

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SCRIBE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA MENJELASKAN MAKNA RANTAI MAKANAN
DALAM SUATU EKOSISTEM PADA SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

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

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :
YUDA AGUNG PRASETYO
NPM: 17.1.01.10.0051

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2022

Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SCRIBE UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA MENJELASKAN MAKNA RANTAI MAKANAN
DALAM SUATU EKOSISTEM PADA SISWA KELAS IV SDN
MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 27 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : KUKUH ANDRI AKA, M.Pd.
2. Penguji I : ALFI LAILA, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : NURITA PRISMASETYA, M.Pd.



Mengetahui,



Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd.

IPDN.006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Yuda Agung Prasetyo
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tanggal Lahir : 10 Desember 1998
NPM : 17.1.01.10.0051
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya 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,



Yuda Agung Prasetyo
NPM. 17.1.01.10.0051

MOTTO

“Kunci Bertahan Skripsi”

Indomie

Kopi

Bodrek

Kata pujangga mengerjakan skripsi harus ada salah satu dari dua hal,

Jatuh cinta atau lara

Bukan hal sulit yang membuat kita tidak berani,

Tetapi keberanianlah yang membuat lebih sulit

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat kepada saya, yang selalu menjadi tempat bersandar saya untuk mencurahkan segala permasalahan saya supaya dipermudahkan.
2. Kedua orang tua yang tiada henti memberikan dukungan tanpa lelah dan selalu menasehatiku untuk menjadi yang terbaik.
3. Kakak dan Mas yang selalu support tiada henti.
4. Support system yang selalu bawel, terimakasih.
5. Bapak kukuh andri dan Ibu nurita yang selalu sabar menjadi pembimbing.
6. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang mulia telah memberikan banyak ilmu berharga dalam menempuh gelar S1.
7. Teman-teman seangkatan Prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2017.

ABSTRAK

Yuda Agung Prasetyo: Pengembangan Media Video Scribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menjelaskan Makna Rantai Makanan Dalam Suatu Ekosistem Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4

Kata kunci : media, video scribe, rantai makanan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan pada kelas V SDN MOJOROTO 4 Kota Kediri, dan belum adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran 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 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 ranta makanan untuk siswa kelas V. Tujuan penelitian ini untuk (1) mengetahui kevalidan produk pengembangan media videos scribe rantai makanan. (2) mengetahui kepraktisan produk pengembangan media videos scribe rantai makanan. (3) mengetahui keefektifan produk pengembangan media videos scribe rantai makanan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Mojoroto 4 yang berjumlah 10 siswa. Instrument pengumpulan data yag digunakan yaitu lembar validasi ahli materi, ahli medi, angket kepraktisan guru, angket keefektifan siswa dan tes tulis /soal evaluasi. Data hasil validasi angket da tes tulis/soal evalusi menggunakan skala likert. Hasil dari penelitian pengembangan media video scribe adalah (1) media video scribe dikatakan valid dengan memperoleh presentase dari ahli materi 90%. Sedangkan hasil dari ahli media 81%. (2) media video scribe dikatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket guru sebesar 92,5% dan angket respon siswa sebesar 93%. (3) media video scribe dikatakan efektif setelah di uji coba terbatas dengan memberikan soal post-test memperoleh hasil 80% sehingga media video scribe tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah penyusunan skripsi. Karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Videos Scribe Pada Materi IPA Kelas v SDN Mojoroto 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2020/2021” merupakan bagian dari rencana penelitian dengan tujuan guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UN PGRI Kediri. Penulis menyadari banyak pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Nurita Primasetya, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku ahli validator media;
7. Farida Nurlailia Zunaida, M.Pd. selaku ahli validator materi media;
8. selaku Kepala Sekolah SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dan SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian;
9. selaku guru kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri;

10. Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses meraih jenjang kesarjanaan.
11. Teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Disadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Dengan harapan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca dan umumnya bagi dunia pendidikan.

