarikan siswa dalam belajar. guru perlu inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran.
4. Guru kurang berinteraksi dengan peserta didik secara rutin. Hal itu menjadikan proses pembelajaran kurang lancer dan menyebabkan peserta didik merasa ada jarak dengan guru. Sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Guru kurang memperhatikan penggunaan metode dalam pembelajaran, sedangkan metode dalam pembelajaran harus diperhatikan agar penyampaian materi sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

C. [bookmark: _Toc104641430][bookmark: _Toc137646372][bookmark: _Toc138256797]Pembatasan Masalah
Dari berbagai masalah-masalah yang teridentifikasi betapa kompleksnya permasalahan yang ada maka perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan yang akan dipecahkan menjadi terfokus dan spesifik perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Subjek penelitian : Siswa kelas VI
2. Obyek penelitian : SDN MRICAN 1
3. Materi yang digunakan : Sistem Tata Surya
4. Media Separkol VideoScribe ini digunakan hanya sebagai media pendukung pembelajaran pendidik dan peserta didik.
5. Masa

 **Plagiarism detected: 0.8%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 24 resources! id: 16

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada tahun ajaran 2022/2023.

D. [bookmark: _Toc104641431][bookmark: _Toc137646373][bookmark: _Toc138256798]Rumusan Masalah
Berdasarkan masalah yang teridentifikasi tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas produk pengembangan media Video Separkol VideoScribe pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 materi IPA Sistem Tata Surya kelas VI SDN MRICAN 1 tahun pengajaran 2021/2022?
2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media Video Separkol VideoScribe pada tema 9 subtema 1

pembelajaran 1 materi IPA Sistem Tata Surya kelas VI SDN MRICAN 1 tahun pengajaran 2021/2022?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media Video Separkol VideoScribe pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 materi IPA Sistem Tata Surya kelas VI

SDN MRICAN 1 tahun pengajaran 2021/2022?

E. [bookmark: _Toc104641432][bookmark: _Toc137646374][bookmark: _Toc138256799] Tujuan Secara umum tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media video Separkol VideoScribe menunjang pembelajaran pada materi IPA VI sekolah dasar, tujuan umum ini dapat dijabarkan kedalam tujuan tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui validitas produk pengembangan media video Separkol videoscribe pada tema 9 subtema

 **Plagiarism detected: 0.35%** <https://www.liveworksheets.com/yo2720534cp...> + 2 resources! id: 17

1 pembelajaran 1 materi IPA Sistem Tata Surya.

2. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media video Separkol VideoScribe pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 materi IPA Sistem Tata Surya.

3. Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan media video Separkol VideoScribe pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 materi IPA

Sistem Tata Surya.

F. [bookmark: _Toc104641433][bookmark: _Toc137646375][bookmark: _Toc138256800] Sistem Penulisan Penulisan pada bab I terdapat 3 sub bab yaitu latar belakang yang mengungkapkan konteks pengembangan media yang berbasis media Separkol VideoScribe dalam masalah yang hendak di pecahkan. Selanjutnya adalah indentifikasi masalah yang membahas tentang masalah yang dihadapi dan dipaparkan serta solusinya. Setelah itu rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang hendak di pecahkan. Selanjutnya adalah tujuan pengembangan yang di gunakan menjawab pertanyaan pada rumusan masalah, dan sistematika yang memaparkan penulisan karya tulis ilmiah mulai bab 1 sampai terakhir.

Pada bab II membahas kajian pustaka membahas tentang acuan komprehensi mengenai konsep, prinsip atau teori, yang digunakan sebagai landasan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Pada bab III yang memaparkan tentang model pengembangan yang digunakan serta prosedur pengembangan. Lalu membahas tentang lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk yang didalamnya dijelaskan mengenai validasi produk, instrumen pengumpulan data yang digunakan yang didalamnya dijelaskan pula mengenai pengembangan instrumen serta validasi instrumen. Kemudian pada yang terakhir pada bab III dipaparkan mengenai teknik analisis yang didalamnya terletak tahapan tahapan analisis data dan norma pengujian.

Pada bab VI merupakan deskripsi, interpretasi dan pembahasan yang berisi hasil sudi pendahuluan, pengujian skala kecil, pengujian skala luas, validasi model, pembahasan hasil peelitian.

Pada bab V berisi kesimpulan imlikasi dan saran.

G. [bookmark: _Toc104641434][bookmark: _Toc137646376][bookmark: _Toc138256801] Manfaat Penelitian Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan diatas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yaitu hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi guru dan peserta didik. Ada pun manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan masukan dalam penerapan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi IPA dengan menggunakan separkol videoscribe sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan. Karena separkol videoscribe tidak membosankan dengan adanya animasi-animasi didalam video.

2. Manfaat Praktis

Praktis pada pengembangan media Audio Visual diantaranya yaitu, membuat materi

 **Plagiarism detected: 0.4%** <https://nopapuspitasariibrahim.blogspot.com/2...> + 3 resources! id: 18

yang abstrak menjadi lebih kongkrit, media ini mengatasi kendala ruang dan waktu, dan media ini juga dapat mengatasi kendala pengelihatan peserta didik yang terlalu kecil.

a) Bagi Guru

Memberikan inovasi-inovasi baru dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton yang melulu dengan materi serta dapat menambah wawasan guru dalam penerapan media pembelajaran yang akan

diajarkan.

b) Bagi sekolah

 **Plagiarism detected: 0.33%** <https://docplayer.info/42834802-Pengembang...> + 6 resources! id: 19

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatkan mutu pendidikan.

c) Bagi Siswa

Hasil ini dapat berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

d) Bagi perpustakaan universitas nusantara PGRI kediri, penelitian ini diharapkan dapat

digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

e) Peneliti

[bookmark: _Toc104641435] Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

[bookmark: _Toc137646377][bookmark: _Toc138256802]BAB II

[bookmark: _Toc104641436][bookmark: _Toc137646378][bookmark: _Toc137792934][bookmark: _Toc137970577][bookmark: _Toc138150998][bookmark: _Toc138256803]KAJIAN TEORI

A. [bookmark: _Toc137646379][bookmark: _Toc138256804]HAKIKAT PEMBELAJARAN

[bookmark: _Toc137646380][bookmark: _Toc138256805]Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Hal ini berarti bahwa keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut (Hasan,2017) menyatakan, bahwa

 **Plagiarism detected: 0.14%** <https://docplayer.info/44930450-Pengembang...> + 5 resources! id: 20

pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan menurut Gage (2017, hlm. 13) instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Dalam peristiwa tersebut terjadi interaksi pendidik dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan. Pendidik berperan sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar. Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang terjadi bersamaan, tetapi memiliki makna yang berbeda. (Syahir, 2017)mengatakan,

 **Plagiarism detected: 0.4%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 7 resources! id: 21

bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang

dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar.

[bookmark: _Toc137646381][bookmark: _Toc138256806]Pengertian Media

Pembelajaran lebih maksimal jika dalam suatu pembelajaran tidak dijelaskan materi secara lisan namun pembelajaran juga harus didampingi dengan penggunaan media pembelajaran, agar siswa tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran yang berlangsung, seta siswa juga akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran jika guru menggunakan media pembelajaran yang jarang dijumpai siswa sehingga hal tersebut bisa menarik perhatian dan meningkatkan minat semangat belajar siswa.

Media diartikan sebagai alat pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, menurut (Yuliyanto et al. 2018)media merupakan

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://docplayer.info/44930450-Pengembang...> + 5 resources! id: 22

teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. sedangkan media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu media/produk yang bias digunakan dalam pembelajaran untuk

menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan. (Pane et al. 2022)mengemukakan bahwa

 **Quotes detected: 0.22%** id: 23

“media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.

 **Plagiarism detected: 0.25%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 25 resources! id: 24

Sedangkan menurut (Latifah, 2020)) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu bahan serta alat permainan yang mampu membuat anak usia dini memperoleh keterampilan pengetahuan dan menentukan sikap.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

itu merupakan suatu alat atau bahan yang mampu merangsang perhatian, pikiran serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

[bookmark: _Toc137646382][bookmark: _Toc138256807]

 **Plagiarism detected: 1.06%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 18 resources! id: 25

Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan suatu proses belajar mengajar.

(Sumiharsono, 2017: 11-12) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu: 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran

terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi menurut Arsyad (2017:19) antara lain:1) Fungsi Afektif, media yang dapat dinikmati peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teks yang bergambar. 2) Fungsi Kognitif, media dapat memudahkan peserta didik

 **Plagiarism detected: 0.38%** <https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/6932/inde...> + 2 resources! id: 26

memahami dan mengingat informasi yang terkandung didalamnya. 3) Fungsi Kompensatoris, media dapat membantu memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami bacaan untuk menerima informasi. Sedangkan menurut Menurut Rima (Rachmadyanti 2018), "Media berfungsi memberikan instruksi terhadap informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran".

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu

untuk penyampaian materi atau penyampaian informasi yang dilakukan guru untuk mempermudah siswa agar lebih mudah menerima materi-materi yang disampaikan guru. Selain itu dengan adanya penggunaan media pembelajaran diharapkan guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan mencapai pada

 **Plagiarism detected: 0.32%** <https://docplayer.info/42834802-Pengembang...> + 6 resources! id: 27

tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada suatu pembelajaran.

[bookmark: _Toc137646383][bookmark: _Toc138256808]Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang layak digunakan untuk mempermudah pembelajaran memiliki banyak jenis media pembelajaran yang layak digunakan dan media pembelajaran tidak hanya satu jenis saja, hal itu dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan,

berbagai jenis media pembelajaran ada yang mudah dibuat, ada yang sulit dan ada yang memerlukan banyak bahan untuk membuat media. sehingga media terlihat mahal, semua pembuatan media tergantung kreatifitas guru, sebagai guru harus mampu meningkatkan kreatifitas untuk membuat media pembelajaran yang berbeda-beda agar siswa tidak mudah bosan saat mengikuti proses

 **Plagiarism detected: 0.32%** <https://nofityasukaningtyas2411.blogspot.com/...> + 6 resources! id: 28

pembelajaran. Jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menurut Latri (2017) yaitu media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dan lain-lain), media tiga dimensi (model kerja, mock up, diorama), dan media proyeksi (slide, film, OHP, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran

menurut Widyastuti (2017) antara lain: 1) Media visual yakni jenis

 **Plagiarism detected: 0.32%** <https://www.gramedia.com/literasi/media/> id: 29

media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya. 2) Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio. 3) Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan

mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dsb. 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Dari beberapa pendapat

 **Plagiarism detected: 0.35%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 20 resources! id: 30

jenis-jenis media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya satu melainkan media pembelajaran memiliki berbagai jenis media pembelajaran, seorang guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung namun guru juga perlu mempertimbangkan biaya yang harus dikeluarkan dalam membuat media pembelajaran.

