

### Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/7/2022 2:37:43 PM

Analyzed document: 1331.docx Licensed to: Bagus Amirul

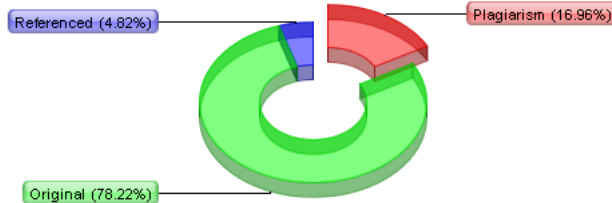
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 89

5%	581	1. <a href="https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-rahmatia-daha-nim.html">https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-rahmatia-daha-nim.html</a>
4%	391	2. <a href="https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/download/898/466/">https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/download/898/466/</a>
4%	427	3. <a href="http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf">http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf</a>

Processed resources details: 113 - Ok / 24 - Failed



Important notes:

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

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
2. Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: <a href="#">Abcd...</a>
5. Invisible symbols found: [0]
Assessment recommendation: No special action is required. Document is Ok.
[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected
------------------

Excluded Urls:

No URLs detected
------------------

Included Urls:

No URLs detected
------------------

## Detailed document analysis:

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SCRIBE

Plagiarism detected: **0.68%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 10 resources!

id: 1

PADA MATERI RANTAI MAKANAN KELAS V SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (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 2021 Proposal Skripsi oleh : YUDA AGUNG PRASETYO NPM: 17.1.01.10.0051 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SCRIBE PADA MATERI RANTAI MAKANAN

KELAS V SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan Guna Penulisan Skripsi / Tugas Akhir Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI Tanggal: Dosen Pembimbing Seminar NIDN. Menyetujui, Ketua Jurusan/Prodi NIDN. KATA PENGANTAR Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebaga

Plagiarism detected: **0.09%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 7 resources!

id: 2

salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan

PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada: Rector UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa. Dst Dst Ucapkan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang banyak membantu menyelesaikan proposal ini. Didasari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Kediri, YUDA AGUNG PRASETYO NPM: 17.1.01.10.0051 DAFTAR ISI BAB I PENDAHULUAN LATAR BELAKANG Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling mendasar dalam kehidupan kita, 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

Quotes detected: **0.34%**

id: 3

"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 umumnya 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.

Quotes detected: **0.3%**

id: 4

"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 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

Plagiarism detected: **0.55%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 4 resources!

id: 5

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 factor paling utama dan harus diperh atikan dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Oleh karna 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 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 focus 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. 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 interaktif. 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 interaktif ini bisa digunakan melalui android, komputer, maupun laptop.

Plagiarism detected: **0.56%** <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/se...>

id: 6

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 interaktif

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 interaktif tersebut. Multimedia interaktif merupakan alat atau media yang dikembangkan dan digunakan secara tepat dapat memberi manfaat bagi guru dan siswa karena dengan multimedia interaktif pengguna dapat memilih secara bebas apa yang diinginkan. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif merupakan alternatif media pembelajaran di sekolah yang dapat menjabatansi proses pembelajaran untuk lebih memotivasi siswa, memahami materi, serta sebagai sarana pengenalan siswa terhadap teknologi dan informasi yang semakin berkembang. Multimedia interaktif merupakan

Plagiarism detected: **0.92%** <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/se...> + 4 resources!

id: 7

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

Plagiarism detected: **0.25%** [http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243\\_PE...](http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PE...) + 5 resources!

id: 8

media pembelajaran yang menarik minat peserta didik. Perlu adanya upaya/inovasi untuk mengembangkan media dalam pembelajaran. Upayah 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 peserta didik.

Plagiarism detected: **0.8%** [http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243\\_PE...](http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PE...) + 5 resources!

id: 9

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 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

Plagiarism detected: **0.17%** [http://repository.usd.ac.id/40724/2/171434024\\_...](http://repository.usd.ac.id/40724/2/171434024_...)

id: 10

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,

Plagiarism detected: **0.17%** <https://ojs.umm metro.ac.id/index.php/swarnadwip...> + 2 resources!

id: 11

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

Quotes detected: **0.11%**

id: 12

"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SCRIBE PADA MATERI RANTAI MAKANAN KELAS IV SDN MOJOROTO 4".

Identifikasi Masalah Ada berbagai jenis media dalam proses pembelajaran. Salah satunya jenis media pembelajaran adalah Video Scribe. (Ichsan et al. 2021) "Semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati menggunakan panca indera mata". Media Video Scribe bisa disebut media video audio animasi, dapat memegang peranan penting dalam suatu pembelajaran. Media Video Scribe tersebut dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Media Video Scribe dapat menimbulkan minat belajar pada peserta didik. Dari pendapat yang telah dipaparkan, maka diketahui bahwa media Video Scribe dapat digunakan untuk materi Rantai Makanan, hal ini dikarenakan menggunakan media Video Scribe memberikan pemahaman kepada peserta didik secara kongkrit sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa serta dapat mempermudah ingatan peserta didik. 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 ; Subjek penelitian : siswa kelas V Obyek penelitian : di SDN Mojojoto 4 Materi yang digunakan : IPA Rantai Makanan Media yang digunakan adalah video scribe IPA materi rantai makanan tema 5 ekosistem subtema 2 hubungan

antara makhluk hidup dalam ekosistem pembelajaran 1 Media Video Scribe ini digunakan hanya sebagai media pendukung pembelajaran pendidik dan peserta didik. Masa

Plagiarism detected: **0.28%** <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/...> + 28 resources! id: 13

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dalam penelitian ini yaitu pada tahun ajaran 2021/2022. Rumusan Masalah Berdasarkan masalah yang teridentifikasi tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana validitas produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. Bagaimana kepraktisan produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. Bagaimana keefektifan Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. Tujuan Pengembangan Secara umum tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media interaktif menunjang pembelajaran pada materi IPA V sekolah dasar, tujuan umum ini dapat dijabarkan kedalam tujuan sebagai berikut. Mengetahui validitas produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. Mengetahui kepraktisan produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. Mengetahui keefektifan Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. Sistem Penulisan Penulisan pada bab I terdapat 3 sub bab yaitu latar belakang yang mengungkap 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 solusinya. 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 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 analisis data dan norma pengujian. 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. Manfaat Teoritis Hasil penelitian ini memberikan masukan

Plagiarism detected: **0.26%** [http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243\\_PE...](http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PE...) + 6 resources! id: 14

dalam penerapan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi IPA dengan menggunakan video scribe sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan. Manfaat Praktis Praktis pada pengembangan media Audio Visual

diantaranya yaitu, membuat materi yang abstrak menjadi lebih kongkrit, media ini

Plagiarism detected: **0.1%** <http://repository.radenintan.ac.id/12929/1/SKR...> id: 15

mengatasi kendala ruang dan waktu, dan media ini juga dapat mengatasi kendala

pengelihatan peserta didik yang terlalu kecil. Bagi Guru Memberikan inovasi

Plagiarism detected: **0.35%** [http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243\\_PE...](http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PE...) + 9 resources! id: 16

dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton lagi dan menambah wawasan guru dalam penerapan media pembelajaran yang akan diajarkan. Bagi Siswa Hasil ini dapat berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik

bagi peserta didik. BAB II KAJIAN TEORI Hakikat Media Pembelajaran Pengertian Media Dalam proses pembelajaran akan lebih optimal jika pembelajaran yang berlangsung tidak hanya menggunakan komunikasi secara lisan dengan penggunaan media sebagai alat bantu dalam memahami materi yang ada dalam pembelajaran. (Cookson and Stirk 2019) media sebagai