Kediri,

YUDA AGUNG PRASETYO

NPM. 17.1.01.10.0051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	12

C. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di Sekolah Dasar	15
D. Hakikat IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)	16
E. Hasil Penelitian Terdahulu	20
F. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENGEMBANGAN	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	27
D. Uji Coba Model atau Produk	27
E. Validasi Produk	28
F. Instrumen Pengumpulan Data	28
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Studi Pendahuluan	42
B. Hasil Validasi	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	62
A. Simpulan.....	62
B. Implikasi	62
C. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	16
3.1 Tahapan pengembangan dan aktifitas	25
3.2 Angket Validasi Materi	30
3.3 Angket Validasi Media	31
3.4 Angket Respon Guru.....	32
3.5 Angket Respon Siswa	33
3.6 soal evaluasi	33
3.7 Tabel Skala Likert	37
3.8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	38
3.9 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan	39
3.10 kriteria pencapaian nilai peserta didik	41
4.1 Instrumen Validasi Angket Ahli Materi.....	44
4.2 Instrumen Validasi Angket Ahli Media	46
4.3 Hasil Revisi Validasi Ahli Media	47
4.4 Rekapitulasi Kepraktisan Guru	49
4.5 Angket Respon Siswa	50
4.6 Hasil Nilai Siswa Kelas V Sesudah menggunakan media videos scribe .	52

DAFTAR GAMBAR

2.1 Tampilan Awal	13
2.2 Rantai Makanan	18
2.3 Materi Dalam Media Videos Scribe.....	19
2.4 Kerangka Berfikir.....	22
3.1 Tahapan Model ADDIE	23
4.1 Gambar Desain Media.....	44
4.2 Desain Akhir Produk.....	57

^BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling mendasar dalam kehidupan, karena pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan secara dasar dan terencana untuk mengembangkan manusia Indonesia sepenuhnya agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, mandiri, dan bertanggung jawab. Sebagaimana menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan dimulai dari jenjang dasar yaitu pendidikan dasar. Pendidikan dasar adalah pendidikan pada umunya yang di tempuh selama enam tahun. Pendidikan dasar adalah tahapan yang biasanya dimulai oleh anak berumur 6 atau 7 tahun di mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan serta keterampilan untuk menjadi berguna untuk dirinya sendiri dalam kehidupan sehari hari. Tujuan pendidikan dasar adalah untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik guna untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

“Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep dan prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”(Trianto and Purwanto 2020). Pembelajaran IPA sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Untuk itu tujuan mata pelajaran IPA di sekolah dasar secara umum adalah agar peserta didik menghargai alam yang ada disekitar

lingkungan peserta didik dengan cara melestarikan dan memanfaatkannya dengan baik. Terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik merupakan faktor paling utama dan harus diperhatikan dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami alam sekitar secara ilmiah.

Namun kenyataan observasi (PPL 1 dan 2) di SDN Mojoroto 4 guru cenderung mengajarkan pembelajaran IPA rantai makanan secara teoritis dan konsepnya saja. Konsep-konsep yang abstrak bagi peserta didik membuat kebingungan dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik menganggap materi pembelajaran IPA adalah pelajaran hafalan. Guru juga tidak sadar menyampaikan materi secara verbal, hal ini karena guru menyampaikan materi dengan banyak menggunakan kata-kata dan contoh secara abstrak. Mengakibatkan kepada peserta didik menjadi bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran yang berlangsung. Pada observasi ini kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih berpusat pada guru, menjadikan peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam pengalaman belajarnya. Peserta didik antusias saat pembelajaran IPA, namun kurangnya aktifitas pada peserta didik dalam pembelajaran IPA mengakibatkan daya serap siswa menjadi berkurang. Ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung mengobrol dan bermain sendiri dengan peserta didik lain, sehingga peserta didik mudah lupa dengan apa yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung dan mempengaruhi hasil belajar siswa yang dibawah KKM.