B. [bookmark: _Toc104641437][bookmark: _Toc137646384][bookmark: _Toc138256809]MEDIA SPARKOL VIDEOSCRIBE

1. [bookmark: _Toc137646385][bookmark: _Toc138256810]Pengertian Media Sparkol VideoScribe

 **Quotes detected: 0.14%** id: 31

"Sparkol Videoscribe is one small way to do that – by helping untrained people to make eye-catching and memorable videos"

(Lindsay, 2015:83). Sparkol Videoscribe berasal dari kata video dan scribe yang berarti penulis. Sparkol Videoscribe merupakan sesuatu yang dapat membantu seseorang

 **Plagiarism detected: 0.3%** <https://periskop.ipbcirebon.ac.id/index.php/jp/a...> + 2 resources! id: 32

untuk membuat video yang menarik dan berkesan. Sparkol Videoscribe merupakan salah satu terobosan didunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. Sparkol Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi.

Sparkol Videoscribe biasanya digunakan pada saat seseorang melakukan suatu presentasi yang tujuannya agar para audience menjadi tertarik sehingga pesan atau materi dapat tersampaikan pada para audience. Sedangkan menurut (Istanti et al. 2020)

 **Quotes detected: 0.25%** id: 33

“Separkol Videoscribe merupakan salah satu terobosan didunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. Separkol Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi”

Sparkol Videoscribe juga dianggap relevan dan dapat diandalkan dalam meningkatkan proses pendidikan berpikir, mengajar, belajar dan memimpin di era pengetahuan digital (Safar:2016). Menurut (Aan, dkk : 2018). “Separkol

 **Plagiarism detected: 0.6%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 5 resources! id: 34

Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang tersiri dari rangkaian 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 siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata kuliah yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian

diimport ke dalam aplikasi tersebut”.

Dari beberapa pendapat diatas Separkol VideoScribe dapat disimpulkan bahwa Separkol VideoScribe adalah sebuah aplikasi yang bias digunakan untuk sebuah media pembelajaran yang menarik, tidak membosankan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena Separkol VideoScribe sebuah aplikasi yang menarik didalam aplikasi Separkol VideoScribe terdapat banyak sekali fitur-fitur yang sudah disediakan dan animasi yang disediakan sangat menarik untuk sebuah media pembelajaran.

[bookmark: _Toc137646386][bookmark: _Toc138256811]Kelebihan dan Kekurangan Sparkol VideoScribe
Pada dasarnya setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Sparkol VideoScribe termasuk pada media audio visual karena Separkol VideoScribe adalah jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dsb. Sparkol VideoScribe sendiri memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut walter (2015:23) dalam bukunya Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heard mengemukakan pendapat tentang kelebihan Separkol VideoScribe yaitu ilustrator media VideoScribe Sparkol untuk memaparkan hasil karyanya dalam bentuk video dan produktivitas peserta didik didalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Mayer (2014:23). kelebihan video scribe: 1) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://www.kompasiana.com/annisa36739/629...> + 2 resources! id: 35

penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan. 2) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks. 3) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar

disajikan dengan sederhana.

Sparkol VideoScribe juga memiliki kelemahan, kelemahan yang dimiliki Sparkol VideoScribe yaitu menurut Daryanto (2011:79) mengemukakan beberapa kelemahan Sparkol VideoScribe dalam proses pembelajaran sebagai berikut. 1) opposition, pengambilan yang kurang tepat menyebabkan timbulnya kekurangan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. 2) material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya. 3) budget untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sedangkan menurut Shadiman (2006:75) mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaan media video Scribe yaitu

 **Plagiarism detected: 0.29%** <https://nopapuspitasariibrahim.blogspot.com/2...> + 4 resources! id: 36

1) perhatian penonton sulit dikuasai, partisipan mereka jarang dipraktikkan. 2) sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencairan bentuk umpan balik yang lain. 3) kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna. 4) memerlukan peralatan yang mahal

atau kompleks.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai kelebihan dan kekurangan Sparkol VideoScribe didalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa dapat menimbulkan sifat komunikasi satu arah dan dalam proses penyampaiannya memerlukan peralatan yang kompleks serta pada saat pembuatan video juga memerlukan waktu yang tidak sedikit

[bookmark: _Toc137646387][bookmark: _Toc138256812]Cara Penggunaan Video
Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam pembuatan Sparkol VideoScribe yaitu :

1) Langkah pertama.

Mendownload dari internet aplikasi Sparkol Videoscribe.

2) Langkah kedua

Menginstal Sparkol Videoscribe di laptop.

3) Langkah ketiga

Buka aplikasi Separkol VideoScribe.

4) Langkah keempat

Buka aplikasi Sparkol VideoScribe yang telah terinstal.

5) Langkah kelima.

Masukkan email dan password atau mendaftar terlebih dahulu jika belum mempunyai akun sparkol.

6) Langkah keenam.

Klik icon (+) untuk membuat proyek video baru.

7) Langkah ketujuh.

Tambahkan gambar, teks, dan audio sesuai konsep video yang ingin dibuat.

8) Langkah kedelapan.
Simpan video kedalam folder, dan video siap diputar.

C. [bookmark: _Toc104641438][bookmark: _Toc137646388][bookmark: _Toc138256813]KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR

Istilah yang terlibat atau melatar belakangi Ilmu Pengetahuan Alam yaitu pengetahuan adalah semua hal yang diketahui oleh semua manusia banyak sekali pengetahuan yang dimiliki manusia seperti pengetahuan agama, pendidikan, kesehatan, politik, sosial ataupun pengetahuan alam yang berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya.

IPA awalnya dikembangkan hanya dengan percobaan namun, perkembangan IPA juga diperoleh berdasarkan teori-teori yang dimiliki manusia. Ada dua hal yang dimiliki IPA dan tidak bisa terpisah yaitu IPA sebagai produk, merupakan pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 3 resources! id: 37

dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas. Belajar IPA berarti belajar kelima objek atau bidang kajian tersebut. Menurut Jacobson & Bergman dalam Ahmad susanto (2013:170)

 **Quotes detected: 0.06%** id: 38

“IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori”.

 **Plagiarism detected: 0.27%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 6 resources! id: 39

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Menurut Samidi (2016: 4)

 **Quotes detected: 0.19%** id: 40

“Ilmu Pengetahuan Alam adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapanpun dan dimanapun”.

Menurut Jufri (2017:132)

 **Quotes detected: 0.21%** id: 41

“ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global”.

Menurut Ahmad Susanto (2016:165)

 **Quotes detected: 0.11%** id: 42

“IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang Sekolah Dasar”.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum. Oleh karena itu

 **Plagiarism detected: 0.06%** <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article...> + 2 resources! id: 43

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat memberikan pengalaman secara langsung

kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami alam sekitar secara ilmiah.

kopetensi inti dan kopetensi dasar IPA dirumuskan sebagai berikut

[bookmark: _Toc137974907]Tabel 2. 1 kopetensi inti dan kopetensi dasar IPA

Kopetensi Dasar

Indikator

3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.

3.7.1 Menjelaskan sistem tata surya.

4.7 Membuat model sistem tata surya.

4.7.1 Membuat gambar sederhana model sistem tata surya.

D. [bookmark: _Toc104641439][bookmark: _Toc137646389][bookmark: _Toc138256814]HAKIKAT SISTEM TATA SURYA

Tata surya merupakan sebuah system tata surya yang terdiri dari Matahari, delapan planet, planet-kerdil, komet, asteroid dan benda-benda angkasa kecil lain. Matahari merupakan pusat dari Tata Surya di mana anggota Tata Surya yang lain beredar mengelilingi Matahari.

[image:]

[bookmark: _Toc137976162]Gambar 2. 1 Sistem Tata Surya

<https://www.ayoksinau.com/sistem-tata-surya/>

E. [bookmark: _Toc137646390][bookmark: _Toc138256815]IMPLEMENTASI PRODUK MEDIA VIDEO SPARKOL SCRIBE

Implementasi media sparkol video scribe materi Sistem Tata Surya menggunakan model pembelajaran discovery learning. Model discovery learning merupakan suatu pembelajaran yang focus pada peserta didik serta memahami informasi materi pembelajaran secara mandiri.

menurut (Syaiful & Dkk, 2018) model discovery learning merupakan suatu model pembelajaran yang dapat diatur

dengan signifikan kemudian peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya belum dipahami melewati penjelasan dari guru, namun pengetahuan yang akan ditemukan oleh siswanya sendiri. Adapun penjelasan menurut (Nurochim, 2018) model pembelajaran discovery learning digunakan untuk membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah.

Menurut Sinambela (dalam Yulia, 2018, hlm. 22) ada beberapa langkah-langkah untuk pelaksanaan pembelajaran discovery learning merupakan: 1) Stimulation (memberikan rangsangan) peserta didik diawal pembelajaran hanya diberikan suatu permasalahan kemudian peserta didik merasa bingung, setelah itu peserta didik memicu rasa keingintuannya untuk menyelidiki hal tersebut. Kemudian setelah itu guru hanya mengkomunikasikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, cara membaca, serta proses pembelajaran yang berkaitan dengan model discovery. 2) Problem Statement (mengidentifikasi masalah) guru memberikan giliran kepada peserta didik untuk mencari tau kejadian-kejadian serta masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, setelah mendapatkan kesimpulan maka salah satunya dapat dipilih serta dirumuskan ke dalam bentuk hipotesis. 3) Data collection (pengumpulan data) bertujuan untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada, setelah itu siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang sama, membaca dari sumber belajar yang sama, mengamati objek yang berkaitan dengan permasalahannya, mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan masalahnya, serta melakukan uji coba secara mandiri. 4) Data Processing (pengolah data), yaitu kegiatan mengelola data serta informasi-informasi yang sebelumnya sudah diketahui siswa. Semua informasi yang telah didapatkan diolah kembali untuk tingkat kepercayaan siswa. 5) Verification (pembuktian), kegiatan untuk mengkaji ulang serta membuktikan benar ataupun tidaknya pernyataan yang sebelumnya telah ada. 6) Generalization (menarik kesimpulan), kegiatan untuk menarik sebuah kesimpulan dari hasil informasi-informasi yang telah didapatinya.

Berdasarkan uraian diatas media sparkol video scribe pada materi Sistem Tata Surya dengan mengimplementasikan model discovery learning dapat dilakukan kegiatan pembelajaran seperti berikut.