Plagiarism detected: **0.17%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 4 resources! id: 17

alat dan bahan yang digunakan untuk membantu dan mencapai materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat

menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung

Plagiarism detected: **0.09%** <https://serupa.id/media-pembelajaran/> id: 18

dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

, selain itu menurut pendapat (Aprilia 2021) Media merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Dari dua pendapat

Plagiarism detected: **0.14%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 28 resources! id: 19

tersebut dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu alat dan bahan yang dapat digunakan untuk

menunjang poses pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa dalam menggunakan media ataupun alat tersebut sehingga proses pembelajaran yang berlangsung lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Selain itu sebagai sarana perantara dari sumber dengan penerima sehingga diharapkan dapat menciptakan situasi belajar yang kondusif, efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Media merupakan alat bantu pada saat proses belajar mengajar dan sumber belajar bagi peserta didik. Ada beberapa media pembelajaran saat ini yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Media pembelajaran bisa digolongkan dari jenisnya. Menurut (Fahyuni.E.F 2017) jenis media sebagai berikut, Media visual Diproyeksikan Transparasi Overhead Projector/ OHP Film Bingkai/ Slide Tidak diproyeksikan Media Realita Model Model grafis Media audio Radio Kaset Cd audio Media audio visual Diam Gerak Media Video Media Komputer Berdasarkan

Plagiarism detected: **0.39%** <http://etheses.uin-malang.ac.id/16023/1/17761...> + 4 resources! id: 20

beberapa jenis media pembelajaran menurut (Fahyuni.E.F 2017)media yang digunakan peneliti tergolong dalam jenis media audio visual. Dengan menggunakan jenis media ini diharapkan dapat menarik minat Siswa dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Adapun menurut pendapat (Siqueira et al. 2019) jenis-jenis media pembelajaran

digolongkan sebagai berikut: Media visual adalah sebuah media yang memiliki beberapa unsur yang berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur. Audio visual adalah sebuah media yang dapat menampilkan unsur gambar



dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi, Komputer adalah sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa saat proses pembelajaran, Microsoft Power Point adalah salah satu aplikasi perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat, dan Internet adalah salah satu media komunikasi yang banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, media internet sangat membantu untuk menarik siswa pada materi pembelajaran yang disampaikan guru. Berdasarkan jenis media menurut pendapat (Siqueira et al. 2019) penelitian menggunakan jenis media audio visual karena media ini dapat menampilkan gambar dan suara. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran Manfaat dari media pembelajaran bertujuan untuk memahami pentingnya peran media pada saat proses pembelajaran yang memberikan kontribusi yang sangat besar agar bisa terwujud tujuan pembelajaran, seperti menurut (Kartini 2018)

Plagiarism detected: **0.26%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 22 resources! id: 21

pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bahkan membawa pengaruh psikologi siswa. Melalui adanya media pembelajaran proses belajar akan lebih efektif dan efisien,

minat serta kemauan peserta didik untuk belajar juga akan meningkat dengan suatu rangsangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sedangkan menurut (Siqueira et al. 2019)

Plagiarism detected: **0.45%** [http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243\\_PE...](http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PE...) + 20 resources! id: 22

media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Maka dari itu kata lain media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian peserta didik yang memiliki rasa malas untuk membaca buku. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang

memiliki tujuan untuk merekam, menyimpan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa pada peserta didik. Maka dari itu media pembelajaran dapat mempermudah pendidik saat menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik dan dapat membangkitkan motivasi siswa pada saat belajar. Media Videoscribe Pengertian Media Videoscribe Videoscribe berasal dari kata video dan scribe yang berarti penulis. Videoscribe merupakan suatu software yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan berkesan. Menurut (Yuliyanto et al. 2018). "Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang tersiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik,

Plagiarism detected: **0.62%** <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/swarnadwip...> + 3 resources! id: 23

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". Sedangkan menurut (Hudhana 2019)

Quotes detected: **0.3%** id: 24

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

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa media videoscribe merupakan sebuah 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. Tampilan awal saat masuk aplikasi videoscribe Gambar 2.1 tampilan awal Tampilan petunjuk videoscribe Gambar 2.2 tampilan membuat lembar kerja baru/lembar yang sudah ada Tampilan saat selesai membuat videoscribe Gambar 2.3 tampilan saat membuat video

Plagiarism detected: **0.33%** [http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243\\_PE...](http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PE...) + 5 resources! id: 25

Kelebihan dan Kekurangan Media Videoscribe Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, Videoscribe termasuk kedalam jenis media audio visual. Media audio visual sendiri memiliki beberapa kelebihan, Dalam suatu media yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan

dan kekurangan

Plagiarism detected: **0.08%** [http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243\\_PE...](http://eprints.unpam.ac.id/8897/1/PIE0243_PE...) + 7 resources! id: 26

penggunaan video scribe sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Menurut Mayer dalam (Zahra A., Asnimar, Srirarasati 2018) kelebihan video scribe:

Plagiarism detected: **0.37%** <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/a...> id: 27

Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan. Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

Menurut (sadiman 2021)

Plagiarism detected: **0.42%** <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/a...> + 2 resources! id: 28

mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya media video yaitu: Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain, Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks

Cara Penggunaan Videoscribe Adapun langkah - langkah pembuatan media menggunakan videoscribe sebagai berikut : Langkah pertama. Klik dua kali pada icon pada app videoscribe. Langkah kedua. Masukkan email dan password atau mendaftar terlebih dahulu jika belum mempunyai akun sparkol. Langkah ketiga. Klik icon (+) untuk membuat proyek video baru. Langkah keempat. Tambahkan gambar, teks, dan audio sesuai konsep video yang ingin dibuat. Langkah kelima. Simpan video kedalam folder, dan video siap diputar. Kompetensi dasar dan indikator Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

Quotes detected: **0.3%** id: 29

"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 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

Plagiarism detected: **0.54%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 4 resources!

id: 30

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 factor paling utama dan harus diperhatikan dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Oleh karna itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami alam sekitar secara ilmiah. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut ini. Kopenensi dasar Indikator Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan dilingkungan sekitar Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem 3.5.1 Menjelaskan makna komponen/rantai makanan dalam suatu ekosistem. 4.5.1 Membuat gambar tentang rantai makanan dalam suatu ekosistem. Hakikat

Plagiarism detected: **0.63%** <https://www.suara.com/tag/proses-rantai-maka...> + 3 resources!

