

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

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

KELOLA PUJI PRIHATINI

NPM : 19.1.01.10.0103

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
KEDIRI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Sekripsi oleh:

KELOLA PUJI PRIHATINI

NPM: 19.1.01.10.0103

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS SEPARKOL
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

Pembimbing II

Novi Nitvasanti, S.Pd., M.Psi

NIDN. 0714118403

Abdul Aziz Hunafi, M.A

NIDN. 0704078402

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 penguji | : Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi, | _____ |
| 2. Penguji I | : Dr. Mumun Nurmilawati,M.Pd. | _____ |
| 3. Penguji II | : Dr. Abdul Aziz Hunaifi,S.S.,M.A. | _____ |

Mengetahui

Dekan FKIP,

Dr. Mumun Nurmilawati,M.Pd

NIDN. 0006069801

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, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaandisuatu 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

MOTTO

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

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 Novi Nitya santi dan Bapak Abdul Aziz Hunafi, yang dengan sabar membimbing, mendukungserta memberi semangat untuk saya.
5. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan bekal ilmu dalam menempuh gelar S1 saya.
6. Teman Dekat serta teman-teman seperjuangan prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2019 yng saling mensupport dalam meraih gelar kesarjaan.

ABSTRAK

Kelola Puji Prihatini: Pengembangan Media Video Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD Negeri Mrican 1

Kata kunci : Media, Sparkol Videoscribe, Sistem Tata Surya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VI SDN MRICAN 1 Kota Kediri, dan belum adanya 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 saata 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. Peneliti ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. 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.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran 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. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan GuruSekolah Dasar
4. Novi Nitya santi, S.Pd., M.Psi. Selaku Dosen Pembimbing 1 skripsi, yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama kegiatan menyusun skripsi ini.
5. Abdul Aziz Hunafi, M.A. Selaku Dosen Pembimbing 2 skripsi, yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama kegiatan menyusun skripsi.
6. Ucapkan terimakasih juga disapaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang bayak membatu menyelesaikan skripsi 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.

Kediri,... juni 2023

Kelola Puji Prihatini

NPM. 19.1.01.10.0103

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan	7
F. Sistem Penulisan.....	8
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. HAKIKAT PEMBELAJARAN	12
1. Pengertian pembelajaran	12
2. Pengertian Media	13
3. Fungsi Media Pembelajaran	14
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
B. MEDIA SPARKOL VIDEOSCRIBE.....	17
1. Pengertian Media Sparkol VideoScribe	17
2. Kelebihan dan Kekurangan Sparkol VideoScribe	19
3. Cara Penggunaan Video	20
C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR	21

D. HAKIKAT SISTEM TATA SURYA.....	23
E. IMPLEMENTASI PRODUK MEDIA VIDEO SPARKOL SCRIBE	23
F. HASIL PENELITIAN TERDAHULU	26
G. KERANGKA BERPIKIR	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	30
A. JENIS PENELITIAN.....	30
B. PROSEDUR PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	31
1. Tahap Analisis	31
2. Tahap Desain	32
3. Tahap Pengembangan	33
4. Tahap Implementasi.....	33
5. Tahap Evaluasi	33
C. LOKASI DAN SUBYEK PENELITIAN	34
D. Validasi Produk	35
E. UJI COBA PRODUK.....	36
1. Desain Uji Coba.....	36
a Uji Coba Terbatas.	37
b Uji Coba Luas.	37
F. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	38
1. Pengembangan Instrumen	38
2. Validasi Instrumen	40
3. Lembar Validasi Ahli.....	40
G. TEKNIK ANALISIS DATA.....	45
1. Tahapan-Tahapan Analisis Data.....	45
H. Norma Pengujian	49
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Studi Pendahuluan	51
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	51
2. Interpestasi Hasil Studi Pendahuluan.....	52
3. Desan Awal Produk	52
B. Pengujian Model Terbatas.....	53
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	53
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	56
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	57

C. Pengujian Model Perluasan.....	58
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas.....	58
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	59
D. Validasi Model	60
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	60
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	61
3. Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Model.....	62
4. Desain Akhir Model.....	64
E. Pembahasan Dan Hasil Penelitian	66
1. Spesifikasi Produk	66
2. Prinsi-prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Media	66
3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Media	69
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Implikasi.....	72
C. Saran-saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel 2. 1 kompetensi inti dan kompetensi dasar IPA.....	23
Tabel 2. 2 implementasi model discovery learning	25
Tabel 2. 3 rancangan media inteaktif	26
Tabel 3. 1 tahapan pengembangan dan aktifitas.....	34
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3. 3 kisi-kisi validasi ahli media	41
Tabel 3. 4 kisi-kisi angket uji kepraktisan guru	42
Tabel 3. 5 kisi-kisi angket respon siswa	43
Tabel 3. 6 soal evaluasi	44
Tabel 3. 7 sekala likret	45
Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi.....	47
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan.....	48
Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan.....	49
Tabel 4. 1 Instrumen Validasi Angket Ahli Materi	53
Tabel 4. 2 Lembar Validasi Angket Ahli Media	54
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Kepraktisan Guru sekala kecil	56
Tabel 4. 4 Hasil Nilai Siswa Kelas VI Sebelum menggunakan media sparkol videos scribe	57
Tabel 4. 5 Hasil Nilai Siswa Kelas VI Sebelum menggunakan media sparkol videos scribe	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Gambar 2. 1 Sistem Tata Surya	23
Gambar 2. 2 kerangka berfikir.....	29
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Pengembangan Addie	31
Gambar 4. 1 Desain Media	52
Gambar 4. 2 desain akhir produk.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

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

BAB 1

PENDAHULUAN

A. 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 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, pada hari jumat, 8 mei 2023,ditemukan beberapa permasalahan 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 materi sistem tata surya mayoritas nilai siswa belum diatas kkm yaitu 70 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 menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Guru perlu inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran. Upaya untuk mengatasi masalah di atas 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 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 *sparkol videoscribe*. Sedangkan pengertian dari *sparkol videoscribe* itu sendiri yaitu, *sparkol 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* 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.