[bookmark: _Toc137974908]Tabel 2. 2 implementasi model discovery learning

Kegiatan

Deskripsi Kegiatan

Alokasi

Waktu

Kegiatan

Pembukaan

1. Guru memberikan pertanyaan arahan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan untuk memancing rasa ingin tahu yang lebih dalam tentang topik pembelajaran: (HOTS)

0. Apa itu tata surya?

0. Apa saja sistem tata surya?

15

menit

Kegiatan

Inti

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Ayo Berdiskusi

1. Siswa mengamati video dan mendiskusikan informasi tentang sistem tata surya dan hal-hal yang ingin mereka ketahui lebih dalam tentang tata surya di dalam kelompok.

Ayo Membaca

1. Siswa bergantian membaca ppt sistem tata surya. Siswa didorong untuk mencatat informasi menarik dari bacaan. Siswa dapat juga mencatatnya dengan menggunakan peta pikiran, tabel, gambar, atau bentuk lain yang mereka sukai.

Ayo Mencoba

1.

 **Plagiarism detected: 0.4%** <https://media.neliti.com/media/publications/216...> + 2 resources! id: 44

Guru meminta siswa untuk membuat gambar sederhana sistem tata surya pada LKPD

140

menit

Kegiatan

Penutup

1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah lakukan hari ini.) (Mengumpulkan informasi-Saintifik)

1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.) (Mengumpulkan informasi-Saintifik)

1. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinannya masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Religius

15

menit

Berdasarkan implementasi model discovery learning diatas, terdapat Rancangan Media Interaktif Materi Sistem Tata Surya. Media interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi Sparkol videoscribe berikut rancangan media sparkol videoscribe.

[bookmark: _Toc137974909]Tabel 2. 3 rancangan media inteaktif

[image:]

F. [bookmark: _Toc104641441][bookmark: _Toc137646391][bookmark: _Toc138256816]HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu merupakan upaya penelitian agar mendapat perbandingan untuk menemukan inspirasi baru dalam penelitian selanjutnya. Penelitian terdahulu juga sangat berperan penting dalam membantu peneliti dalam proses penelitian. Pada penelitian terdahulu peneliti mencantumkan berbagai hasil dari upaya penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dalam penelitian yang hendak dilakukan peneliti. Berbagai penelitian itu dapat berupa skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya, agar nantinya dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dari penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan atau sejalan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Dyah Ayu Wulandari (2016) dengan judul

” Quotes detected: 0.19%

id: 45

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI CAHAYA KELAS VIII DI SMPNEGERI 01 KERJO TAHUN AJARAN 2015/2016”.

Plagiarism detected: 0.11% <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kaji...>

id: 46

Rata-rata hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada pretest sebesar 62,1 sedangkan rata-rata hasil belajar pada posttest sebesar 84,1 artinya media Sparkol Videoscribe layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Munida Qonita Silmi, dkk (2017) dengan judul

” Quotes detected: 0.11%

id: 47

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TENTANG PERSIAPAN KEMERDEKAAN RI SD KELAS V”

Hasil penelitian ini berupa validasi dengan persentase 83,3% untuk materi dan 95,6% untuk media dengan kategori Valid, serta tingkat kelayakan penggunaan dengan persentase 95,25% dengan kategori Dapat diterapkan. Dengan hasil

Plagiarism detected: 0.11% <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 9 resources!

id: 48

tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media layak untuk digunakan.

3. Nur Latifah, dkk (2020) dengan judul

” Quotes detected: 0.13%

id: 49

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGRI SUKAMURNI 1 KABUPATEN TENGGERANG”.

Plagiarism detected: 0.06% <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmua...>

id: 50

Penelitian kali ini memperoleh product media pembelajaran Sparkoll Videoscribe

yang layak di gunakan dari hasil validator pakar dengan

Plagiarism detected: 0.17% <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmua...>

id: 51

kriteria layak untuk tiap-tiap kriteria yaitu ahli materi 80% dari ahli media 86% dan juga hasil dari respon siswa dan kriteria kelayakan yaitu 96

%. Artinya media Sparkol Videoscribe layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar. Langkah – langkah Pengembangan Model ADDIE

Hasil dari ketiga penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Penelitian yang hampir serupa ialah mengenai multimedia interaktif dan video scribe. Jadi, dapat disimpulkan penelitian media video berbasis sparkol videoscribe pada materi sistem tata surya belum pernah diteliti pada peneliti sebelumnya.

G. [bookmark: _Toc104641442][bookmark: _Toc137646392][bookmark: _Toc138256817]KERANGKA BERPIKIR RUMUSAN MASALAH

4. Bagaimana validitas produk pengembangan media Video sparkol Video Scribe materi Sistem Tata Surya kelas VI SDN MRICAN 1 tahun pengajaran 2021/2022?

5. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media Video sparkol Video Scribe materi Sistem Tata Surya kelas VI SDN MRICAN 1 tahun pengajaran 2021/2022?

6. Bagaimana efektifitas produk pengembangan media Video sparkol Video Scribe materi Sistem Tata Surya kelas VI SDN MRICAN 1 tahun pengajaran 2021/2022?

TUJUAN PENGEMBANGAN

1. Untuk mengetahui validitas produk pengembangan media video Separkol videoscribe pada tema 9 subtema

- 1 pembelajaran 1 materi IPA Sistem Tata Surya.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media video Separkol VideoScribe pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 materi IPA Sistem Tata Surya.
3. Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan media video Separkol VideoScribe pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 materi IPA

Sistem Tata Surya.

KAJIAN TEORI

1. Media pembelajaran menurut (Fadlillah, 2017:196).
2. Fungsi media pembelajaran menurut (Sumiharsono, 2017: 11-12).
3. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Widyastuti (2017).
4. Sparkol videoscribe menurut (Istanti, 2017:31).
5. Kelebihan videoscribe menurut walter (2015:23)
6. Kelemahan videoscribe menurut Daryanto (2011:79)
7. IPA menurut Jufri (2017:132)
8. System tata surya menurut Diana Puspita (2009:190)

PENELITIAN TERDAHULU

1. Dyah Ayu Wulandari (2016) dengan judul

Quotes detected: 0.19% id: 53

"Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMPN 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016"

2. Munida Qonita Silmi, dkk (2017) dengan judul

Quotes detected: 0.11% id: 54

"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V"

3. Nur Latifah, dkk (2020) dengan judul

Quotes detected: 0.13% id: 55

"Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang".

Langkah – langkah Pengembangan Model ADDIE

PRODUK

Multimedia Interaktif Berbasis Sparkol Video Scribe

[bookmark: _Toc137976163]Gambar 2. 2 kerangka berfikir

[bookmark: _Toc104641444][bookmark: _Toc137646393][bookmark: _Toc138256818]BAB III

[bookmark: _Toc104641445][bookmark: _Toc137646394][bookmark: _Toc137792950][bookmark:

_Toc137970593][bookmark: _Toc138151014][bookmark: _Toc138256819]METODE PENGEMBANGAN

A. [bookmark: _Toc104641446][bookmark: _Toc137646395][bookmark: _Toc138256820]JENIS

Plagiarism detected: 0.37% <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 29 resources! id: 56

PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Amile (2015:297), Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan definisi diatas bahwa metode (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan

menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan sehingga tercipta suatu produk baru yang bisa digunakan dengan jangka panjang. Dengan melalui berbagai tahapan uji validasi ahli, produk dan pengujian. Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

Model

Plagiarism detected: 0.38% <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 8 resources! id: 57

penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media audio visual adalah model ADDIE. Menurut Sugiyono (2015:200) model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Desain model ADDIE digambarkan pada diagram berikut ini

[image:]

[bookmark: _Toc137976171]Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Pengembangan Addie

Sumber : https://www.researchgate.net/figure/Steps-of-development-using-the-ADDIE-model_fig1_338498274

B. [bookmark: _Toc104641447][bookmark: _Toc137646396][bookmark: _Toc138256821]PROSEDUR PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

1. [bookmark: _Toc137646397][bookmark: _Toc138256822]Tahap Analisis

Analisis merupakan langkah awal untuk mengetahui keadaan pembelajaran. Pada tahap ini

 **Plagiarism detected: 0.55%** <https://eprints.umm.ac.id/35515/4/jiptummpg-g...> + 9 resources! id: 58

adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono 2017) Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan di SDN MRICAN 1 dengan melakukan pengamatan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Sistem Tata Surya yang digunakan tidak variatif yaitu hanya media ppt dan juga bahan cetak berupa buku siswa saja sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal, hal tersebut membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya setelah dilakukan analisis diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami Sistem Tata Surya.

 **Plagiarism detected: 0.41%** <https://eprints.umm.ac.id/35515/4/jiptummpg-g...> id: 59

Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti akan merancang penanganan yang efektif dengan mengembangkan media video untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan.

[bookmark: _Toc137646398][bookmark: _Toc138256823]Tahap Desain

Pada tahap desain media yang dikembangkan digambarkan dalam tahap-tahap berikut :

a) Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media video yaitu VideoScribe. Acuan dalam penyusunan media

VideoScribe adalah menyiapkan background-background yang menarik untuk dijadikan template video.

b) Langkah kedua menyusun materi, karakteristik, tututan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan, bentuk, serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan aplikasi Sparkol Videos Scribe.

[bookmark: _Toc137646399][bookmark: _Toc138256824]Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan.

[bookmark: _Toc137646400][bookmark: _Toc138256825]Tahap Implementasi

 **Plagiarism detected: 0.62%** <https://eprints.umm.ac.id/35515/4/jiptummpg-g...> + 5 resources! id: 60

Tahap implementasi dilakukan pada kelas VI sebanyak 25 peserta didik. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan, selain itu peserta didik juga diberi angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran media pembelajaran VideoScribe. Peserta didik juga diberikan soal tes setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media.

[bookmark: _Toc137646401][bookmark: _Toc138256826]Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media layak digunakan.

Kelima tahapan yang terdapat dalam pendekatan ADDIE perlu dilakukan secara bertahap dan sistematis.

Komponen– komponen yang ada pada pendekatan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut.

[bookmark: _Toc137974916]Tabel 3. 1 tahapan pengembangan dan aktifitas

No

Tahapann

Pengembangan

Aktivitas

1

Analisis

a. Melakukan studi pendekatan berupa observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah yang berada dilapangan

b. Melakukan study literasi untuk mencari solusi tentang masalah yang sudah ditemukan

c. Pemikiran tentang produk media

 **Plagiarism detected: 0.07%** <https://text-id.123dok.com/document/4yr1o08p...> id: 61

baru yang akan dikembangkan.

2

Design

a. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan

pesertadidikpemahaman, tujuan, belajar, proses pembelajaran strategi dalam belajar.

b. Merancang konsep baru pada pengembangan media.

c. Merancang pengembangan media baru untuk menerapkan proses pembelajaran dengan masing-masing petunjuk secara rinci.