id: 31

Rantai Makanan Pengertian Rantai Makanan Pengertian rantai makanan adalah perpindahan energi makanan dari sumber daya tumbuhan melalui seri organisme atau melalui jenjang makan. Atau ada juga yang mengatakan bahwa definisi rantai makanan adalah bagian dari jaring-jaring makanan, di mana rantai makanan bergerak secara linear dari produsen ke konsumen teratas. Rantai makanan adalah sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan urutan-urutan tertentu. Rantai makanan merupakan bagian dari jaring-jaring makanan yang terdiri dari makhluk hidup yang berperan sebagai produsen, konsumen dan decomposer/pengurai. Rantai makanan terjadi karena adanya hubungan saling ketergantungan antar makhluk hidup yang berupa makan dan dimakan, sesuai dengan urutan-urutan tertentu dari setiap tingkatan, dalam suatu ekosistem disebut dengan tingkat trofik. Menurut Advances in Ecological Research" rantai makanan adalah suatu urutan yang setidaknya terdiri dua spesies berurutan yang membentang dari spesies basal atau produsen utama atau detritus, ke predator teratas. Komponen rantai makanan Menurut (Haddad 2017) Rantai makanan adalah sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan urutan tertentu. Dalam suatu rantai makanan terdapat makhluk hidup yang memiliki peran sebagai produsen, konsumen dan dekomposer. Contoh rantai makanan terdiri dari rumput, belalang, katak, ular, elang dan jamur (pengurai). Produsen Pada tingkat trofik pertama ada organisme yang dapat menghasilkan atau membuat zat makanan sendiri seperti tumbuhan hijau disebut dengan produsen. Konsumen 1 Pada tingkat trofik kedua ada konsumen primer, atau konsumen tingkat I, pada umumnya akan di tempati oleh hewan herbivora. Konsumen 2 Pada tingkatan trofik ketiga ada konsumen sekunder, atau konsumen tingkat II, yang biasanya akan ditempati oleh hewan karnivora dan seterusnya. Pengurai Dekomposer atau pengurai merupakan organisme yang memakan organisme mati dan produk-produk limbah dari organisme lain. Dekomposer membantu siklus nutrisi kembali ke ekosistem lainnya. Terdapat beberapa organisme yang berperan sebagai dekomposer pada pola rantai makanan di dalam ekosistem tertentu. Contohnya: jamur Gambar 2. 4 rantai makanan Jenis-jenis Rantai Makanan Rantai Makanan Perumput Rantai makanan ini dimulai dari tumbuhan sebagai produsen contoh : rumput, belalang, burung dan ular Rantai Makanan Detritus Tidak dimulai dari suatu tumbuhan tetapi dari organisme dengan memakan sisa-sisa makhluk hidup contoh : cacing dan ayam Rantai Makanan parasite Terdapat organisme kecil yang memangsa organisme besar contoh : kerbau, burung jalak dan elang Rantai makanan Sporofit Dimulai dari penguraian jasad mati makhluk hidup oleh bakteri contoh : kayu lapuk, jamur dan ayam. Media videos scribe pada materi Rancangan Multimedia Interaktif Materi rantai Makanan di Lingkungan Sekitar. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi videos scribe Berikut ini rancangan multimedia interaktif. Gambar 2.4 materi dalam media videos scribe Hasil Penelitian Terdahulu Kajian terdahulu atau disebut juga Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti agar dapat mencari perbandingan serta untuk menemukan inspirasi baru dalam penelitian selanjutnya. Kajian terdahulu juga membantu penelitian dalam proses penelitian sehingga dapat menunjukkan orisinalitas dari penelitian yang dibuat oleh peneliti. Pada kajian terdahulu peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait atau sejalan dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh 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. Kajian terdahulu yang mempunyai keterkaitan atau sejalan dengan penelitian ini sebagai berikut: (Wulandari 2016) dengan judul

Quotes detected: **0.23%**

id: 32

"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 2015/2016".

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. (Latifah 2020) dengan judul

Quotes detected: **0.16%**

id: 33

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGRI SUKAMURNI 1 KABUPATEN TENGERANG".

Penelitian kali ini memperoleh product media pembelajaran Sparkoll Videoscribe yang layak di gunakan dari hasil validator pakar dengan kriteria layak untuk tiap-tiap kriteria yaitu 80% dan 86%. Artinya media Sparkol Videoscribe

Plagiarism detected: **0.12%** <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/...> + 10 resources!

id: 34

layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar. (Silmi 2018) dengan judul

Quotes detected: **0.13%**

id: 35

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TENTANG PERSIAPAN KEMERDEKAAN RI SD KELAS V".

Hasil penelitian ini berupa validasi dengan presesntase 83,3% untuk materi dan 95,6% untuk media dengan kategori Valid, serta tingkat kelayakan penggunaan dengan presentase 95,25% dengan kategori Dapat diterapkan. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media ANVIS layak untuk digunakan. Dari beberapa kajian terdahulu diatas media pembelajaran videoscribe yang ingin dilakukan penelitian memiliki keunggulan yang tidak ada pada penelitian terduhulu, yaitu : (1) menggunakan saintific approach yang dimana pada penelitian sebelumnya tidak ada yang menggunakannya. (2) menggunakan materi dongeng dalam penelitiannya, dimana dongeng sendiri jarang digunakan dalam penggunaan media berbasis audio visual videoscribe. Kerangka Berfikir SITUASI LAPANG Kurangnya penggunaan media lain pada saat pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan buku tema saja pada saat kegiatan belajar mengajar. KONDISI IDEAL Dengan dikembangkannya multimedia interaktif video scribe siswa akan lebih memahami materi yang dipelajarinya, siswa akan lebih mudah pada saat pembelajaran, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam

belajar. PERMASALAHAN Berdasarkan hasil observasi PLP menunjukkan bahwa di SDN Mojojoto 4 sarana komputer belum dimanfaatkan dengan maksimal dan belum adanya media yang menggunakan multimedia. Pada saat proses belajar mengajar guru hanya menggunakan media berupa buku Tema dan video saja, maka dari itu hampir separuh kelas masih ada yang mendapatkan nilai dibawah KKM. .SOLUSI Dengan mengembangkan multimedia interaktif video scribe siswa lebih mudah memahami materi, mendapatkan informasi yang lebih luas, membantu siswa meraih potensi tertingginya dan akan memberikan nilai yang lebih efektif pada saat pembelajaran. PROSES Pada pengembangan multimedia interaktif ini nantinya akan menggunakan model ADDIE RUMUSAN MASALAH Bagaimana validitas produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. Bagaimana kepraktisan produk Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. Bagaimana keefektifan Video Scribe materi Rantai Makanan kelas V SDN Mojojoto 4 tahun pengajaran 2021/2022. .PRODUK Bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan pada kelas V SDN ojojoto 4 kota Kediri. Gambar 2.7 kerangka berpikir BAB III METODE PENGEMBANGAN Jenis Penelitian Metode

Plagiarism detected: **0.15%** <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/...> + 31 resources! id: 36

pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut (Sugiyono 2017)

Quotes detected: **0.16%** id: 37

"Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut",

Plagiarism detected: **0.37%** <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/...> + 31 resources! id: 38

berdasarkan pernyataan tersebut, suatu penelitian untuk menghasilkan produk yang efektif dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Hasil produk agar dapat digunakan sesuai kebutuhan maka penelitian ini bersifat analisis kebutuhan, hasil dari produk dapat diuji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan

media visual adalah model ADDIE. Menurut (Nazilah et al. 2018)

Quotes detected: **0.1%** id: 39

"Model penelitian ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang sistematis".