Berhubungan dengan adanya virus yang kini sedang terjadi yaitu virus corona (COVID-19) yang tengah mengganggu dunia pendidikan, bahwa wabah ini telah berdampak pada bidang pendidikan. Di Indonesia kegiatan

pembelajaran dilakukan dengan cara pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut daring. Pembelajaran jarak jauh ini menjadi tantangan bagi pendidik karena dalam situasi saat ini pembelajaran harus dilakukan secara online. Maka dari itu media pembelajaran yang menggunakan teknologi sangatlah penting, salah satunya media pembelajaran berupa multimedia audio visual. Penggunaan media pembelajaran ini digunakan untuk membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang sedang diajarkan dan juga membantu peserta didik untuk memahami materi yang telah dipelajari saat pembelajaran jarak jauh. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, tujuan materi yang kelihatannya sulit nanti akan kelihatan lebih mudah, suasana belajar yang menegangkan akan menjadi menyenangkan. Kelebihan Multimedia audio visual ini bisa digunakan melalui android, komputer, maupun laptop.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dengan penggunaan teknologi pada proses pembelajaran dapat mengubah proses pembelajaran dikelas, pada umumnya siswa mengikuti pembelajaran hanya dengan mendengarkan atau melihat saja. Pada saat menggunakan media berbasis multimedia interaktif guru dapat memadukan media-media lainnya saat proses pembelajaran, maka pada saat itu proses pembelajaran akan lebih berkembang dengan baik, sehingga dapat membantu pendidik menciptakan penyajian materi yang interaktif. Multimedia audio visual menurut para ahli dapat berarti berbeda dilihat dari sudut pandang berbeda, menurut (Rahmansyah and Rani 2020) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kemampuan dalam menyajikan teks, suara, gambar, animasi, dan video secara sekaligus dalam suatu media maka seluruh peserta didik dengan karakteristik yang berbeda akan dapat terlayani oleh multimedia audio visual tersebut. Multimedia audio visual merupakan alat atau media yang dikembangkan dan digunakan secara tepat dapat memberi manfaat bagi guru dan siswa karena dengan multimedia inetraktif pengguna

dapat memilih secara bebas apa yang diinginkan. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif merupakan alternatif media pembelajaran di sekolah yang dapat menjebatansi proses pembelajaran untuk lebih memotivasi siswa,memmahami materi, serta sebagai sarana pengenalan siswa terhadap teknologi dan informasi yang semakin berkembang. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Menurut (Putri and Muhtadi 2018) “kelebihan menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran antara lain : (1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (2) Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mencari bahan pembelajaran; (3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, maupun video dalam kesatuan yang saling mendukung agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik; (4) Melatih peserta didik agar lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan; (5) Menambah motivasi belajar peserta didik pada saat proses belajar mengajar hingga tercapainya tujuan pembelajaran; (6) Mampu mengubah konsep materi yang selama ini dianggap sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau dengan alat peraga.”

Guru belum menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik minat perserta didik. Perlu adanya upaya/inovasi untuk mengembangkan media dalam pembelajaran. Upaya untuk mengatasi masalah yang ada di atas dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media akan memberikan dampak positif bagi aspek pendidikan dapat untuk meningkatkan efektifitas belajar maupun minat belajar bagi perserta didik.

Salah satu jenis media yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap rantai makanan yaitu media audio visual. Menurut (Nur Indri Cahyani 2017) media berbasis audio visual adalah media visual yang mengandung penggunaan suara tambahan untuk memproduksinya. Sedangkan Menurut (Rahmawati 2020) mengemukakan bahwa media audio visual adalah

sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.

Salah satu contoh dari media audio visual yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah videoscribe. Sedangkan pengertian videoscribe itu sendiri adalah Videoscribe berasal dari kata video dan scribe yang berarti penulis. Videoscribe merupakan sesuatu yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan berkesan. Videoscribe merupakan salah satu terobosan di dunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi(Hudhana 2019). Sedangkan Menurut (Yuliyanto et al. 2018) videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran.

Videoscribe memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan. Menurut (Nurbaiti and Arcana 2019) sparkol videoscribe memiliki keunggulan sebagai berikut, (1) Aplikasi videoscribe memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri dimana bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus ahli dalam bidang multimedia. (2) Dapat digunakan dengan mudah oleh guru untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan teknik penjelasan melalui visual berupa gambar dan audio. (3) Videoscribe membuat guru berinovasi sendiri pada setiap materi dengan ide-ide tersendiri. (4) Videoscribe akan menuntun guru untuk membuat materi pembelajaran sesuai keinginan tanpa harus punya keahlian lebih dalam bidang teknologi, hanya memerlukan ide dan kreatifitas

untuk membentuk cerita dan alur dalam video pembelajaran tersebut. (5) Aplikasi ini bisa dijalankan secara online dan juga offline. (6) Videoscribe mampu mempersingkat konsep yang awalnya panjang menjadi sangat ringkas hanya dengan simbol-simbol gambar yang langsung mengarah kepada apa yang ingin disampaikan dengan hanya sedikit kata-kata atau teks.