3

Development

a. Mengembangkan mediabarunya yang menarik sesuai dengan desing yang sudah dirancang

b. Melakukan validasi ke ahli mediadengan ahli materi

4

Implementation

a. Proses pengembangan yang diterapkan sesuai dengan model pengembangan.

b. Menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk memudahkan peserta didik untuk pemahaman materi.

Evaluation

- a. Mengukur pencapaian pengembangan media.
- b. Ketercapaian pengembangan bahan ajar yang diterapkan pada peserta didik.

Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran (Sugiyono 2017)

C. [bookmark: _Toc137646402][bookmark: _Toc138256827]LOKASI DAN SUBYEK PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Lokasi sebagai tempat proses penelitian ini adalah SDN MRICAN 1 kota Kediri. SDN MRICAN 1 kota Kediri dipilih sebagai tempat dilaksanakannya penelitian karena penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal untuk menunjang proses pembelajaran guru masih menggunakan ppt, guru berfokus pada penggunaan buku dan gambar-gambar yang ada didalamnya kurang menarik bagi siswa

2. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah subyek yang dijadikan sebagai percobaan dalam proses penelitian. Adapun subyek yang digunakan 5

 **Plagiarism detected: 0.16%** <https://www.academia.edu/35593486/Pembela...> id: 62

siswa kelas VI SDN MRICAN 1 kota Kediri sebagai subjek uji coba sekala kecil serta uji coba 20 siswa kelas VI SDN

MRICAN 1 kota Kediri sebagai subjek uji coba sekala besar.

D. [bookmark: _Toc137646403][bookmark: _Toc138256828]Validasi Produk

Validasi desain atau validasi produk

 **Plagiarism detected: 0.3%** <https://eprints.umm.ac.id/35515/4/jiptumpp-g...> + 2 resources! id: 63

dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Menurut (Sugiyono 2017) validasi desain ini merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi yang dilakukan oleh ahli

bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana kekurangan yang masih terdapat pada produk

 **Plagiarism detected: 0.55%** <https://core.ac.uk/download/pdf/230636034.pd...> + 10 resources! id: 64

media pembelajaran yang dibuat sehingga nantinya setelah divalidasi dengan adanya kekurangan maka dapat diperbaiki.

Produk media video scribe harus dapat memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan sesuai dengan ketentuan dari ahli media dan ahli materi itu sendiri. Selain pelaksanaan validasi oleh ahli materi dan ahli media, produk yang telah dibuat juga dilakukan uji coba produk untuk mengetahui pemanfaatan dan keterbatasan dari media videos scribe yang sudah dibuat.

E. [bookmark: _Toc137646404][bookmark: _Toc138256829]UJI COBA PRODUK

Uji coba produk dilakukan untuk

mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, keefektifan, dan respon guru terhadap produk yang dikembangkan. Setelah melakukan validasi, maka media yang telah dikembangkan perlu dilakukan uji coba.

1. [bookmark: _Toc137646405][bookmark: _Toc138256830]Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung di uji coba, setelah divalidasi dan revisi. uji coba desain dalam penelitian ini dilakukan melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efisien dibandingkan metode mengajar yang lama atau yang lain. Desain uji coba produk pengembangan pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akan menjadi dasar baik yaitu kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan pada produk pengembangan media ini sebelum digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Uji coba dapat dilakukan dengan penggunaan media video scribe untuk kelas VI SDN MRICAN 1 Kota Kediri yang dilakukan dengan tahap

 **Plagiarism detected: 0.34%** <https://core.ac.uk/download/pdf/230636034.pd...> id: 65

uji coba skala kecil. Berikut adalah tahap desain uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

a. [bookmark: _Toc137646406][bookmark: _Toc138256831]Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan untuk menguji cobakan produk media interaktif berbasis video sparkol video scribe yang telah dikembangkan untuk kelompok kecil. Uji coba skala kecil

ini akan dilakukan kepada

 **Plagiarism detected: 0.33%** <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/244...> + 4 resources! id: 66

siswa kelas VI SDN Mrican 1 dengan jumlah sebanyak 5 siswa yang dipilih secara acak. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media interaktif berbasis sparkol video scribe adalah sebagai berikut. 1) Mempersiapkan keperluan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kelompok kecil. 2) Memilih 5 siswa kelas VI SDN

Mrican 1 secara heterogen sebagai subyek uji coba sekala kecil. 3) melakukan presensi dan melakukan perkenalan dikelas dengan 5 siswa tersebut. 4) Memberikan waktu membaca materi pelajaran yang sudah disediakan. 5) Melakukan tanya jawab tentang materi yang diberikan. 6) Setelah siswa paham mengenai materi yang dipelajari, siswa diarahkan untuk mengerjakan soal post test yang telah diberikan guna untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa memahami materi yang diberikan. 7) Mengevaluasi hasil

uji coba skala kecil dan respon guru.

b. [bookmark: _Toc137646407][bookmark: _Toc138256832]Uji Coba Luas

Uji coba Luas dilaksanakan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan yang diinginkan melalui pengembangan produk tersebut. Tahap uji coba skala besar dilakukan kepada seluruh siswa kelas VI SDN Mrican 1 dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media interaktif video scribe adalah sebagai berikut. 1) Mempersiapkan keperluan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kelompok besar. 2) Memilih 20 siswa kelas VI SDN

Mrican 1 secara heterogen sebagai subyek uji coba skala besar. 3) melakukan presensi dan melakukan perkenalan dengan 20 siswa tersebut. 4) Memberikan waktu dalam membaca materi pelajaran yang sudah disediakan. 5) Melakukan tanya jawab tentang materi yang diberikan. 6) Setelah siswa paham mengenai materi yang dipelajari, siswa diarahkan untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah dibagikan guna untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa memahami materi yang diberikan. 8) Mengevaluasi hasil uji coba luas kelompok besar dan respon guru.

F. [bookmark: _Toc137646408][bookmark: _Toc138256833]INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Untuk memperoleh data maka digunakan instrumen pengumpulan data, agar dapat menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan dalam penelitiannya.

1. [bookmark: _Toc137646409][bookmark: _Toc138256834]Pengembangan Instrumen

Untuk memperoleh data maka digunakan instrumen pengumpulan data, agar dapat menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan dalam penelitiannya.

[bookmark: _Toc137646410]Lembar Validasi Produk dan Materi

Lembar validasi produk ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media video scribe yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini berisi angket ahli media dan angket ahli materi untuk mengetahui nilai kevalidan dari produk media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan. Dalam lembar validasi ini terdapat berbagai aspek yang telah sesuai kriteria. Validasi ahli media dilakukan untuk mengisi lembar validasi produk bahan ajar, masing-masing aspek penilaian terdiri dari kriteria-kriteria yang seluruhnya diisi oleh ahli media. Selanjutnya validasi ahli materi dilakukan untuk mengisi lembar validasi materi, dari kriteria-kriteria yang seluruhnya diisi oleh ahli materi. Validasi merupakan hasil koreksi oleh tim ahli terhadap suatu produk yang dikembangkan, produk yang dikembangkan yaitu video scribe sistem tata surya. Sebelum video scribe yang dirancang oleh peneliti dikembangkan, video scribe terlebih dahulu di validasi oleh 2 orang validator ahli yang terdiri dari dua aspek. Diantaranya aspek produk media divalidasi oleh dosen ahli media serta aspek materi divalidasi oleh ahli materi dosen bidang studi Ipa.

[bookmark: _Toc137646411]Angket

Dalam proses pengambilan data angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media video scribe yang sudah dikembangkan, angket ini berisi angket dari guru kelas untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang telah dibuat dan dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sugiyono 2017) "Angket

merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk

dijawab.

2. [bookmark: _TOC_250002][bookmark: _Toc137646412][bookmark: _Toc138256835]Validasi Instrumen

[bookmark: _Toc137646413][bookmark: _Toc137792969][bookmark: _Toc137969608][bookmark: _Toc137970152][bookmark: _Toc137970480][bookmark: _Toc137970610][bookmark: _Toc138151031][bookmark: _Toc138256836]Validasi instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Aspek yang dinilai pada media video scribe meliputi, kualitas media video scribe, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, kualitas penggunaan bahasa, dan penyajian media video scribe. Hasil persentase validasi ahli terhadap video scribe sistem tata surya.

3. [bookmark: _Toc137646414][bookmark: _Toc138256837]Lembar Validasi Ahli

Pada validasi instrumen terdapat kriteria-kriteria untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen tersebut. Cara pengisiannya dengan memberikan tanda centang (√) pada skor penilaian tersebut.

1.

Kisi-kisi lembar validasi ahli materi

[bookmark: _Toc137974917]Tabel 3. 2 Kisi-Kisi

Validasi Ahli Materi

Aspek

Indikator

Materi

1

Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013

2

Pada materi pembelajaran sesuai dengan KD

3

Materi sesuai dengan Indikator

4

Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

5

Isi materi sesuai dengan tingkat kemampuan Siswa

6

Kesesuaian materi dengan

media

7

Kesesuaian kuis dengan materi

8

Kejelasan pada isi materi

9

Keterkaitan soal sesuai dengan Indikator

10

Kejelasan contoh pada materi yang diberikan

11

Bahasa mudah dipahami

12

Teks mudah dibaca

Sumber dikembangkan dari: Ambaryani (2017)

Kisi-kisi lembar validasi ahli media

[bookmark: _Toc137974918]Tabel 3. 3 kisi-kisi validasi ahli media

No

Aspek

Indikator

1.

Media

a. Kesesuaian media dengan materi

b. Kemudahan penggunaan media

c. Kejelasan alur penggunaan media

d. Kuis/lembar evaluasi mudah dipahami

e. Tampilan slide menarik

2.

Tampilan

a. Ketepatan pemilihan background

b. Isi media menarik

c. Tampilan menu menarik

d. Kejelasan petunjuk penggunaan

e. Animasi sesuai dengan karakteristik Siswa

3.

Navigasi

a. Kemudahan penggunaan tombol

b. Konsistensi pada tombol

4.