Model ini terdiri dari lima tahapan yang dilakukan secara sistematis. Desain model ADDIE digambarkan pada diagram berikut ini. Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan umum penelitian dan pengembangan model ADDIE, menurut pendapat (Nazilah et al. 2018) Tahap Analisis (Analyze) Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut; (b) melakukan analisis karakteristik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang dimiliki serta aspek lain yang dimiliki; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap Desain (Design) Tahap desain merupakan tahap untuk menentukan kompetensi khusus, metode, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik dan tutut kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan aplikasi videoscribe. Tahap Pengembangan (Development) Tahap pengembangan merupakan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Tahap Implementasi (Implementation) Tahap implementasi merupakan tahap penerapan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi belajar. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Plagiarism detected: **0.13%** <https://repository.usd.ac.id/37641/2/161414022...> id: 40

Tahap Evaluasi (Evaluation) Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kualitas pembelajaran secara luas. Kelima tahapan yang terdapat dalam pendekatan ADDIE perlu dilakukan secara bertahap dan sistematis. Komponen-komponen yang ada pada pendekatan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut. Table 3.2 tahapan pengembangan dan aktifitas No Tahapann Pengembangan Aktivitas 1 Analisis Melakukan studi pendekatan berupa observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah yang berada dilapangan Melakukan study literasi untuk mencari solusi tentang masalah yang sudah ditemukan Pemikiran tentang produk media baru yang akan dikembangkan. 2 Design Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan pesertadidikpemahaman, tujuan, belajar, proses pembelajaran strategi dalam belajar. Merancang konsep baru pada pengembangan media. Merancang pengembangan media baru untuk menerapkan proses pembelajaran dengan masing-masing petunjuk secara rinci. 3 Development Mengembangkanmediabaruyang menarik sesuai dengan desing yang sudah dirancang Melakukan validasi ke ahli mediadan ahli materi 4 Implementation Proses pengembangan yang diterapkan sesuai dengan model pengembangan. Menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk memudahkan peserta didik untuk pemahaman materi. 5 Evaluation Mengukur pencapaian pengembangan media. Ketercapaian pengembangan bahan ajar yang diterapkan pada peserta didik.. Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran (Sugiyono 2017) Lokasi dan Subyek Penelitian Tempat Penelitian Lokasi sebagai tempat penelitian adalah tempat dimana dilakukan proses penelitian ini dilakukan. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Mojojoto 4 kota Kediri. SDN Mojojoto 4 kota Kediri dipilih oleh peneliti sebagai tempat dilaksanakannya penelitian karena penggunaan bahan ajar yang belum maksimal untuk menunjang proses pembelajaran serta masih berfokus pada penggunaan buku dan gambar yang ada didalamnya kurang menarik bagi mereka. Maka dengan ini peneliti mengembangkan media video scribe berupa rantai makanan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Subyek Penelitian Subyek dalam penelitian ini adalah subyek yang dijadikan sebagai percobaan dalam proses penelitian. Adapun subyek yang digunakan oleh peneliti adalah 10 siswa kelas V Mojojoto 4 kota Kediri. Uji Coba Model / Produk

Plagiarism detected: **0.56%** <http://etheses.uin-malang.ac.id/16023/1/17761...> + 3 resources! id: 41

Desain Uji Coba Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung di uji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. 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 itu kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan dari produk pengembangan bahan ajar ini sebelum digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Uji coba dapat dilakukan dengan penggunaan bahan ajar booklet untuk kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang dilakukan dengan tahap kelompok terbatas. Data yang didapatkan dari uji coba ini adalah data berupa informasi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media videos scribe tersebut, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi sumber energi. Berikut adalah tahap desain uji coba media videos scribe sebagai berikut. Memberikan media videos scribe kepada siswa, selanjutnya siswa diminta untuk memperhatikan dan memahami materi rantai makanan. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru terkait materi dan penggunaan media video scribe. Siswa diberi angket oleh guru untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai penggunaan produk berupa video scribe dalam proses pembelajaran. Validasi Desain/Produk Validasi desain atau validasi produk dilakukan oleh ahli bahan 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 bahan ajar yang dibuat oleh peneliti sehingga nantinya setelah divalidasi dengan adanya kekurangan maka dapat diperbaiki oleh peneliti. Produk media videos scribe harus dapat memenuhi

Plagiarism detected: **0.22%** <https://repository.usd.ac.id/37641/2/161414022...> + 2 resources! id: 42

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 oleh peneliti. Instrumen Pengumpulan Data Untuk memperoleh data maka digunakan instrumen pengumpulan data, agar dapat menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitiannya. Pengembangan Instrumen Pengembangan instrumen membahas mengenai alat yang digunakan untuk pengambilan data yang terkait pengembangan bahan ajar pembelajaran.

Plagiarism detected: **0.17%** <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...> id: 43

Data yang dihasilkan akan lebih akurat apabila instrumen yang digunakan juga valid. Instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan media

videos scribe dalam pembelajaran mengenai rantai makanan antara lain lembar validasi, dan angket. Lembar Validasi Produk dan Materi Lembar validasi produk ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media videos scribe yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini berisi angket ahli bahan ajar dan angket ahli materi untuk mengetahui nilai kevalidan dari produk bahan ajar 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 rantai makanan. 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. Angket Dalam proses pengambilan data angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar 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)

Quotes detected: **0.17%** id: 44

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

Berdasarkan dari hasil penelitian didapatkan dari angket respon guru pada uji coba 1 orang guru. Dan angket respon siswa pada uji coba produk kelompok terbatas melibatkan 10 orang siswa. Validasi Instrumen 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 rantai makanan. 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. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi Tabel 3.3 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 Tabel 3.4 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 Tabel 3.5 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 V 6. Multimedia Interaktif memiliki tampilan yang menarik bagi peserta didik 7. Multimedia Interaktif mudah dipahami oleh peserta didik 8. Multimedia Interaktif cocok digunakan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar Sumber dikembangkan dari: Ambaryani (2017) Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon Siswa terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Penyusunan lembar respon siswa menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan aspek penilaian dengan perkembangan kognitif Siswa. Penyusunan lembar respon siswa ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen respon siswa yang dapat dilihat pada tabel 3.6. Tabel 3.6 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) 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 komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan. Tabel 3.7 soal evaluasi Indikator Soal nomor jawaban 3.5.1 Menjelaskan makna komponen/rantai makanan dalam suatu ekosistem..

Dalam rantai makanan, penghasil disebut dengan ... 1 a. Produsen 4.5.1 Membuat gambar menarik rantai makanan dalam suatu ekosistem. Padi dan rumput adalah contoh ... 2 d. Produsen Pemakai bahan organik yang dihasilkan oleh produsen adalah ... 3 b. konsumen Perhatikan rantai makanan berikut! Padi - Tikus - Ular - Elang Manakah yang disebut dengan konsumen tingkat kedua? 4 c. Ular Berikut ini yang merupakan contoh pengurai adalah? 5 a. Bakteri Rantai makanan yang terjadi pada ekosistem kebun adalah .... 6 d. selada - belalang - burung kutilang - ular Perhatikan rantai makanan berikut! Padi - Tikus - Ular - Elang Manakah yang disebut dengan konsumen tingkat pertama? 7 b. tikus Perhatikan rantai makanan di samping ! Berdasarkan rantai makanan di atas, ular berperan sebagai... 8 d. konsumen II dan III tumbuhan hijau bagi makhluk hidup disekitar berperan sebagai 9 d. penyedia energy proses makan dan dimakan yang disertai perpindahan energy disebut... 10 d. rantai makanan Teknik Analisis Data Tahapan - tahapan Analisis Data Pada penelitian ini menggunakan 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 di uji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa).