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 videoscibe pada materi system tata surya kelas VI”

B. 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 siswa mudah 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 lancar 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. 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 penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada tahun ajaran 2022/2023.

D. 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 2022/2023?

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 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifian 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 2022/2023?

E. 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 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. 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 penelitian.

Pada bab V berisi kesimpulan implikasi dan saran.

G. 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 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

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

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad susanto2013:270. "Ilm Pengetahuan Alam IPA." *Jurnal Basicedu* 5(2): 1006–17.
- 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.
- Ambaryani. 2017 "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(4): 1093.
- Amile 2015:297. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING TIPE TANDUR TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKANAN ZAT DI MTs AL-HAMIDIYAH NW SIDEMEN." *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika* 5(1): 27–34.
- Arsyad. 2017. "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)* 7(1): 1–8.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/37572>.
- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran Digital*.
- Daryanto. 2011:79. "Penggunaan Software 'Sparkol Videoscribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT." *e-conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*: 272–82.
- Gage. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Mi): 5–24.
<https://www.ayoksinau.com/sistem-tata-surya/>
<https://www.researchgate.net/figure/ADDIE-Development-Model->
- Intan. "Konsep Belajar Menggunakan Media Audio." : 25–45.
- Istanti, Lulu Nurul, Yuli Agustina, Trisetia Wijijayanti, and Buyung Adi Dharma. 2020. "Pentingnya Penyusunan Laporan Keuangan UMKM Bagi Pengusaha Bakery,

- Cake, and Pastry Di Kota Blitar.” *Jurnal Graha Pengabdian* 2(1): 47–55.
- Jufri 2017:132. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas VI Ilmu Pengetahuan Alam.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(4): 1093.
- Kasumawati. 2021. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Sifat-Sifat Benda Dan Perubahannya Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas III SD Negeri 16 Buntok Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan.” *Jurnal Mitra Pendidikan* 5(7): 507–16.
- Kebahasaan, Jurnal Pendidikan, D I Kabupaten, and Bogor Utara. 2023. “Triangulasi ANALISIS LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM RENCANA PELAKSANAAN.” 3: 39–45.
- Kholidin. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Institusi* 06(12): 21.
- Latri. 2017. “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. “Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang.” *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 6(1): 40.
- Lindsay. 2015. “Studi Karakteristik Pemilihan Moda Angkutan Mahasiswa Menuju Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.” *Jurnal Teknik Sipil* 4(3): 297–304.
- Mahmudah, Umi. 2020. “Meta Analisis Pengaruh Model Discovery Learning Dan Problem Based Learning.” *Tscj* 3(2): 69–78.
- Mayer 2014:23. “Kelebiha videoscribe.” *scribing* 10(1): 40–52. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati>.
- Nurcochim. 2018. “Pembelajaran Discoveri Learning.” *PEMBELAJARAN* 7(2): 33–48. <http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS>
 PUSAT.pdf%0Ahttp://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/%0Ahttps://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-

results%0Ahttps://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839.

- Pamungkas, Aan Subhan, Ihsanudin Ihsanudin, Novaliyosi Novaliyosi, and Indhira Asih Rachmadyanti. 2018. "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika." *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2): 127.
- Pane, Januaris et al. 2022. "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. "Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Smartphone Dengan Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7(2): 318.
- Rachmadayanti. 2018. "Media Pembelajaran Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6(2): 166–79.
- Rosyita, Milla, and Ayu Tsurayya. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP/MTs." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(3): 3136–47.
- Samidi 2016. "Ilmu Pengetahuan Alam RI SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(4): 486–95.
- Safar. (2016). 2017. "Pengertian IPA Di Sekolah Dasar." *Convention Center Di Kota Tegal* 4(80): 4.
- Shadiman 2006:75. "PENINGKATAN ARGUMENTASI ILMIAH SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ESAR (Engage, Study, Activate, Reflect)." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 23(1): 1–10.
- Syaiful 2018. "Meta Analisis: Komparasi Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD." *Jurnal Basicedu* 5(2): 1006–17.
- Siqueira, Armando José Barros et al. 2019. "Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran, Bab II." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.

- Sugiyono. 2017. "Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (26th Ed.).CV Alfabeta."
- Urrachmah, Syifa, Nurhasanah, and Martunis. 2019. "Pemanfaatan Komputer Berbicara Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling* 4(2): 53–59. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23202>.
- Walter. 2015. "Studi Literatur video scribing how whiteboard animation." *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri* 0(0): 709–15. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/3194>.
- Widyastuti. 2017. "Artikel Pengembangan Media Kabib (Kartu Belajar Ajaib) Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Berbagai Sumber Energi Tema 2 Siswa Kelas Iv Sdn 1 Karang." *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*: 1–10. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2019/14.1.01.10.0369.pdf.
- Widoyoko "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(4): 486–95. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611>.
- Wulandari, Endah, Ramadanti Fitra, Robi Andoyo, and Een Sukarminah. 2018. "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.
- Yulia. 2018 hmn 22. "No Pembelajaran IPA Discoveri Learning." *discoveri learning*7(2): 33–48. http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS_PUSAT.
- Yuliyanto, Aan, Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, and Hayani Wulandari. 2018. "Pendekatan Saintifik Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar." *Metodik Didaktik* 13(2).