Warna

a. Warna tidak terlalu mencolok

b. Warna background kontras dengan teks

c. Gradasi warna jelas

- d. Warna teks jelas
- 5.
Bentuk
 - a. Gambar sesuai dengan materi
 - b. Huruf dan ukuran jelas dibaca
 - c. Gambar menarik
 - d. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar
 - e. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca

- 6.
Audio
 - a. Audio mudah dipahami
 - b. Audio jelas didengar

Sumber dikembangkan dari: Ambaryani (2017)
Kisi-kisi uji kepraktisan
[bookmark: _Toc137974919]Tabel 3. 4 kisi-kisi angket uji kepraktisan guru
No
Indikator

- 1.
Media berbasis multimedia interaktif mudah digunakan saat kegiatan pembelajaran
- 2.
Cara pengoperasian media berbasis multimedia interaktif sangat mudah
- 3.
Pada tampilan media yang menarik siswa menjadi paham terhadap materi yang diajarkan
- 4.
Media berbasis multimedia interaktif meningkatkan minat belajar Siswa
- 5.
Kesesuaian pada media berbasis multimedia interaktif dengan tingkatan siswa kelas VI
- 6.
Multimedia Interaktif memiliki tampilan yang menarik bagi peserta didik
- 7.
Multimedia Interaktif mudah dipahami oleh peserta didik

8.
 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...> + 2 resources! id: 71

Multimedia Interaktif cocok digunakan untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar

Sumber dikembangkan dari: Ambaryani (2017)
Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon peserta

didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Penyusunan lembar respon peserta didik menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan aspek penilaian dengan perkembangan kognitif Siswa. Penyusunan lembar respon peserta didik ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen respon peserta didik yang dapat dilihat pada tabel 3.5.

[bookmark: _Toc137974920]Tabel 3. 5 kisi-kisi angket respon siswa
No.
Indikator

- 1.
Saya dapat menjalankan media tersebut dengan sangat mudah
- 2.
Saya mengetahui dengan jelas petunjuk penggunaan media dengan jelas
- 3.
Penyampaian materi pada media tersebut membuat saya menjadi paham
- 4.
Animasi yang disajikan sangat menarik bagi saya

5. Bahasa yang digunakan pada media tersebut sangat mudah dipahami
6. Dengan adanya media tersebut saya menjadi lebih semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar
7. Saya sangat senang pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan media berbasis multimedia interaktif
8. Desain media yang digunakan menarik
9. Video pembelajaran pada media mendukung saya untuk lebih menguasai materi rantai makanan.
10. Penyajian materi dalam media ini dapat membantu saya untuk menjawab soal-soal
11. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca

Sumber: dimodifikasi dari Putri (2019) dan Ambaryani (2017)

[bookmark: _Toc137646415][bookmark: _Toc137792971]Kisi-kisi validasi soal tes Instrumen hasil belajar kognitif berupa soal pretest dan posttest yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan materi Sistem Tata Surya.

[bookmark: _Toc137974921]Tabel 3. 6 soal evaluasi

Indikator

Soal

No

Jawaban

3.7.1 Menjelaskan sistem tata surya.

Kumpulan dari matahari, planet dan benda langit lainnya disebut

1

b. tata surya

4.7.1 Membuat gambar sederhana model sistem tata surya.

Pusat tata surya adalah

2

c. matahari

Benda langit yang mengelilingi matahari adalah ...

3

d. pelangi

Benda langit yang terlihat berkelip memancarkan cahaya pada malam hari adalah

4

c. bintang

Benda langit yang mempunyai garis edar antara lintasan mars dan jupiter adalah

5

c. planet

Planet yang terbesar dalam tata surya yaitu planet ...

6

d. yupiter

Venus sering disebut sebagai

7

c. bintang kejora

Perputaran planet mengelilingi matahari disebut ...

8

a. revolusi

Planet mengelilingi Matahari. Setiap planet memiliki garis edar tertentu. Garis edar planet disebut

9

a. orbit

Benda langit yang dapat memancarkan cahaya sendiri disebut

10

c. bintang

G. [bookmark: _Toc104641449][bookmark: _Toc137646416][bookmark: _Toc138256838]TEKNIK ANALISIS DATA

1. [bookmark: _Toc137646417][bookmark: _Toc138256839]Tahapan-Tahapan Analisis Data.

Pada penelitian ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif serta teknik analisis kuantitatif. Pada data kualitatif berupa komentar serta saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran sebelum diuji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa. Sehingga analisis data yang dilakukan dalam penelitian dapat dilakukan sebagai berikut.

1. [bookmark: _Toc137646418][bookmark: _Toc137792974]Kevalidan

Data kevalidan dapat diperoleh dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Setiap responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert yang telah ada.

[bookmark: _Toc137974922]Tabel 3. 7 skala likert

Kriteria

Skor

Sangat Baik

5

Baik

4

Sedang

3

Buruk

2

Buruk sekali

1

(Sugiyono 2017)

Data yang diperoleh hasil angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara:

1. Menjumlahkan skor yang didapat dari setiap validator.

1. Menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh dari validator media menurut Akbar (2015:78),

 **Plagiarism detected: 0.67%** <https://core.ac.uk/download/pdf/230636034.pdf>... + 6 resources!

id: 72

dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Validasi ahli media =

Keterangan:

TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

1. Menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh dari validator materi dengan rumus sebagai berikut.

Validasi ahli materi % = ... %

Keterangan:

TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

1. Menghitung presentase validasi ahli media dan materi dengan rumus sebagai berikut.

Validitas =

1. Pada pencapaian skor akan diubah menjadi kualitatif yang mengacu pada kategori validasi Akbar (2015:78) sebagai berikut.

[bookmark: _Toc137974923]Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan

Media dan Materi

Presentase

Kategori

Validitas

Keterangan

25% - 40%

Tidak valid

Tidak boleh digunakan

41% - 55%

Kurang valid

Tidak boleh digunakan

56% - 70%
Cukup valid
Boleh digunakan
setelah revisi Besar

71% - 85%
Valid
Boleh digunakan
setelah revisi Kecil

86% - 100%
Sangat valid
Sangat baik digunakan

(Akbar 2019)

Tingkat kevalidan produk pengembangan dapat dinyatakan layak untuk digunakan apabila mencapai kategori minimal valid.

Kepraktisan

Untuk menentukan kriteria kepraktisan pada media video scribe yang didapat dari angket yang akan diberikan kepada guru. Responden yang diminta untuk memberikan tanda centang pada kolom yang sudah tersedia. Sedangkan dari hasil analisis data kuantitatif sebagai berikut.

1) Menghitung total skor maksimal

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://core.ac.uk/download/pdf/230636034.pdf...> + 2 resources! id: 73

yang telah diperoleh dari validasi respon guru, dengan rumus sebagai berikut.

Validasi ahli media =

Keterangan:

TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh dari

validator)

TSh = total skor maksimal

2) Pada pencapaian skor diubah menjadi berupa kualitatif yang mengacu pada kategori validasi Akbar (2015:78) sebagai berikut.

[bookmark: _Toc137974924]Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan

Skor Kuantitatif

Skor kualitatif

Keterangan

25%-40%
Tidak praktis
Tidak boleh digunakan

41%-55%
Kurang praktis
Tidak boleh digunakan

56%-70%
Cukup praktis
Boleh digunakan
setelah revisi besar

71%-85%
Praktis
Boleh digunakan
setelah revisi kecil

86%-100%
Sangat praktis
Sangat baik digunakan

(Akbar 2019)

Berdasarkan kriteria kepraktisan diatas untuk menganalisis kevalidan media pembelajaran yang kategori validitas dapat ditentukan, dari media pembelajaran layak untuk digunakan atau masih ada revisi.

Keefektifan

Data keefektifan dapat diperoleh pada nilai hasil tes yaitu post test pada siswa sesudah menggunakan media.

Jika hasil post test lebih besar maka media pembelajaran dikatakan efektif. Instrumen tes yang terdiri dari 10 soal. Jika soal benar akan mendapatkan 1 poin maka diperoleh 10 poin skor maksimal, nilai maksimal 100.

Rumusnya dibawah ini :

Nilai individu =

[bookmark: _Hlk88994338]Media dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar klasikal post test siswa mencapai klasifikasi minimal baik (60% p 80%), serta memperoleh skor minimal dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas IV diatas KKM yaitu 75 dan mendapat respon guru minimal 80% seperti halnya dalam rumus widoyoko (2013 : 242), sebagai berikut.

[bookmark: _Toc137974925]Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan

Presentae Ketuntasan

Klasifikasi

p 80%
Sangat Baik

60% p 80%
Baik

40% p 60%
Cukup

20% p 40%
Kurang

p 20%
Sangat Kurang

Jika memenuhi kriteria rumus tersebut, maka media videos scribe dapat dikatakan efektif.

H. [bookmark: _Toc137646420][bookmark: _Toc138256840]Norma Pengujian

Pengembangan media pembelajaran Sparkol VideoScribe dikatakan valid jika memenuhi kriteria validitas. Dapat dikatakan praktis jika dapat digunakan dalam pembelajaran dengan materi tanda baca. Efektif, jika media pembelajaran Video scribe dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Berhasil atau tuntas jika memenuhi kriteria hasil penelitian dari seluruh subyek penelitian.

a) Media Video scribe dikatakan valid apabila memenuhi kriteria valid (61.00 – 80.00).

b) Media pembelajaran Sparkol Video scribe dikatakan praktis apabila hasil uji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa yaitu kriteria minimal praktis.

c) Media Sparkol Video scribe dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar klasikal post test belajar siswa mencapai klasifikasi minimal baik (60% \leq 80%) dan mendapat repon siswa serta guru minimal 80

[bookmark: _Toc137646421][bookmark: _Toc138256841]BAB IV

[bookmark: _Toc137646422][bookmark: _Toc137792978][bookmark: _Toc137970617][bookmark: _Toc138151037][bookmark: _Toc138256842]DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN

A. [bookmark: _Toc137646423][bookmark: _Toc138256843]Hasil Studi Pendahuluan

1. [bookmark: _Toc137646424][bookmark: _Toc138256844]Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan kegiatan studi lapangan yang dilakukan dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan perencanaan Media Sparkol Video Scribe terhadap pembelajaran IPA materi sistem tata surya. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung pada siswa kelas VI SDN Mrican 1 Kota Kediri, langkah awal yang dapat dilakukan adalah melakukan observasi analisis kebutuhan siswa. Setelah analisis telah dilakukan, maka dapat diketahui hasil studi lapangan ditemukan permasalahan bahwa guru hanya mengandalkan buku siswa yang telah tersedia, kurangnya inisiatif guru dalam memvariasikan proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak memahami materi yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran.

Setelah mengetahui dan mengamati dapat dilihat bahwa penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VI SD Negri Mrican 1 Kota Kediri materi system tata surya, dapat diketahui bahwa pembelajaran belum maksimal, hal itu dikarenakan guru hanya mengandalkan buku siswa, kurangnya memvariasikan dalam mengajar, kurangnya media selain ppt dan buku siswa yang digunakan saat mengajar. Oleh sebab itu, diperlukan suatu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut agar dapat terselesaikan dengan baik.