Plagiarism detected: 0.13% <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/se...>

id: 45

Kevalidan Data kevalidan dapat diperoleh dari dua ahli yaitu pada ahli media dan ahli materi

penilaian angket validasi para ahli menggunakan skala likert. Menurut (Sugiyono 2017) instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dengan bentuk checklist pada kolom angket. Tabel 3.8 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: Menjumlahkan skor yang didapat dari setiap validator. Menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh dari validator media menurut Akbar (2015:78), dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Validasi ahli media =  $TSe \times TSh \times 100\% = \dots\%$  Keterangan: TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh dari validator) TSh = total skor maksimal Menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh dari validator materi dengan rumus sebagai berikut. Validasi ahli materi =  $Tse \times TSh \times 100\% = \dots\%$  Keterangan: TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh dari validator) TSh = total skor maksimal Menghitung presentase validasi ahli media dan materi dengan rumus sebagai berikut. Validitas =  $V\text{-ah media} + V\text{-ah materi} \times 2$  Pada pencapaian skor akan diubah menjadi kualitatif yang mengacu pada kategori validasi Akbar (2015:78) sebagai berikut. Tabel 3.9 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) Sehingga tingkat kevalidan produk pengembangan dapat dinyatakan layak untuk digunakan apabila mencapai kategori minimal valid. Kepraktisan Untuk menentukan kriteria kepraktisan pada media videos 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. Menghitung total skor maksimal yang telah diperoleh dari validasi respon guru, dengan rumus sebagai berikut. Validasi ahli media =  $TSe \times TSh \times 100\% = \dots\%$  Keterangan: TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh dari validator) TSh = total skor maksimal Pada pencapaian skor akan diubah menjadi berupa kualitatif yang mengacu pada kategori validasi Akbar (2015:78) sebagai berikut. Tabel 3.10 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 agar 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 =  $\text{Skor yang diperoleh} \times 100$  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. Tabel 3.11 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. Norma Pengujian Pengembangan videos scribe dikatakan valid jika memenuhi tahapan validitas pengembangan produk yakni pada antara tentang 71% - 85%. Pengembangan videos scribe dikatakan efektif apabila ketuntasan klaskikal hasil belajar siswa memenuhi kategori yakni antara tentang 81% - 100%. Pengembangan videos scribe dikatakan praktis jika angket guru dan siswa memenuhi kriteria kepraktisan rentang yang dicapai yakni antara tentang 71% - 85%. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsi Hasil Studi Lapangan Kegiatan studi lapangan yang dilakukan dalam rangka pengumpulan data yang berkaitan dengan perencanaan Media Video Scribe. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung pada siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, langkah awal yang dilakukan adalah melakukan observasi analisis kebutuhan siswa. Setelah analisis telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa sarana pendukung belajar siswa tidak tersedia dengan baik oleh tenaga pengajar. Dari hasil studi lapangan ditemukan permasalahan bahwa guru hanya mengandalkan buku siswa yang telah tersedia, kurangnya inisiatif guru dalam memvariasikan proses pembelajaran serta kurangnya motivasi diri untuk berbuat lebih. Sehingga siswa tidak memahami materi yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran. Setelah mengetahui dan mengamati secara seksama dapat dilihat bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih berfokus pada buku siswa serta penggunaan bahan ajar yang kurang menarik mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan suatu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada materi rantai makanan, dapat diketahui bahwa pembelajaran belum maksimal dikarenakan guru hanya mengandalkan buku siswa serta kurangnya memvariasikan dalam mengajar dan kurangnya media selain buku siswa yang digunakan saat mengajar. Maka solusi dari permasalahan tersebut peneliti telah mengembangkan sebuah media videos scribe yang dapat membantu peserta didik dalam menjelaskan materi rantai makanan, dapat meningkatkan kreativitas dan semangat siswa dalam mempelajari rantai makanan dan pengembangan media videos scribe sebagai sumber

belajar yang akan memudahkan siswa lebih menangkap pesan, dan informasi, siswa dapat berpikir secara logis, dan memahami materi secara konkret dan sistematis. 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 Videos scribe. Halaman Pertama Halaman Materi Contoh Rantai Makanan Contoh Rantai Makanan 4.1 Gambar Desain Media Penguji Model Terbatas Validasi Ahli Materi Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan validasi pada dosen ahli materi. Validator ahli materi yaitu Farida Nurlailia Zunaida, M.Pd.. dengan mendapatkan masukan dari ahli materi bahwa contoh gambar pada materi komponen biotik sebaiknya diganti gambar yang nyata. Berikut adalah

**Plagiarism detected: 0.17%** <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech...>

id: 46

hasil validasi ahli materi komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan. Tabel 4.1 Instrumen Validasi Angket Ahli Materi No. Aspek

Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 1. Materi Isi materi sesuai dengan kurikulum 2013 ✓ Pada materi pembelajaran sesuai dengan KD ✓ Materi sesuai dengan indikator ✓ Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran ✓ Isi materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa ✓ Kesesuaian materi dengan media ✓ Kesesuaian kuis dengan materi ✓ Kejelasan pada isi materi ✓ Keterkaitan soal sesuai dengan indicator ✓ Kejelasan contoh yang diberikan ✓ 11. Bahasa mudah dipahami ✓ 12. Teks mudah dibaca ✓ Skor Total 54 Skor Maksimal 60 Skor Presentase 90% Presentase Kevalidan Ahli Materi: Skor TotalSkor Maksimal $\times$ 100%=5460 $\times$ 100%=90% Analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil persentase 90%. 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 media yaitu Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. dengan mendapatkan masukan dari ahli media bahwa ejaan pada media dibenarkan dan kotak pada gambar pada media di. Hasil validasi merupakan pertimbangan dari para ahli mengenai media yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Teknik validasi yang digunakan dengan memohon pada ahli media untuk mengoreksi semua hasil media yang telah dikembangkan. Berikut ini

**Plagiarism detected: 0.14%** <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech...>

id: 47

hasil validasi ahli media pembelajaran multimedia interaktif. Tabel 4.2 Validasi Angket Ahli Media No Aspek

Indikator Skor Penilaian 5 4 3 2 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 85 Skor Maksimal 105 Skor Presentase 81% Presentase Kevalidan Media: Skor TotalSkor Maksimal $\times$ 100%=85105 $\times$ 100%=81% Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 91%. Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 71-85% termasuk dalam kriteria valid. Kritik/saran secara keseluruhan dari dosen ahli media adalah cek ejaan kata dan gambar dan keterangan disesuaikan. Table 4.3 Hasil Revisi Validasi Ahli Media Sebelum Validasi Sesudah Validasi Keterangan Ejaan kata ada yang salah pada kalimat pada keterangan Ejaan yang salah pada kata proodusen seharusnya produsen Berdasarkan