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan, media audio visual videoscribe dapat digolongkan sebagai alat media yang menarik, karena videoscribe memiliki animasi bergerak yang bisa dipadukan dengan suara dan gambar. Penggunaan videoscribe diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk mendengarkan dan membaca dongeng, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dongeng meningkat, sehubungan dengan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka dari itu peneliti memilih judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SCRIBE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENJELASKAN MAKNA RANTAI MAKANAN DALAM SUATU EKOSISTEM PADA SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran untuk siswa sangat kurang .
2. Minat belajar siswa yang rendah.
3. Kurang tertarik pada pembelajaran IPA dikarenakan media yang dipakai guru hanya berupa gambar dan buku paket.
4. Siswa tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung dikarenakan asik menggobrol dengan temannya.
5. Nilai akademik siswa yang turun dibawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang teridentifikasi betapa kompleksnya permasalahan yang ada maka perlu adanya pembatasan masalah agar

permasalahan yang hendak dipecahkan menjadi terfokus dan spesifik, perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut ;

1. Subjek penelitian : siswa kelas V
2. Obyek penelitian : di SDN Mojoroto 4
3. Materi yang digunakan : IPA Rantai Makanan
4. Media yang digunakan adalah video scribe IPA materi rantai makanan tema 5 ekosistem subtema 2 hubung antara makhluk hidup dalam ekosistem pembelajaran 1
5. Media Video Scribe ini digunakan hanya sebagai media pendukung pembelajaran pendidik dan peserta didik.
6. Masa penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dalam penelitian ini yaitu pada tahun ajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojoroto 4 tahun pengajaran 2021/2022.
2. Bagaimana kepraktisan produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojoroto 4 tahun pengajaran 2021/2022.
3. Bagaimana keefektifan Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojoroto 4 tahun pengajaran 2021/2022.

E. Tujuan Penelitaian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah meghasilkan produk pengembangan berupa media interaktif menunjang pembelajaran pada materi IPA V sekolah dasar, tujuan umun ini dapat dijabarkan kedalam tujuan tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui validitas produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojoroto 4 tahun pengajaran 2021/2022.

2. Mengetahui kepraktisan produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojoroto 4 tahun pengajaran 2021/2022.
3. Mengetahui keefektifan Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojoroto 4 tahun pengajaran 2021/2022.

F. Sistem Penulisan

Penulisan pada bab I terdapat 3 sub bab yaitu latar belakang yang mengungkapkan konteks pengembangan media yang berbasis media Video Scribe dalam masalah yang hendak di pecahkan. Selanjutnya adalah indentifikasi masalah yang membahas tentang masalah yang dihadapi dan dipaparkan juga sulusnya. Setelah itu lalu 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 bab 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 prodiuk yang didalamnya dijelaskan mengenai validasi produk, instrumen pengumpulan 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.

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 video scribe sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan.

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 pengelihatannya peserta didik yang terlalu kecil.

- a) Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton lagi dan menambah wawasan guru dalam penerapan media pembelajaran yang akan diajarkan.

- b) Bagi Siswa

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

chsan, Jazilatur Rahmah et al. 2021. "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di

Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian ke-III (snhrp-III 2021)*: 183–88.

Nurbaiti, Nurbaiti, and I Nyoman Arcana. 2019. “Pengembangan YouTube Pembelajaran Persamaan Garis Singgung Lingkaran Di SMA Menggunakan VideoScribe.” *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 7(2): 227–38.

Rahmansyah, Ilyas Chaidir, and Lina Nugraha Rani. 2020. “Analisis Pengaruh Harga Emas, Margin, Inflasi Dan Kurs Dollar Terhadap Pembiayaan Murabahah Emas Di Perbankan Syariah Indonesia Periode April 2015-Agustus 2019.” *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan* 7(3): 610

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).