[bookmark: _Toc138256845]Interpestasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas VI SDN Mrican 1 Kota Kediri pada materi system tata surya. Maka solusi dari permasalahan tersebut peneliti telah mengembangkan sebuah media Sparkol Videoscribe yang dapat membantu peserta didik dalam menjelaskan materi sistem tata surya, yang dapat meningkatkan kreativitas dan semangat siswa dalam mempelajari materi sistem tata surya dan pengembangan media Sparkol Videoscribe sebagai sumber belajar yang akan memudahkan siswa lebih menangkap pesan, dan informasi, siswa dapat berpikir secara logis, dan memahami materi secara konkret dan sistematis.

[bookmark: _Toc138256846]Desain Awal Produk

Desain awal model multimedia interaktif menggunakan bahan yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran yaitu berupa

software. Software yang digunakan untuk pembuatan media yaitu APK Sparkol Videosscribe

[image:]

(a) Halaman pertama

[image:]

(b) Gambaran sistem tata surya

[image:]

(c) Halaman materi

[image:]

(d) Halaman quis

[bookmark: _Toc137976176]Gamabar 4. 1 Desain Media

B. [bookmark: _Toc137646425][bookmark: _Toc138256847]Pengujian Model Terbatas

1. [bookmark: _Toc138256848]Uji Validasi Ahli dan Praktisi

 Plagiarism detected: 0.42% <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/ed...> + 5 resources!

id: 74

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan validasi pada dosen ahli materi. Validator ahli materi yang dipilih yaitu Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. tanpa mendapat masukan karena media sudah sudah masuk dalam kategori sangat valid. Berikut adalah hasil validasi ahli materi sistem tata surya [bookmark: _Toc137974926]Tabel 4. 1 Instrumen Validasi Angket Ahli Materi

No.

Aspek

Indikator

 Plagiarism detected: 0.26% <https://eprints.umm.ac.id/35515/4/jiptumpp-g...> + 3 resources!

id: 75

Skor Penilaian

5

4

3

2

1

1.

Materi

1. Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013

√

2. Pada materi pembelajaran sesuai dengan KD

√

3. Materi sesuai dengan indikator

√

4. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

√

5. Isi materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa

√

6. Kesesuaian materi dengan

media

√

7. Kesesuaian kuis dengan materi

√

8. Kejelasan pada isi materi

√

9. Keterkaitan soal sesuai dengan indikator

√

10. Kejelasan contoh yang diberikan

√

11. Bahasa mudah dipahami

√

12. Teks mudah dibaca

√

Skor Total

52

Skor Maksimal

60

Persentase Kevalidan Ahli Materi:

$\frac{52}{60} \times 100 = 87\%$

Analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil persentase 87%. Kriteria kevalidan menurut (Akbar 2019) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat valid.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan validasi pada dosen ahli media. Validator ahli yang dipilih yaitu Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. Dengan mendapatkan

 **Plagiarism detected: 0.23%** <https://www.scribd.com/document/499252628/...> + 3 resources!

id: 76

masukannya dari ahli media bahwa dubing pada media menggunakan suara asli dari pada menggunakan suara animasi. Berikut hasil validasi ahli media pembelajaran multimedia interaktif

[bookmark: _Toc137974927]

Tabel 4. 2 Lembar Validasi Angket Ahli Media

No
Aspek
Indikator

Skor Penilaian

5
4
3
2
1

1.

Media

a. Kesesuaian media dengan materi

√

b. Kemudahan penggunaan media

√

c. Kejelasan alur penggunaan media

√

d. Kuis/lembar evaluasi mudah dipahami

√

e. Tampilan slide menarik

√

2.

Tampilan

a. Ketepatan pemilihan background

√

b. Isi media menarik

√

c. Tampilan menu menarik

√

d. Kejelasan petunjuk penggunaan

√

e. Animasi sesuai dengan karakteristik Siswa

√

3.

Warna

a. Warna tidak terlalu mencolok

√

b. Warna background kontras dengan teks

√

c. Gradasi warna jelas

√

d. Warna teks jelas

√

4.

Bentuk

a. Gambar sesuai dengan materi

√

b. Huruf dan ukuran jelas dibaca

√

c. Gambar menarik

√

d. Ukuran gambar tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar

√

e. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca

√

5.

Audio

a. Audio mudah dipahami

√

b. Audio jelas didengar

√

Skor Total

93

Skor Maksimal

105

Persentase Kevalidan Media:

$\times 100 = \times 100 = 88\%$

Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 88%. Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 71-85% termasuk dalam kriteria sangat valid. Kritik/saran secara keseluruhan dari dosen ahli media adalah dubbing menggunakan suara asli dan tidak menggunakan suara animasi.

Hasil Uji Kepraktisan Guru

Dalam uji coba terbatas respon guru juga diukur untuk mengetahui tingkat baik respon guru terhadap edia sparkol video scribe. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru kelas VI di SD Negeri Mrican 1 Kota Kediri yaitu Dwi Candra Purwaning Tyas, S.Pd, selaku guru kelas.

[bookmark: _Toc137974928]Tabel 4. 3 Rekapitulasi Kepraktisan Guru sekala kecil

No

Pertanyaan

Skor

1

2

3

4

5

1.

Media berbasis Media audio visual videoscribe mudah digunakan saat kegiatan pembelajaran

√

2.

Cara pengoperasian media berbasis Media audio visual videoscribe sangat mudah

√

3.

Pada tampilan media yang menarik siswa menjadi paham terhadap materi yang diajarkan

√

4.

Media berbasis Media audio visual videoscribe meningkatkan minat belajar Siswa

√

5.

Kesesuaian pada media berbasis Media audio visual videoscribe dengan tingkatan siswa kelas VI

√

6.

Media audio visual Videoscribe memiliki tampilan yang menarik bagi peserta didik

√

7.

Media audio visual Videoscribe mudah dipahami oleh peserta didik

√

8.

Media audio visual Videoscribe cocok digunakan untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar

√

Skor Total

38

Skor Maksimal

40

Persentase Skor

95%

Persentase Kepraktisan Media Audio Visual Videoscribe:

95%

[bookmark: _Toc137646426][bookmark: _Toc138256849]Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Jika media sparkol videoscribe dikatakan valid oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian dapat dilakukan uji terbatas pada media sparkol videoscribe tersebut. SD Negeri Mrican 1 Kota Kediri menjadi lokasi yang dipilih untuk melakukan uji coba terbatas.

Subyek uji coba terbatas berjumlah 5 siswa kelas VI yang dipilih secara acak, dilaksanakan pada 17 Mei 2023.

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://core.ac.uk/download/pdf/230636034.pdf...>

id: 77

Siswa diminta untuk mengerjakan soal dengan jumlah 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal uraian, soal tersebut sebagai soal post test. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media

sparkol video scribe. Dengan dilaksanakannya uji coba terbatas ini maka akan diketahui kepraktisan dan keefektifan media videos scribe yang telah dikembangkan.

[bookmark: _Toc137646427][bookmark: _Toc138256850]Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil uji coba terbatas ini digunakan untuk mengukur nilai keefektifan siswa yang diperoleh dari soal evaluasi yang telah diberikan kepada 5 siswa, sebelum menggunakan media sparkol videos scribe. Berikut merupakan hasil nilai dari soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa sebelum menggunakan media sparkol video scribe.

[bookmark: _Toc137974929]Tabel 4. 4 Hasil Nilai Siswa Kelas VI Sebelum menggunakan media sparkol videos scribe

No

Nama siswa

Nilai

Keterangan

KKM

Post test

1.

Kazarina Bidara N.

70

64

Tidak Tuntas

2.

Nira Adya M.

70

64

Tidak Tuntas

3.

Ok
70
60
Tidak Tuntas

4.
Jessica L.
70
64
Tidak Tuntas

5.
Aina
70
64
Tidak Tuntas

Total
350
316

Skor maksimal
500
500

Rata-rata
70
63,2

Keterangan: T=Tuntas, TT=Tidak Tuntas

C. [bookmark: _Toc137646428][bookmark: _Toc138256851]Pengujian Model Perluasan

1. [bookmark: _Toc137646429][bookmark: _Toc138256852]Deskripsi Uji Coba Terbatas

Subyek uji coba terbatas berjumlah 21 siswa kelas VI SDN Mrican 1 yang dilaksanakan pada 17 Mei 2023.

 **Plagiarism detected: 0.22%** [https://core.ac.uk/download/pdf/230636034.pdf...](https://core.ac.uk/download/pdf/230636034.pdf)

id: 78

Siswa diminta untuk mengerjakan soal dengan jumlah 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal uraian, soal tersebut sebagai soal post test. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa

sesudah menggunakan media sparkol video scribe. Dengan dilaksanakannya uji coba luas ini maka akan diketahui kepraktisan dan keefektifan media sparkol video scribe yang telah dikembangkan.

1. Hasil Keefektifan media sparkol video scribe

Nilai keefektifan siswa diperoleh dari soal evaluasi yang telah diberikan kepada 5 siswa, sesudah menggunakan media sparkol video scribe. Berikut merupakan hasil nilai dari soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa sesudah menggunakan media videos scribe.

[bookmark: _Toc137974930]Tabel 4. 5 Hasil Nilai Siswa Kelas VI Sebelum menggunakan media sparkol videos scribe

No
Nama siswa
Nilai
Keterangan

KKM
Post test

1.
Malthufatu Azka
70
96
Tuntas

2.
Erren Devana P.
70
96
Tuntas

3.
Devi Dwi Nanda R.
70
96
Tuntas

4.
Dinar Viona R.
70

92
Tuntas

5.
Maisya Hanuf Davi N.
70
96
Tuntas

6.
Varo
70
84
Tuntas

7.
Zaskia Nur R.
70
96
Tuntas

8.
Cinta
70
84
Tuntas

9.
Egga
70
80
Tuntas

10.
Malika Intas S.
70
84
Tuntas

11.
Fandra
70
96
Tuntas

12.
Atha Raditya
70
80
Tuntas

13.
Anfaa
70
92
Tuntas

14.
Fairuz
70
92
Tuntas

15.
Zavina
70
96
Tuntas

16.
Virgi Fitian P.
70
88
Tuntas

17.
Yunita Anggelia S.
70
96
Tuntas

18.
Moh. Frans R.O.
70
96
Tuntas

19.
Amertha
70
96
Tuntas

20.
Arif Dwiki R.
70
92
Tuntas

21.
Nanda Yulia P.
70
84
Tuntas

Total
1.470
1.921

Skor maksimal
2.100
2.100
-

Rata-rata
70
91
-

Tuntas Secara Klasikal
-
-
100%

Keterangan: T=Tuntas, TT=Tidak Tuntas
Persentase Kefektifan Media Audio Visual Videoscribe:
91%

Berdasarkan table 4.5 bahwa nilai rata-rata kelas VI SD Negeri Mrican 1 memperoleh hasil post test jenis pilihan ganda dan uraian dengan nilai rata-rata 91. Berdasarkan kriteria tersebut berhasil mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal sebesar 100% sesuai dengan kriteria keefektifan, demikian media sparkol video scribe dinyatakan efektif dalam uji coba skala besar.