**Plagiarism detected: 0.54%** <http://repository.usd.ac.id/36401/2/161134059...> + 5 resources!

id: 48

hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak untuk digunakan. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) Jika media video scribe dikatakan valid oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian dapat dilakukan uji terbatas pada media video scribe tersebut. SD Negeri Mojoorto 4 Kota Kediri menjadi lokasi yang dipilih untuk melakukan uji coba terbatas. Peneliti melakukan uji coba

terbatas dikarenakan dengan adanya virus yang kini sedang terjadi yaitu virus corona (COVID-19) yang tengah mengganggu dunia pendidikan dan diharuskan melakukan kegiatan tatap muka yang hanya menghadirkan sebagian siswa. Subyek uji coba terbatas adalah berjumlah 10 siswa kelas V yang dipilih secara acak, dilaksanakan pada 25 Mei 2022. Siswa diminta untuk mengerjakan kuis dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda, kuis tersebut sebagai soal post test. Hal tersebut dilakukan

**Plagiarism detected: 0.1%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 4 resources!

id: 49

bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media video scribe.

Dengan dilaksanakannya uji coba terbatas ini maka akan diketahui kepraktisan dan keefektifan media videos scribe yang telah dikembangkan. Dikarena waktu yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji luas maka penelitian ini hanya melakukan uji sekala terbatas Hasil Uji Kepraktisan Guru Dari hasil uji kepraktisan maka dapat diketahui bahwa media videos scribe yang dikembangkan oleh peneliti sudah diterapkan pada siswa. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru kelas V di SD Negeri Mojoorto 4 Kota Kediri yaitu Agnes Mareta Suryani, S.Pd, selaku guru kelas. Tabel 4.4 Rekapitulasi Kepraktisan Guru 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 V ✓ 6 Media audio visual Videoscribe memiliki tampilan yang menarik bagi peserta didik ✓

**Plagiarism detected: 0.13%** [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media\\_Pembe...](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media_Pembe...)

id: 50

7 Media audio visual Videoscribe mudah dipahami oleh peserta didik ✓ 8 Media audio visual

Videoscribe cocok digunakan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar ✓ Skor Total 37 Skor Maksimal 40 Presentase Skor 92,5% Presentase kepraktisan multimedia interaktif: Skor TotalSkor Maksimal $\times$ 100%=3740 $\times$ 100=92,5% Analisis data respon guru menunjukkan hasil persentase 92,5%. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015:78) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Angket Respon Siswa Angket respon siswa merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui kepraktisan media videos scribe yang telah dikembangkan. Analisis data respon siswa berdasarkan penilaian yang telah diberikan peserta didik pada angket respon siswa. Berikut adalah hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran media videos scribe. Tabel 4.5 Angket Respon Siswa No. Pertanyaan Skor Penilaian 5 4 3 2 1 Saya dapat menjalankan media tersebut dengan sangat mudah 5 5 Saya mengetahui dengan jelas petunjuk penggunaan media dengan jelas 6 4 Penyampaian materi pada media tersebut membuat saya menjadi paham 7 3 Animasi yang disajikan sangat menarik bagi saya 9 1 Bahasa yang digunakan pada media tersebut sangat mudah dipahami 9 1 Dengan adanya media tersebut saya menjadi lebih semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar 4 5 1 Saya sangat senang pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan media berbasis multimedia audio visual 5 4 1 Desain media yang digunakan menarik 8 2 Video pembelajaran pada media mendukung saya untuk lebih menguasai materi rantai makanan 6 4 1 Penyajian materi dalam media ini dapat membantu saya untuk

menjawab soal-soal 8 2 Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca 7 2 1 Skor Total 510 Skor Maksimal 550 Presentase 93% Presentase Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif: Skor Kriteria = Skor maksimum x Jumlah pertanyaan x Jumlah responden = 5 x 11 x 10 = 550 Presentase respon siswa = jawabannya skor kriteria x 100% = 510/550 x 100% = 93% Berdasarkan analisis angket respon siswa menunjukkan hasil persentase 93%. Kriteria kepraktisan menurut Ridwan (2015) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil Uji Coba Keefektifan Media Videos Scribe Nilai keefektifan siswa diperoleh dari soal evaluasi yang telah diberikan kepada 10 siswa, sesudah menggunakan media videos scribe. Berikut merupakan hasil nilai dari evaluasi yang dikerjakan oleh siswa setelah menggunakan media videos scribe. Tabel 4.6 Hasil Nilai Siswa Kelas V Sesudah menggunakan media videos scribe No Nama Siswa Nilai Keterangan 1 Aisha Rizki Sarasidya 100 Tuntas 2 Kiki Dwi Rahmadani 100 Tuntas 3 Keysha Aurelia O 90 Tuntas 4 M. Reynarel Faza A 100 Tuntas 5 Herman Wahyu T 100 Tuntas 6 Davaho Yudha P 90 Tuntas 7 Rezky DP 100 Tuntas 8 Alfaro 100 Tuntas 9 Ardiko 90 Tuntas 10 Edna 90 Tuntas Keterangan: T=Tuntas, TT=Tidak Tuntas Dari tabel 4.5 dapat dilihat bahwa semua siswa tuntas dalam mengerjakan soal. Dari hasil uji coba terbatas yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran videos scribe, ketuntasan siswa dapat dilihat pada kriteria ketuntasan minimum (KKM)  $\geq 75$ . Sehingga dapat dihitung 100% siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Media pembelajaran videos scribe yang dikembangkan dikatakan efektif jika  $\geq 70\%$  siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dapat memperoleh nilai tes  $\geq 75$  (KKM). Berdasarkan hasil angket kepraktisan guru, angket respon siswa dan hasil tes soal posttest peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran videos scribe yang telah dikembangkan peneliti efektif untuk digunakan. Desain Model Uji Coba Terbatas

Plagiarism detected: **0.11%** <https://adoc.pub/pengembangan-media-pembe...> + 2 resources! id: 51

Dari hasil uji coba terbatas maka diperoleh skor kepraktisan yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru kelas V. Skor kepraktisan yang didapat dari angket guru adalah 92,5% yang artinya media video scribe yang dikembangkan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi, dapat dilihat pada tabel 4.3. Sehingga media video scribe dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa yang dikembangkan sudah praktis. Dan hasil dari angket respon siswa terhadap media video scribe diperoleh persentase 93% dapat dilihat pada tabel 4.4 yang artinya media video scribe sangat praktis digunakan. Selain itu, hasil dari uji coba terbatas adalah nilai evaluasi post test (menggunakan lembar soal evaluasi) yang digunakan untuk menguji keefektifan media videos scribe. Dari hasil uji coba terbatas setelah menggunakan media videos scribe maka dapat dilihat sebanyak 10 siswa memperoleh skor 96% dapat dikatakan sudah tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi, dapat dilihat pada tabel 4.5. Validasi Model Deskripsi Hasil Uji Validasi Uji validasi digunakan untuk mengetahui media yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validasi dilakukan sebanyak 2 tahapan 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 81% yang termasuk dalam kategori valid dan hasil uji validasi materi sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan yang sesuai dengan kriteria kevalidan menurut (Akbar 2019) Tahap kedua uji coba lapangan terbatas yang dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Hasil validasi yang diambil pada tahap kedua adalah angket kepraktisan guru, angket respon siswa dan hasil posttest. Interpretasi Hasil Uji Validasi Uji validasi yang dilakukan melalui beberapa tahapan untuk memperoleh hasil 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 adalah pada kata yang masih salah dan gambar disinkronkan sebaiknya diganti menjadi kalimat yang lebih benar. Perbaikan yang dilakukan terlihat pada gambar 4.2. Hasil Revisi Validasi Ahli Media. Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Model Kevalidan Data kevalidan

Plagiarism detected: **0.28%** <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/se...> + 2 resources! id: 52

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

menunjukkan hasil persentase 90% dapat dilihat pada table 4.1. Kriteria kevalidan menurut (Akbar 2019) jika persentase 86-100% termasuk dalam kriteria sangat valid. Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 81% dapat dilihat dari table 4.2. Kriteria kevalidan menurut (Akbar 2019) jika persentase 71-85% termasuk dalam kriteria valid. Kepraktisan Data kepraktisan diperoleh dari

Plagiarism detected: **0.13%** <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/se...> id: 53

guru sebagai praktisi, uji coba terbatas. Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu

dari guru dan siswa. Guru kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri selaku praktisi. Guru akan menilai kepraktisan media pembelajaran videos scribe sesuai dengan kriteria kepraktisan. Hasil persentase nilai dari angket kepraktisan yang diberikan ke guru adalah 92,5%, maka dari itu persentase yang menunjukkan 86-100%

Plagiarism detected: **0.23%** <https://ojs.unm.ac.id/mediatik/article/download/...> id: 54

dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil persentase nilai dari angket respon siswa adalah 93%, sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase yang menunjukkan 86-100% dengan kategori sangat praktis.

Keefektifan Pengembangan media videos scribe ini dikatakan efektif jika sudah di uji cobakan pada subyek yaitu siswa kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dan memenuhi kriteria keefektifan. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari nilai post test yang telah dikerjakan siswa. Dari data hasil belajar 10 siswa, pada soal pilihan ganda mendapatkan rata-rata nilai dengan persentase 96%, dapat dilihat pada tabel 4.5 dari hasil nilai siswa menunjukkan persentase ketuntasan P 80% dengan kategori sangat baik/efektif. sehingga media video scribe tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan. Desain Akhir Produk Setelah melalui tahap validasi, maka akan mendapatkan 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. Awal Video Apersepsi materi Masuk Materi Materi Dan Contoh Materi Materi Dan Contoh Contoh Rantai Makanan Daratan Contoh Rantai Makanan perairan Gambar 4.2 Desain Akhir Produk Pembahasan Dan Hasil Penelitian Spesifikasi Produk Menurut (Aan, dkk : 2018). "Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang tersiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik,

Plagiarism detected: **0.17%** <https://ojs.umm metro.ac.id/index.php/swarnadwip...> + 2 resources! id: 55

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 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. Prinsip-prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan Media Prinsip-prinsip media videos scribe Prinsip pengembangan media videos scribe ini digunakan untuk membantu peserta didik saat proses pembelajaran IPA khususnya pada materi rantai makanan. Adanya pengembangan media ini akan membantu siswa dalam memahami tentang komponen ekosistem dan rantai makanan. 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 vidios peserta didik diharapkan dapat menemukan konsep materi yang benar dengan bantuan media pembelajaran videos scribe. Keunggulan Dan Kelemahan Media Videos Scribe Dari hasil penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran multimedia videos scribe memiliki keunggulan sebagai berikut

Plagiarism detected: **0.36%** <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/se...> + 4 resources! id: 56

Sistem pembelajaran lebih inovatif dan menarik Dapat membantu siswa dalam menemukan suatu konsep materi. Desain sudah sangat menarik, karena dirangkum dalam sebuah 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;

Plagiarism detected: **0.37%** <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/a...> id: 57

Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan. Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media videos scribe memiliki keunggulan yaitu pembelajaran akan lebih menarik dengan memadukan teks dengan animasi gambar dan suara disajikan dalam bersamaan. Media videos scribe yang menarik akan memudahkan siswa untuk menyerap pembelajaran. Serta dengan media videos scribe diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi dan minat mereka pada proses pembelajaran. Selain memiliki keunggulan media pembelajaran multimedia videos scribe juga memiliki kelemahan sebagai berikut. Membutuhkan hardware yang mumpuni. Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan. Dalam proses pembuatan media membutuhkan ketrampilan mendesain tampilan yang menarik. Selain itu menurut (sadiman et al. 2019).

Plagiarism detected: **0.57%** <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/a...> + 2 resources! id: 58

mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya media video yaitu: Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain, Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna. 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 Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Media Factor Pendukung Implementasi Media Faktor pendukung media videos scribe sebagai berikut: 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 paket. Peserta didik merasa senang dengan adanya media yang menarik sehingga lebih mudah memahami materi dengan media pembelajaran videos scribe yang dijalankan melalui laptop dan proyektor. Faktor Penghambat Implementasi Model Hambatan yang dialami peneliti dalam pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut: Proses editing tampilan media pada saat proses pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan media tersebut. Media yang dikembangkan belum banyak digunakan dalam dunia pendidikan sehingga sedikit kesulitan dalam mencari referensi pendukung. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN Kesimpulan Berdasarkan hasil analisis data pengembangan bahan ajar booklet 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 ahli media analisis data kevalidan angket ahli media pembelajaran multimedia videos scribe memperoleh hasil 90% maka termasuk dalam kategori valid. Sedangkan menurut ahli materi analisis data kevalidan angket ahli materi memperoleh hasil 81% maka termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil dari data angket kepraktisan yang diberikan guru kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada uji coba terbatas, maka memperoleh hasil 92,5% dengan kategori sangat praktis, sedangkan untuk data angket siswa memperoleh hasil 93% kepraktisan penggunaan media pembelajaran multimedia videos scribe ditentukan dari respon guru dan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran multimedia videos 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 videos scribe yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Implikasi Implikasi merupakan suatu dampak dari penerapan media yang dikembangkan khususnya pada multimedia videos scribe. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut. Implikasi Teoritis Pemilihan

Plagiarism detected: **0.2%** <http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembe...> + 2 resources! id: 59

media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak terhadap keberhasilan proses pembelajaran bagi peserta didik. Pembelajaran IPA materi rantai makanan dengan menggunakan media pembelajaran

multimedia videos scribe membuat peserta didik menjadi tertarik dan antusias karena sesuai dengan materi dan sesuai dengan tingkat pengembangan siswa sekolah dasar kelas V. hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji coba terbatas penggunaan media pembelajaran multimedia videos scribe menunjukkan hasil belajar siswa kelas V dengan presentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100%. Implikasi Praktis Hasil penelitian ini dapat digunakan masukan bagi guru untuk menggunakan multimedia videos scribe materi rantai makanan. Selain itu, hasil penelitian ini juga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi rantai makanan. Saran Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diberikan saran-saran yang dapat diberikan dan ditujukan kepada beberapa pihak, yaitu: Bagi guru Sebaiknya guru dapat berusaha dalam menyediakan

Plagiarism detected: **0.79%** <https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...> + 10 resources! id: 60

media pembelajaran yang dapat menunjang proses jarak jauh dan dapat mengikuti perkembangan teknologi. Bagi Kepala Sekolah Sebaiknya buku-buku mengenai media pembelajaran sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. 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. Menyediakan



pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. 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."	Plagiarism detected: <b>0.12%</b> <a href="http://digilib.uinsby.ac.id/50167/3/Siti Romi Sya...">http://digilib.uinsby.ac.id/50167/3/Siti Romi Sya...</a>	id: <b>61</b>
Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran 5(1): 1.	Plagiarism detected: <b>0.23%</b> <a href="http://digilib.uinsby.ac.id/50167/3/Siti Romi Sya...">http://digilib.uinsby.ac.id/50167/3/Siti Romi Sya...</a> + 2 resources!	id: <b>62</b>
Apriliyah, Dita. 2021. "Implementasi Media Pembelajaran Daring Pelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Lowokwaru Kota Malang." : 10–22. <a href="http://www.journal.uta45jakarta.ac.id">www.journal.uta45jakarta.ac.id</a> .		
Batubara, Hamdan Husein. 2021. Media Pembelajaran Digital. Cookson, Maria Dimova, and Peter M.R. Stirk. 2019.	Quotes detected: <b>0.06%</b>	id: <b>63</b>
"濟無No Title No Title No Title." : 10–29. Fahyuni.E.F, 2011. 2017.	Quotes detected: <b>0.09%</b>	id: <b>64</b>
"Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017." Haddad, Hossam. 2017.	Quotes detected: <b>0.09%</b>	id: <b>65</b>
"Impact of Human Competencies on Caritas Jordan Employees Performance." Journal of Resources Development and Management 28(January): 57–71. <a href="https://www.researchgate.net/profile/Hossam_Haddad3/publication/317328754_Impact_of_Human_Competencies_on_Caritas_Jordan_of-Human-Competencies-on-Caritas-Jordan-Employees-Performance.pdf">https://www.researchgate.net/profile/Hossam_Haddad3/publication/317328754_Impact_of_Human_Competencies_on_Caritas_Jordan_of-Human-Competencies-on-Caritas-Jordan-Employees-Performance.pdf</a> . Hudhana, Winda Dwi. 2019.	Quotes detected: <b>0.16%</b>	id: <b>66</b>
"Pengembangan Media Video Scribe Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA Se-Kabupaten Tangerang." Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra 9(1): 31–46. Ichsan, Jazilatur Rahmah et al. 2021.	Quotes detected: <b>0.08%</b>	id: <b>67</b>
"Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian ke-III (snhrp-III 2021): 183–88. Kartini, Kartini. 2018.	Quotes detected: <b>0.13%</b>	id: <b>68</b>
"Keefektifan Teknik Storyboard Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Vii a Mts Muhammadiyah Limbung." Konfiks : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia 5(2): 59. Latifah, Nur, Najib Hasan, and Yola Ananda Fitria. 2020.	Plagiarism detected: <b>0.15%</b> <a href="https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/...">https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/...</a> + 2 resources!	id: <b>69</b>
"Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang." Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah 6(1): 40. Nazilah, Nurun, Laila Khamsatul M, Irsad Rosidi, and Ana Yuniasti Retno Wulandari. 2018.	Quotes detected: <b>0.15%</b>	id: <b>70</b>
"Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang." Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah 6(1): 40. Nazilah, Nurun, Laila Khamsatul M, Irsad Rosidi, and Ana Yuniasti Retno Wulandari. 2018.	Quotes detected: <b>0.1%</b>	id: <b>71</b>
"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Socio-Scientific Issues Pada Materi Pemanasan Global." Science Education National Conference 2018 (2013): 192–205. Nur Indri Cahyani. 2017.	Quotes detected: <b>0.08%</b>	id: <b>72</b>
"Kemampuan Anak Berbahasa Ditinjau Dari Media Audio Visual." Program studi Pg-Paud, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako Vol. 4(No. 3): Hal.3. Nurbaiti, Nurbaiti, and I Nyoman Arcana. 2019.	Plagiarism detected: <b>0.09%</b> <a href="https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...">https://docplayer.info/228546335-Skripsi-oleh-...</a> + 9 resources!	id: <b>73</b>
"Pengembangan YouTube Pembelajaran Persamaan Garis Singgung Lingkaran Di SMA Menggunakan VideoScribe." UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 7(2): 227–38. Putri, Dian Puspita Eka, and Ali Muhtadi. 2018.	Quotes detected: <b>0.1%</b>	id: <b>74</b>
"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi." Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 5(1): 38–47. Rahmansyah, Ilyas Chaidir, and Lina Nugraha Rani. 2020.	Quotes detected: <b>0.13%</b>	id: <b>75</b>
"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. Rahmawati, Dwi Rizki. 2020.	Quotes detected: <b>0.19%</b>	id: <b>76</b>
"Media Pembelajaran Multimedia Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." (May): 8–11. Silmi, Munida Qonita, and Putri Rachmadyanti. 2018.	Quotes detected: <b>0.07%</b>	id: <b>77</b>
"Media Pembelajaran Multimedia Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." (May): 8–11. Silmi, Munida Qonita, and Putri Rachmadyanti. 2018.	Quotes detected: <b>0.14%</b>	id: <b>78</b>

<p>"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V."</p> <p><b>Plagiarism detected: 0.13%</b> <a href="http://riset.unisma.ac.id/index.php/NOSI/article...">http://riset.unisma.ac.id/index.php/NOSI/article...</a> + 9 resources!</p> <p>Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6(4): 486–95. <a href="https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611">https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611</a>. Siqueira, Armando José Barros et al. 2019.</p> <p><b>Quotes detected: 0.07%</b></p>	id: 79
<p>"Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran, Bab II."</p> <p>Journal of Chemical Information and Modeling 53(9): 1689–99. Sugiyono. 2017.</p> <p><b>Quotes detected: 0.12%</b></p>	id: 80
<p>"Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R &amp; D (26th Ed.).CV Alfabeta."</p> <p>Trianto, Manap, and Hari Purwanto. 2020.</p> <p><b>Quotes detected: 0.11%</b></p>	id: 81
<p>"Morphological Characteristics and Morphometrics of Stingless Bees (Hymenoptera: Meliponini) in Yogyakarta, Indonesia."</p> <p>Biodiversitas 21(6): 2619–28. Wulandari, Dyah Ayu. 2016.</p> <p><b>Quotes detected: 0.25%</b></p>	id: 82
<p>"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 2015 2016."</p> <p>Unnes: 1–207. Yuliyanto, Aan, Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, and Hayani Wulandari. 2018.</p> <p><b>Quotes detected: 0.11%</b></p>	id: 83
<p>"Pendekatan Saintifik Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar."</p> <p>Metodik Didaktik 13(2). Zahra A., Asnimar, Srirarasati, dan Yenny L. 2018.</p> <p><b>Quotes detected: 0.1%</b></p>	id: 84
<p>"Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Guru Dan Peserta Didik." (February). <a href="http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/523/143">http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/523/143</a>.</p>	id: 85

## 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