[bookmark: _Toc137646430][bookmark: _Toc138256853]Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas [bookmark: _Toc138151049][bookmark: _Toc138256854]Setelah melakukan hasil uji coba luas, tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi tindak lanjut yang berupa evaluasi hasil evaluasi menyatakan bahwa, penggunaan media sparkol video scribe dalam pembelajaran uji coba skala luas kelompok besar, pernyataan tersebut dinyatakan oleh nilai rata-rata siswa yang telah menggunakan media video sparkol video scribe yang mencapai nilai rata-rata 91. Efektifitas media sparkol video scribe ini juga didukung dengan nilai respon guru dengan hasil 95%. Berdasarkan uraian refleksi tersebut maka disimpulkan media sparkol video scribe dapat direkomendasikan efektif dan mendapat nilai sangat baik dari respon gurusehingga dapat diterapkan pada pembelajaran IPA Materi sistem tata surya.

D. [bookmark: _Toc137646431][bookmark: _Toc138256855]Validasi Model
1. [bookmark: _Toc137646432][bookmark: _Toc138256856]Deskripsi Hasil Uji Validasi
Uji validasi adalah salah satu tolak ukur untuk mengetahui

 **Plagiarism detected: 0.27%** <https://core.ac.uk/download/pdf/230636034.pdf...> + 4 resources! id: 79

media yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validasi dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu tahap pertama media pembelajaran divalidasi oleh

validator ahli media masing-masing memberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan.

Hasil dari uji validasi media diperoleh nilai sebesar 88%

 **Plagiarism detected: 0.13%** <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/...> + 4 resources! id: 80

yang termasuk dalam kategori sangat valid dan hasil uji validasi materi sebesar 87% juga termasuk dalam kategori sangat

valid untuk digunakan sesuai dengan kriteria kevalidan menurut (Akbar 2019)

Tahap kedua yaitu uji coba terbatas yang dilakukan di SD Negri Mrican 1 Kota Kediri dengan pengambilan 5 siswa secara random. Hasil validasi yang diambil pada tahap kedua adalah angket kepraktisan guru yang mendapat nilai sebesar 95% yang

 **Plagiarism detected: 0.56%** <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/...> id: 81

termasuk dalam kategori sangat praktis dan hasil posttest mendapat nilai rata 63,2 dengan kriteria (TT) yang termasuk dalam kategori Tidak Tuntas.

Setelah uji coba terbatas maka dilakukan uji coba luas yang dilakukan pada SD Negri Mrican 1 Kota Kediri dengan jumlah 21 siswa, hasil yang diambil pada uji coba luas ini adalah angket kepraktisan guru yang mendapat nilai 95% yang termasuk dalam kategori sangat praktis, soal evaluasi mendapat nilai rata-rata 91 dengan kriteria (T) yang termasuk dalam kategori

tuntas.

[bookmark: _Toc137646433][bookmark: _Toc138256857]Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi dilakukan dengan beberapa tahapan untuk memperoleh hasil

 **Plagiarism detected: 0.27%** <https://docplayer.info/44930450-Pengembanga...> + 3 resources! id: 82

bahwa media yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Meskipun media layak digunakan tetapi pada tahap validasi media pembelajaran, validator memberikan kritik dan saran perbaikan atau melakukan revisi agar media yang telah dikembangkan

menjadi lebih sempurna. Adapun bagian-bagian yang perlu diperbaiki dan disempurnakan dari validasi ini yaitu pada bagian sekaman suara sebaiknya menggunakan suara asli tanpa diedit menjadi suara animasi hewan.

[bookmark: _Toc137646434][bookmark: _Toc138256858]Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Model 1. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut (Akbar 2019), sebagai berikut.

Persentase kevalidan ahli materi:

$$\times 100 = \times 100 = 87\%$$

Analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil presentase 87% dapat dilihat pada table 4.1. Kriteria kevalidan menurut (Akbar 2019) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat valid. sebagai berikut persentase kevalidan media:

$$\times 100 = \times 100 = 88\%$$

Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 88% dapat dilihat dari table 4.2. Kriteria kevalidan menurut (Akbar 2019) jika persentase 71-85% termasuk dalam kriteria sangat valid.

Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari guru sebagai praktisi, uji coba terbatas dan uji coba luas. Untuk uji coba terbatas diperoleh dari dua pengguna, yaitu dari guru dan siswa. Guru kelas VI SD Negri Mrican 1 Kota Kediri selaku praktisi. Guru akan menilai kepraktisan media pembelajaran sparkol video scribe sesuai dengan kriteria kepraktisan. Hasil presentase nilai dari angket kepraktisan yang diberikan ke guru kelas VI SD Negri Mrican 1 adalah persentase kepraktisan media audio visual videoscribe:

95%

Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 95% maka dari itu hasil presentase nilai dari angket respon siswa SD Negri Mrican 1 adalah 91%, sehingga dapat disimpulkan bahwa presentase yang menunjukkan 86-100% dengan kategori sangat praktis.

Keefektifan

Pengembangan media sparkol video scribe ini dikatakan efektif jika sudah di uji cobakan pada subyek yaitu siswa kelas VI SD Negri Mrican 1 Kota Kediri dan memenuhi kriteria keefektifan. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari nilai post test yang telah dikerjakan siswa. Persentase kefwktifan media audio visual videoscribe: 91%

Dari data hasil belajar 21 siswa, pada soal pilihan ganda

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kaji...> id: 83

mendapatkan nilai rata-rata 91% dengan kriteria (T) yaitu termasuk dalam presentase Tuntas dapat dilihat pada tabel 4.5 sehingga media sparkol video scribe

tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

[bookmark: _Toc137646435][bookmark: _Toc138256859]Desain Akhir Model

Setelah melalui tahap validasi, maka mendapat masukan kritik dan saran yang di berikan oleh validator terkait media yang dikembangkan. Kritik dan saran tersebut digunakan untuk perbaikan media yang dikembangkan supaya menjadi lebih layak dan lebih baik digunakan dalam pembelajaran.

[image:]

Pada slide ke 1 mendapat masukan pada jenis huruf yang awalnya menggunakan jenis huruf comic sans ms direvisi menjadi jenis huruf elephant

[image:]

Pada slide ke 2 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 3 tidak mendapat masukan karena sudah menarik dan sesuai

[image:]

Pada slide ke 4 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 5 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 6 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 7 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 8 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 9 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 10 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 11 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 12 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 13 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 14 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 15 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 16 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 17 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 18 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 19 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 20 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 21 mendapat masukan pada isi materi yang awalnya menggunakan jenis huruf elephant direvisi menjadi jenis huruf comic sans ms

[image:]

Pada slide ke 21 mendapat masukan yang awal tulisannya soal evaluasi diganti menjadi quiz

[image:]

Pada slide ke 22 yang isinya quiz nomor 1 sampai 10 tidak mendapat masukan pada jenis huruf

Masukan pada dubbling suara sebaiknya menggunakan suara sendiri tanpa diedit menjadi suara animasi hewan

[bookmark: _Toc137976177]Gamabar 4. 2 desain akhir produk

E. [bookmark: _Toc137646436][bookmark: _Toc138256860]Pembahasan Dan Hasil Penelitian

Dari ketiga rumusan masalah, rumusan masalah yang pertama yaitu kevalidan, pada kevalidan media memperoleh hasil 88% dengan kriteria valid, untuk kevalidan ahli materi memperoleh hasil 87%. Pada rumusan masalah yang ke dua yaitu kepraktisan, hasil kepraktisan memperoleh 95% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya rumusa masalah yang ketiga yaitu keefektifan, hasil keefektifan memperoleh nilai rata-rata 91 dengan kategori tuntas.

1. [bookmark: _Toc137646437][bookmark: _Toc138256861]Spesifikasi Produk Menurut (Aan, dkk : 2018). “

 **Plagiarism detected: 0.3%** <https://text-id.123dok.com/document/eqojwx7z...> + 5 resources! id: 84

Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang tersiri dari rangkaian 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 siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa media videoscribe merupakan sebuah

 **Plagiarism detected: 0.09%** <https://okeguru.com/video-scribe-aplikasi-untuk...> + 4 resources! id: 85

aplikasi untuk membuat video yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dengan beragam fitur yang telah disediakan, selain dari fitur yang telah disediakan pengguna juga dapat menambah gambar atau animasi serta audio diluar dari aplikasi untuk menambah kemenarikan video yang dibuat terdiri dari 3 komponen yaitu tulisan, gambar, dan suara. Media videos scribe yang membantu siswa memahami mudah pesan dengan lebih mudah, siswa dapat berpikir logis dan memahami materi secara spesifik dan sistematis.

2. [bookmark: _Toc137646438][bookmark: _Toc138256862]Prinsi-prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Media 1. Prinsip-prinsip media videos scribe

Prinsip pengembangan media videos scribe ini digunakan untuk membantu peserta didik saat proses pembelajaran IPA khususnya pada materi system tata surya. Adanya pengembangan media ini akan membantu siswa dalam memahami materi tentang system tta surya. Media ini didesain dalam bentuk audio visual yang dijalankan melalui laptop dan proyektor yang dapat membantu peserta didik lebih memahami dan tertarik membaca materi komponen rantai makanan dengan adanya media sparkol vidioscribe peserta didik diharapkan dapat menemukan konsep materi yang benar dengan bantuan media pembelajaran sparkol video scribe. Keunggulan Dan Kelemahan Media Videos Scribe

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran multimedia sparkol video scribe memiliki keunggulan sebagai berikut

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan menarik
- 2) Dapat membantu siswa dalam menemukan suatu konsep materi
- 3) Desain sudah sangat menarik, karena dirangkum menjadi sebuah video animasi
- 4) Mampu menggabungkan anatar teks, gambar, audio, musik, maupun video dalam kesatuan yang saling mendukung agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik

Selain itu menurut (Siqueira et al. 2019). Bahwa penggunaan media videos scribe mempunyai kelebihan antara lain sebagai berikut;

- 1) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://www.kompasiana.com/annisa36739/629...> + 2 resources! id: 86

penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.

- 2) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
- 3) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar

disajikan dengan sederhana.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media sparkol video scribe memiliki keunggulan yaitu pembelajaran akan lebih menarik dengan memadukan teks dengan animasi gambar dan suara disajikan dalam bersamaan. Media sparkol video scribe yang menarik akan memudahkan siswa untuk menyerap pembelajaran. Serta dengan media sparkol video scribe diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi dan minat mereka pada proses pembelajaran.

Selain memiliki keunggulan media pembelajaran multimedia sparkol video scribe juga memiliki kelemahan sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan hardware yang mumpuni.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan.
- 3) Dalam proses pembuatan media membutuhkan ketrampilan mendesain tampilan yang menarik.

Selain itu menurut (sadiman et al. 2019). mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya media sparkol video scribe yaitu:

 **Plagiarism detected: 0.43%** <https://nopapuspitasariibrahim.blogspot.com/2...> + 4 resources! id: 87

- 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

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media videos scribe memiliki kelemahan yaitu kurangnya menampilkan detail dari objek yang

di sajikan secara sempurna dan memerlukan peralatan yang sedikit rumit seperti menyiapkan proyektor

3. [bookmark: _Toc137646439][bookmark: _Toc138256863]Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Media

1. Factor Pendukung Implementasi Media

Faktor pendukung media videos scribe sebagai berikut:

- 1) Antusias yang baik dari peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran videos scribe yang telah dikembangkan, karena sebelumnya peserta didik hanya dijelaskan menggunakan media gambar dan buku ajar.
- 2) Peserta didik merasa senang dengan adanya media yang menarik sehingga lebih mudah memahami materi dengan media pembelajaran sparkol video scribe yang dijalankan melalui laptop dan proyektor.

Factor Penghambat Implementasi Model

Hambatan yang dialami peneliti dalam pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut:

- 1) Proses editing tampilan media pada saat proses pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan media tersebut.
- 2) Media yang dikembangkan belum banyak digunakan dalam dunia pendidikan sehingga sedikit kesulitan dalam mencari referensi pendukung.

[bookmark: _Toc137646440][bookmark: _Toc138256864]BAB V

[bookmark: _Toc137646441][bookmark: _Toc137792997][bookmark: _Toc137970639][bookmark: _Toc138151060][bookmark: _Toc138256865]SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. [bookmark: _Toc137646442][bookmark: _Toc138256866]Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pengembangan media sparkol video scribe dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Hasil dari validasi media dan materi yang dilakukan sudah memenuhi kriteria validitas dan validator media dan materi yang sesuai dengan kriteria validitas. Menurut

 **Plagiarism detected: 0.19%** <https://docplayer.info/44930450-Pengembang...> id: 88
ahli media analisis data kevalidan angket ahli media pembelajaran sparkol video scribe memperoleh hasil 87% maka termasuk dalam kategori valid. Sedangkan menurut ahli materi analisis data

kevalidan angket ahli materi memperoleh hasil 88% maka termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil dari data angket kepraktisan yang diberikan guru kelas VI SDN Mrican 1 Kota Kediri pada uji coba luas, maka memperoleh hasil 95% dengan kategori sangat praktis, sedangkan untuk data angket siswa memperoleh hasil 91% kepraktisan penggunaan media pembelajaran multimedia sparkol video scribe ditentukan dari respon guru dan respon

 **Plagiarism detected: 0.09%** <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/846...> + 6 resources! id: 89
siswa setelah menggunakan media pembelajaran multimedia sparkol video scribe yang telah dikembangkan. Hasil

dari nilai evaluasi yang dihasilkan saat mengerjakan posttest (menggunakan media), sebanyak 100% siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran multimedia sparkol video scribe yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. [bookmark: _Toc137646443][bookmark: _Toc138256867]Implikasi

Implikasi merupakan suatu dampak dari penerapan media yang dikembangkan khususnya pada multimedia sparkol video scribe. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak terhadap keberhasilan proses pembelajaran bagi peserta didik. Pembelajaran IPA materi sistem tata surya dengan menggunakan media pembelajaran multimedia sparkol video scribe membuat peserta didik menjadi tertarik dan antusias karena sesuai dengan materi dan sesuai dengan tingkat pengembangan siswa sekolah dasar kelas VI. hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji coba luas penggunaan media pembelajaran multimedia sparkol video scribe menunjukkan hasil belajar siswa kelas VI dengan presentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100%.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan masukan bagi guru untuk menggunakan multimedia sparkol video scribe materi rantai sistem tata surya. Selain itu, hasil penelitian ini juga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi sistem tata surya.

C. [bookmark: _Toc137646444][bookmark: _Toc138256868]Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diberikan saran-saran yang dapat diberikan dan ditujukan kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi guru

Sebaiknya guru dapat berusaha dalam menyediakan

 **Plagiarism detected: 0.49%** <https://tini-nurmilasari.blogspot.com/2014/01/re...> + 7 resources! id: 90
media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat mengikuti perkembangan teknologi.

2. Bagi Kepala Sekolah

a. Sebaiknya media-media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

b. Memberikan arahan dan motivasi kepada guru untuk selalu menggunakan media pembelajaran yang lebih berkembang sesuai zamannya dan yang bisa digunakan saat pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

c. Menyediakan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai

penunjang proses pembelajaran.

d. Untuk pemahaman yang disarankan pada peneliti selanjutnya perlu dikembangkan produk media yang lebih menarik dan inovatif yang cakupannya lebih luas.

71

[bookmark: _Toc138256869]DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Akbar. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Di SMA Negeri 1 Batukliang Utara." Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran 5(1): 1.

Batubara, Hamdan Husein. 2021. Media Pembelajaran Digital.

li, B A B. "Konsep Belajar Menggunakan Media Audio." : 25–45.

Istanti, Lulu Nurul, Yuli Agustina, Trisetia Wijjayanti, and Buyung Adi Dharma. 2020.

 **Quotes detected: 0.11%** id: 91

"Pentingnya Penyusunan Laporan Keuangan UMKM Bagi Pengusaha Bakery, Cake, and Pastry Di Kota Blitar."

Jurnal Graha Pengabdian 2(1): 47–55.

Lahra, Ayel Sarwono, M Hasan, and Dan Mursal. 2017.

Quotes detected: 0.09%

id: 92

“Pengembangan Modul Praktikum Berbasis Pendekatan Open Ended Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.”

Jurnal Pendidikan Sains Indonesia 05(01): 36–43. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>.

Latifah, Nur, Najib Hasan, and Yola Ananda Fitria. 2020.

Quotes detected: 0.12%

id: 93

“Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang.”

Plagiarism detected: 0.15% https://www.academia.edu/39265214/BAB_II_L... + 3 resources!

id: 94

Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah 6(1): 40.

Pamungkas, Aan Subhan, Ihsanudin Ihsanudin, Novaliyosi Novaliyosi, and Indhira Asih Vivi Yandari. 2018.

Quotes detected: 0.08%

id: 95

“Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika.”

Plagiarism detected: 0.09% https://www.academia.edu/39265214/BAB_II_L... + 4 resources!

id: 96

Prima: Jurnal Pendidikan Matematika 2(2): 127.

Pane, Januaris et al. 2022.

Quotes detected: 0.09%

id: 97

“Kegiatan Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran.”

Jurnal Pengabdian Masyarakat (abdira) 2(3): 23–28.

Pramadanti, Muktya, Subiki Subiki, and Alex Harijanto. 2021.

Quotes detected: 0.1%

id: 98

“Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Smartphone Dengan Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematics).”

ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika 7(2): 318.

Silmi, Munida Qonita, and Putri Rachmadyanti. 2018.

Quotes detected: 0.11%

id: 99

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V.”

Plagiarism detected: 0.11% https://www.academia.edu/39265214/BAB_II_L... + 6 resources!

id: 100

Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6(4): 486–95. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php>

[/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611](http://jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611).

Siqueira, Armando José Barros et al. 2019.

Quotes detected: 0.06%

id: 101

“Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran, Bab II.”

Journal of Chemical Information and Modeling 53(9): 1689–99.

Sugiyono. 2017.

Quotes detected: 0.1%

id: 102

“Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (26th Ed.).CV Alfabeta.”

Syahir, Ahmad Jainuri, M. (2016). 2017.

Quotes detected: 0.04%

id: 103

“Pengertian IPA Di Sekolah Dasar.”

Convention Center Di Kota Tegal 4(80): 4.

Wulandari, Endah, Ramadanti Fitra, Robi Andoyo, and Een Sukarminah. 2018.

Quotes detected: 0.15%

id: 104

“Optimasi Penggunaan Glukosa Oksidase Untuk Memperbaiki Volume Pengembangan Roti Tawar Komposit Sorgum Putih (Sorgum Bicolor (L) Moench) Kultivar Lokal Bandung.”

Chimica et Natura Acta 6(2): 74.

Yuliyanto, Aan, Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, and Hayani Wulandari. 2018.

Quotes detected: 0.09%

id: 105

“Pendekatan Saintifik Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar.”

Metodik Didaktik 13(2).

LAMPIRAN

Yupiter

Matahari adalah puvat tata surya,
matahari men jadi pusat peredaran benda-benda
tangit. Mengapa planets bends langit

Ininnya bisa Karena matahari,
sangat besar, diameternya
mencapai lo juta hilometer.aah whuran tersebutiah
jahari memilik
at besa.

Bouoceeau*

Ageew ,,

zt

wBouoeeaxzks

' dijuluki planet merah karena permukaan
planctnya ter eh debu merah, planet
mars gat tipis. Mars adalah

batuan
atahari

Bouceeau#

Bouoeeax*#@

a4 5 mh °

= Quones

Planet kedelapan yang terdekat denga
matahari adalah planet neptunus,
neptunus merupakan planet

terluar dalam tata surya.Nept

juga sering disebut tam pak seperti
denan urnus. Karena ukurannya hampir
satukali mengel
rlukan waktu 164,79 tahun,

Analisis kebutuhan dan kurikulum untuk
'menentukan tujuan dari pengembangan bahan
ajar



Plagiarism detected: 0.29% <https://docplayer.info/44930450-Pengembangan...> + 3 resources!

id: 106

Menentukan kompetensi khusus, metode, bahan
ajar, pendekatan, dan strategi pembelajaran

'Memproduksi program dan bahan ajar yang
akan digunakan dalam program pembelajaran

Melaksanakan program pembelajaran dengan
'menerapkan metode, strategi, pendekatan, dan
bahan ajar pembelajaran

'Melakukan evaluasi program pembelajaran
(metode, strategi, pendekatan, dan bahan ajar)
dan evaluasi hasil belajar

Hallo anak-anak hari ini kita
bela jar mengenai materi

SISTEM TATA SURYA

Sawa one

Halloanak-anak hari ini kita
bela jar mengenai materi

SISTEM TATA SURYA

Ago~

Taukah kalian apa itu matahari?

Matahar ade ch pusat tata surya

'matchar menjad pusat peredaran benda-bende

'angi. Dameternya mexcapa 1.4 jute kiometer
ukuran tersebutah yang menakibatkan
matahari memik grafiteslyorg sangat Sesar.

A 84 ® aad

Planet pertama yang dekat
dengan mata hari adalah
ponet MERKURTUS

Sere E

(EY

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC