

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*VIDEOSCRIBE* PADA MATERI IPS POKOK BAHASAN  
GEJALA ALAM DI INDONESIA DAN NEGARA TETANGGA  
KELAS VI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



OLEH :

**GINTA PRASTYA RAHMADANI**  
NPM: 18.1.01.10.0053

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**  
2023

Skripsi oleh :

**GINTA PRASTYA RAHMADANI**  
NPM.18.1.01.10.0053

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
VIDEOSCRIBE PADA MATERI IPS POKOK BAHASAN GEJALA ALAM  
DI INDONESIA DAN NEGARA TETANGGA KELAS VI SEKOLAH  
DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 07 Desember 2022

Pembimbing I



**WAHYUDI, M. Sn**  
NIDN. 0705069001

Pembimbing II



**SUTRISNO SAHARI, M. Pd**  
NIDN./0713037304

Skripsi oleh :

**GINTA PRASTYA RAHMADANI**  
NPM: 18.1.01.10.0053

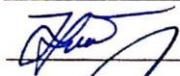
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
VIDEOSCRIBE PADA MATERI IPS POKOK BAHASAN GEJALA ALAM  
DI INDONESIA DAN NEGARA TETANGGA KELAS VI SEKOLAH  
DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 18 Januari 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |    |            |                           |   |
|----|------------|---------------------------|---|
| 1. | Ketua      | : Wahyudi, M. Sn.         |  |
| 2. | Penguji I  | : Karimatus Saidah, M.Pd. |  |
| 3. | Penguji II | : Sutrisno Sahari, M. Pd. |  |



Dr: Mumun Nurmilawati, M.Pd.  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ginta Prastya Rahmadani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Tulungagung/ 09 Desember 1999  
NPM : 18.1.01.10.0053  
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri,

Yang Menyatakan



**GINTA PRASTYA RAHMADANI**  
NPM: 18.1.01.10.0053

**MOTTO:**

*“SUKSES ITU IKUTI PROSES BUKAN BANYAK PROTES DAN MAUNYA TAU  
BERES”*

**KUPERSEMBAH KARYA INI UNTUK:**

*“AYAH DAN IBU SERTA SEMUA PIHAK YANG TELAH MEMBANTU PROSES  
SKRIPSIKU” LOVE U ALL*

## Abstrak

**Ginta Prastya Rahmadani** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, *videoscribe*, IPS

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa tingkat belajar peserta didik rendah dalam mempelajari materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Masalah tersebut disebabkan dalam penyampaian materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga menggunakan media yang minim. Hal tersebut dirasa kurang dan menyebabkan kurangnya minat belajar siswa terhadap materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga.

Permasalahan dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran menggunakan *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar ? (2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar ? (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran menggunakan *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar ?

Tujuan pengembangan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan (1) Kevalidan media pengembangan berupa *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. (2) Kepraktisan media pengembangan berupa *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. (3) Keefektifan media pengembangan berupa *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Metode penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap (1) *Analysis*, (2) *Deseign*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Terdapat dua desain uji coba yang dilakukan, terdiri dari uji coba terbatas pada 8 siswa dan uji coba luas pada 28 siswa.

Kesimpulan penelitian ini adalah (1) Media *videoscribe* dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan mendapatkan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media mendapatkan presentase sebesar 95%, sedangkan validator materi mendapatkan presentase sebesar 97,7%. (2) Media *videoscribe* dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan pada pembelajaran dengan memperoleh presentase skor 98%. Sedangkan respon siswa kelas VI terhadap media *videoscribe* memperoleh presentase skor 92,8%. (3) Media *videoscribe* dapat dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. dengan ketuntasan belajar memperoleh nilai sebesar 88%. Sedangkan untuk uji coba luas memperoleh nilai rata-rata sebesar 96 dan telah melebihi nilai KKM (75) dengan presentase ketuntasan belajar memperoleh nilai sebesar 100%.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Wahyudi, M.Sn. dan Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 dan 2 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan.
5. Kepala SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
7. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.
8. Sahabat saya yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri,

**GINTA PRASTYA RAHMADANI**  
NPM: 18.1.01.10.0053

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Pengembangan .....	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori .....	8
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	8
2. <i>Videoscribe</i> .....	12
3. Implementasi Media .....	14
4. Materi Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga.....	15
B. Hasil Penelitian yang Relefan .....	17
C. Kerangka Berfikir .....	20

<b>BAB III : METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	21
B. Prosedur Pengembangan.....	22
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	30
D. Uji Coba Model/Produk .....	30
E. Validasi Model/Produk.....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	32
G. Teknik Analisi Data .....	40
<b>BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	49
B. Validasi Model .....	53
C. Respon Guru dan Siswa.....	60
D. Pengujian Model Terbatas .....	63
E. Pengujian Model Perluasan .....	65
F. Pembahasan Hasil Penelitian .....	68
<b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	72
B. Implikasi .....	72
C. Saran-Saran .....	73
Daftar Pustaka .....	74
Lampiran-lampiran .....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	15
3.1	: Desain Media <i>Videoscribe</i> .....	24
3.2	: Tampilan Media <i>Videoscribe</i> .....	26
3.3	: Pedoman Wawancara .....	33
3.4	: Angket Validasi Media .....	35
3.5	: Angket Validasi Materi .....	36
3.6	: Angket Respon Guru .....	38
3.7	: Angket Respon Siswa .....	39
3.8	: Skor Penilaian Media .....	41
3.9	: Kriteria Kevalidan Media .....	42
3.10	: Skor Penilaian Materi.....	42
3.11	: Kriteria Kevalidan Materi .....	43
3.12	: Skor Angket Respon Guru .....	44
3.13	: Kriteria Kepraktisan Media.....	44
3.14	: Skor Respon Siwa .....	45
3.15	: Skor Respon Siswa .....	46
4.1	: Angket Validasi Ahli Media .....	54
4.2	: Angket Valdiasi Ahli Materi .....	56
4.3	: Hasil Angket Respon Guru .....	61
4.4	: Hasil Angket Respon Siswa.....	62
4.5	: Hasil Evaluasi Siswa Uji Terbatas .....	64
4.6	: Hasil Evaluasi Siswa Uji Luas .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	: Letak Media dalam Pembelajaran .....	9
2.2	: Bagan Penelitian.....	20
3.1	: Model Pengembangan ADDIE .....	22
4.1	: Proses Pembuatan Animasi .....	52
4.2	: Proses Pembuatan Ilustrasi.....	53
4.3	: Editing Video .....	53
4.4	: Pembuatan Tampilan Awal .....	58
4.5	: Materi yang Disampaikan .....	59
4.6	: Pemberian Ilustrasi pada Animasi .....	59
4.7	: Animasi dan Ilustrasi Pelangi .....	59
4.8	: Topan Nargis di Myanmar .....	60
4.9	: Tampilan Penutup .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	: Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	77
2	: Berita Acara Kemajuan Pembimbingan.....	79
3	: Lembar Wawancara/Observasi .....	82
4	: Lembar Validasi Media.....	83
5	: Lembar Validasi Materi .....	87
6	: Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran .....	91
7	: Perangkat Pembelajaran .....	98
8	: Lembar Angket Respon Guru .....	119
9	: Lembar Angket Respon Siswa .....	122
10	: Hasil Evaluasi Siswa .....	126
11	: Surat Pengantar/ijin Penelitian.....	132
12	: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian .....	133
13	: Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	134
14	: Bukti Cek Plagiasi.....	137

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran, keterampilan yang dilakukan oleh beberapa kelompok dengan memiliki maksud dan tujuan yang sama. Dengan hal tersebut maka pendidikan sangat dibutuhkan oleh semua manusia untuk menunjang kemampuan setiap orang, selain itu pendidikan dapat mempengaruhi. Belajar itu tidak hanya berlangsung dalam lingkup persekolahan atau pelatihan yang diungkapkan oleh Sahari dan Wahyudi (2020). Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung proses pembelajaran di sekolah tersebut sudah sesuai dengan kurikulum.

Pengertian Kurikulum menurut Triwiyanto (2014: 24) dalam (Ramli, 2017) sebagai berikut:

Kurikulum merupakan serangkaian rencana yang di dalamnya terdapat tujuan, isi, bahan pelajaran, dan pedoman penyelenggaraan yang digunakan sebagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan.

Guru sebagai fasilitator guna memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Fasilitas tersebut guna menunjang pembelajaran dari guru untuk memberikan materi kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Di sekolah tersebut banyak berbagai media pembelajaran, seperti media visual.

Peran media tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi saja tetapi juga sebagai daya tarik untuk siswa mengikuti pembelajaran tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar menurut Mahnun dalam Yuliani dan Janner (2020). Di era yang modern seperti ini dengan terciptanya media pembelajaran yang aneka ragam merupakan upaya untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik.

Media pembelajaran memiliki tujuan untuk membuat daya tarik siswa terhadap sebuah pembelajaran, media pembelajaran sendiri memiliki posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara antara guru dan siswanya untuk menyampaikan sebuah informasi oleh Sukiman (2012). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena selain siswa mudah menerima dan memahami ilmu serta materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengatasi kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat berbagai variasi yang berbeda-beda, karena banyaknya jenis media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung dan semua mata pelajaran membutuhkan media tersebut, salah

satunya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan IPS diharapkan dapat menjadi wahana siswa untuk mempelajari keadaan di masyarakat sekitar bahkan di seluruh dunia, serta langkah bagi siswa untuk mengembangkan lebih lanjut dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Puskur (Kusim, 2008) dalam (Permatasari, 2015) pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut:

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bahan kajian yang melakukan penyederhanaan, seleksi, adaptasi, dan modifikasi yang berkaitan dengan konsep-konsep keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Pembelajaran IPS sendiri merupakan upaya untuk menerapkan prinsip ilmu sosial untuk menelaah pengalaman, peristiwa, dan gejala-gejala sosial yang secara nyata terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya disajikan sebagai sekumpulan pengetahuan yang hanya bergelut pada teori. Tujuan pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri sehingga anak memiliki pengalaman yang nyata, langsung, dan juga bermakna, serta menumbuhkan minat untuk mempelajari lingkungan dan berkembang melalui proses informasi ilmiah menurut Hidayati, Mujinem dan Anwar Senen (2008) dalam (Dewi, Candra & Ma'rufa, n.d.).

Pembelajaran IPS yang ditempuh dari kelas satu sampai kelas enam sekolah dasar, pada pembelajaran IPS kelas VI terdapat berbagai materi, salah satunya gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Tujuannya untuk membelajarkan anak untuk mengetahui keadaan alam yang ada di negaranya dan negara tetangga. Untuk mencapai kompetensi dasar Ilmu

Pengetahuan Sosial tersebut banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya pada proses penyampaian materi pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi secara efektif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung dan wawancara dengan guru kelas VI Bapak Belliy peneliti menyadari kualitas pembelajaran IPS pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Guru mengacu pada buku ajar yang tersedia sebagai sumber belajar dengan metode ceramah dan kurang memanfaatkan penggunaan media dalam menjelaskan materi pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang berkonsentrasi dan kurang memahami materi yang telah disampaikan. Dengan hal tersebut mempengaruhi hasil nilai belajar siswa, dimana 65% dari jumlah siswa nilai masih berada di bawah KKM.

Pemanfaatan teknologi, seperti video animasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan secara maksimal. Rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS materinya yang luas dan menghafal, siswa cenderung kesulitan untuk memahami materi tersebut dan kurangnya media yang digunakan guru dalam proses mengajar.

Banyaknya alternatif media yang berkembang pada era digital seperti sekarang ini dan teknologi berkembang pesat seperti salah satunya

menggunakan media berupa video. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beragam sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran diantaranya berupa visual, audio, dan audiovisual. Proses kegiatan belajar hendaknya didukung dengan media belajar guna meningkatkan sistem kerja alat indera yang akan meningkatkan pemahaman peserta didik. Media tersebut dapat berupa cetak, audio, visual, dan audio visual (Munandar Y, 2018).

Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan media audio visual. Salah satu media audiovisual yang digunakan berupa *videoscribe*. *Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakternya yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi pembelajaran sesuai yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media

pembelajaran menggunakan *videoscribe*. Pengguna hanya perlu mendownload software dan di install pada PC yang dimiliki. Dengan menggunakan media berbasis *videoscribe* mendukung pemahaman siswa dalam memahami materi karena pengemasan video yang berupa animasi dan hal tersebut menarik. Dalam multimedia ini berisikan materi IPS untuk kelas VI tentang gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Penyajian materi tematik integratif ini dikemas dalam bentuk cerita dengan animasi dan suara yang akan menarik minat, membangkitkan motivasi serta semangat siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran sampai usai.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran dilakukan cenderung menggunakan metode konvensional dan monoton kelas tanpa ada media sama sekali.
2. Kurangnya kesadaran guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya variasi dan media pembelajaran di SDN 3 Besole, Kecamatan Besuki Tulungagung.

4. Kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran menggunakan *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan :

1. Kevalidan media pengembangan berupa *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar.
2. Kepraktisan media pengembangan *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar,
3. Keefektifan media pengembangan berbasis *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Gay dalam Hamzah (2019 : 231) penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori.

Penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Karena pada dasarnya penelitian dan pengembangan merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2016 : 297). Sehingga penelitian pengembangan ini tidak hanya membuat atau memproduksi suatu produk lalu di aplikasikan di lapangan, namun juga menyempurnakan produk yang sudah ada, dan produk yang telah dikembangkan tersebut dapat diterapkan dalam lapangan serta dipertanggung jawabkan.

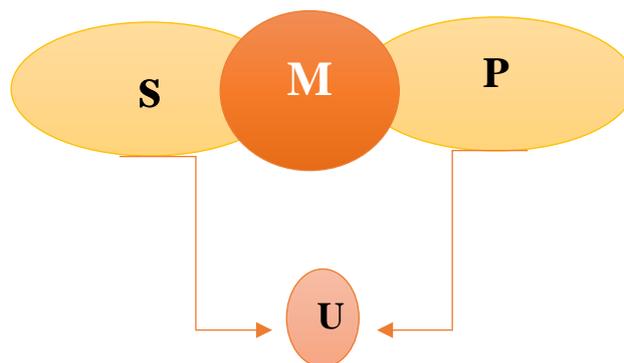
Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi sendiri, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia dimana produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, dan harga murah. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

pengembangan ini bertujuan dapat menciptakan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah adanya perubahan dan lebih efisien dalam penggunaan produk tersebut.

Menurut Azhar dalam Alifiyana (2020 : 22) Guru juga harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu :

(1) Media sebagai alat komunikasi untuk lebih mengefektifitaskan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk-beluk proses belajar, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap pembelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Letak media dalam pembelajaran dapat dijelaskan seperti gambar berikut :



**Gambar 2.1: Letak Media dalam Pembelajaran**  
(Sumber: Sukiman, 2012)

Keterangan ;

S : Sumber Pesan

M : Media

P : Penerima Pesan

U : Umpan Balik

Media pembelajaran dari pengertian yang telah dipaparkan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim pesan yang kemudian adanya suatu rangsangan baik pikiran, perasaan maupun perhatian peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, media itu dapat berupa *hardware* ataupun *software*.

Pengembangan media pembelajaran adalah menciptakan atau menyempurnakan suatu media yang telah ada dengan analisis kebutuhan, dimana media tersebut merupakan penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dan pesan tersebut merupakan suatu materi pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan tercapai tujuan pembelajaran.

### **c. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Azhar dalam Alfiyana (2020: 32) Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan maka perlu memperhatikan hal sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada segala salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Pendapat lain yang mendukung mengenai prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah :

- 1) Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, metode mengajar, yang digunakan serta karakteristik siswa yang belajar (tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar).

- 2) Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru harus mengenal ciri-ciri dan tiap- tiap media pembelajaran.
- 3) Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, artinya pemilihan media untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- 4) Pemilihan media harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

## 2. *Videoscribe*

### a. Pengertian *Videoscribe*

Kehadiran media khususnya media audio visual berbasis *videoscribe* ini dalam kegiatan pembelajaran akan membantu minat siswa yang diharapkan mampu menstimulus rasa ingin tahu lebih jauh terhadap materi yang diajarkan. *Videoscribe* merupakan *whiteboard animation video* atau yang sering disebut *sketch video*, *doodles vidios*, *video scribing*, atau *eksplainer vidios* namun kebanyakan dari kita menyebutnya dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seni membuat kertas gambar dan teks diatas papan tulis, atau sejenis kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan suatu narasi atau skrip. Pelukis tersebut mengolah sesuai dengan skrip dari awal hingga akhir. *Videoscribe* merupakan salah satu *tool* atau alat yang

sangat efektif digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep rumit menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Chun, 2013).

Aplikasi *videoscribe* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunanya menghasilkan sebuah video animasi dengan menggunakan teknik memasukkan gambar-gambar menarik baik itu meng-*import* dari computer atau *hard drive* sendiri ataupun menggunakan gambar-gambar pada *library* yang telah disiapkan oleh aplikasi ini (Minarni, 2016). Aplikasi ini mampu memberikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, serta desain yang menarik sehingga mampu menikmati proses pembelajaran. Menurut Wulandari (2016) bahwa *videoscribe* menyediakan fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. *Videoscribe* adalah *software* yang digunakan oleh guru dan peserta didik membuat animasi berbentuk papan tulis untuk meningkatkan minat semangat dalam pembelajaran. Salah satu kelebihan *videoscribe* yaitu dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih menarik dan realistik serta pesan yang cepat dan lebih mudah untuk diingat menurut Shafira Aulia Hakim (2017).

Hasil dari skrip yang digunakan untuk pembuatan *videoscribe* tersebut dapat diedit serta durasi penampilannya sehingga sesuai dengan *Time-Lapse* atau *Stop Motion Videos* karena

penggunaan animasi jarang digunakan. Fungsi dari *Sparkol Videoscribe* tidak ada batasan, sehingga dapat dinyatakan seperti berikut : (1) Untuk menarik perhatian dari pengunjung *Websie* atau *Blog*. (2) Untuk penawaran afiliasi. (3) Untuk mempromosikan jasa *online* dan *offline*. (4) Untuk media pembelajaran.

### **3. Implementasi Media Pembelajaran *Videoscribe* Pada Pembelajaran IPS**

Pada dasarnya siswa sekolah dasar belum mampu memiliki penguasaan dan mendalami suatu materi sosial secara utuh, akan tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah tersebut dengan menggunakan media yain yang dapat menunjangnya.

Pengajaran IPS di sekolah harus memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangannya. Maka dari itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan semangat siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah penting sajian harus dibuat semenarik mungkin untuk siswa.

*Videoscribe* adalah media ajar alternatif yang digunakan untuk pembelajaran IPS terutama pada tema delapan “Bumiku” dengan materi “Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga” dengan adanya media ajar tersebut diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri, memiliki komitmen kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama serta berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk,

di tingkat lokal, nasional, dan global. Selain itu membantu guru dalam mempermudah menjelaskan materi ajar di sekolah.

Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang Sekolah Dasar diantaranya untuk mempersiapkan siswa untuk menggunakan pola pikir IPS dalam kehidupan sehari-sehari. Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran IPS harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata siswa. Model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) merupakan bentuk pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan sesuai dengan situasi dunia nyata siswa. Menurut Sanjaya (dalam Rostiawati dan Tita 2008) peran siswa dalam pembelajaran CTL sebagai subjek pembelajar yang dimana mereka menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya.

#### 4. Materi Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga

Materi yang dikembangkan adalah materi IPS dan ditujukan pada kelas VI Sekolah Dasar dengan pokok bahasan gejala alam di Indonesia dan Negara Tetangga. Berikut ini KD dan Indikator yang dikembangkan :

**Tabel 2.1 KI dan KD IPS Kelas VI**

<b>Kompetensi Inti (Pengetahuan)</b>	<b>Kompetensi Inti (Keterampilan)</b>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingintahu	4. menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis,

tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya.

(Sumber : Kemendikbud, 2018)

## 1. Gejala-gejala alam yang ada di Indonesia

Menurut Nugroho, dkk (2008) Gejala alam merupakan suatu peristiwa yang disebabkan oleh alam itu sendiri. Gejala alam sendiri ada yang merugikan dan ada juga yang tidak merugikan.

a. Gejalam alam yang tidak merugikan yaitu,

- 1) Pergantian musim
- 2) Terbentuknya embun
- 3) Terbentuknya pelangi

b. Gejala alam yang merugikan yaitu,

- 1) Gunung Meletus
- 2) Gempa bumi
- 3) Tsunami
- 4) Banjir
- 5) Angina topan

6) Tanah longsor

## 2. Gejala Alam di Negara Tetangga

Gejala alam yang terjadi di kawasan Asia Tenggara memiliki kesamaan dengan gejala alam yang ada di negara kita. Berikut beberapa gejala alam yang terjadi di negara tetangga :

- a. Gempa bumi
- b. Angin topan
- c. Banjir
- d. Tanah longsor

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik merupakan penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman kerangka pemikiran guna mendesain, menambah, mengembangkan, dan mengevaluasi produk. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Munandar Y (2018) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur". Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan respon siswa pada media pembelajaran berbasis *videoscribe* dalam pembelajaran mandiri. Jenis penelitian yang digunakan peneliti ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Data

dikumpulkan melalui instrumen penilaian pakar media pembelajaran, pakar ahli materi dan respon dari guru dan peserta didik. Media diujicobakan pada kelompok kecil uji coba. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah berkualifikasi baik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik. Hal itu berarti multimedia yang dikembangkan sudah siap untuk digunakan.

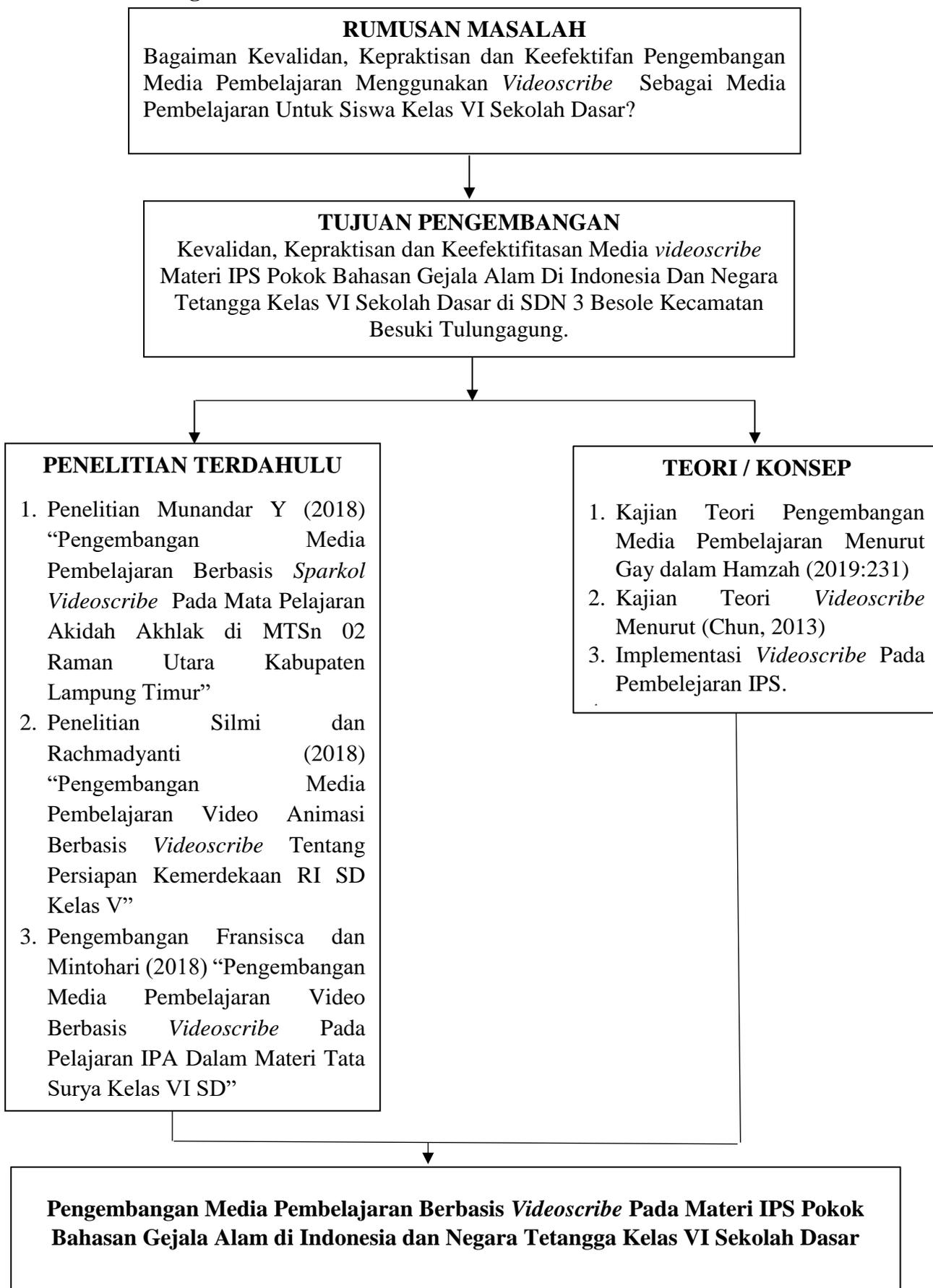
2. Silmi dan Rachmadyanti (2018) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *videoscribe* sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar yang valid. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan angket sedangkan analisisnya menggunakan diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Validitas materi berdasarkan ahli metri IPS produk ini mendapatkan hasil presentase 83,3%, sehingga menunjukkan bahwa materi yang termuat pada animasi video tersebut valid. Sedangkan menurut ahli media produk ini mendapatkan hasil presentase 95,6%, sehingga menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan sangat valid. Dengan

demikian produk media animasi video tersebut dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar.

3. Fransisca dan Mintohari (2018) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Videoscribe* Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Videoscribe* berbasis sparkol sebagai alternatif untuk media pembelajaran IPA materi tata surya. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall yang telah dimodif menjadi 9 tahapan. Hasil dari penelitian tersebut adalah media *Videoscribe* dengan hasil validitas ahli materi dengan nilai kevalidan sebesar 90,38%, presentase media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. Dengan demikian produk media valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Dari ketiga penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian pengembangan media *videoscribe* sebagai inovasi media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Dari ketiga penelitian diatas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada pengembangan media *videoscribe*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penyajian materi pembelajaran dan tingkat sekolah.

### C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 : Bagan Penelitian

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **A. Model Pengembangan**

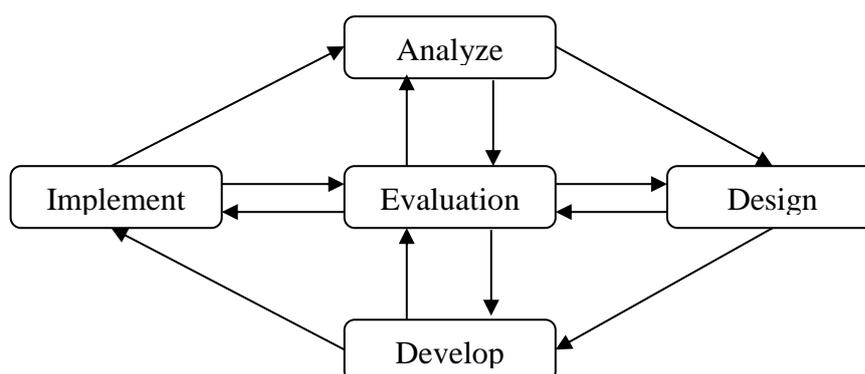
Penelitian yang digunakan peneliti ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang merupakan suatu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan juga menciptakan produk baru.

Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk siswa sekolah dasar kelas VI pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan dapat juga digunakan oleh semua siswa dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Benny A. Pribadi, 2009:125). Model ADDIE sesuai digunakan untuk penelitian

metode pengembangan karena bersifat umum, sederhana, serta mudah dipelajari dimana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas menghasilkan suatu produk yang efektif, kreatif, dan efisien.

Sesuai dengan namanya, model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, *(E)valuatuion*. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakakuan secara sistemik dan sistematis. Berikut adalah prosedur pengembangan model pengembangan ADDIE yang digunakan pada penelitian ini :



**Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE**  
(Sumber: Tegeh, dkk. 2014: 42)

## B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan berorientasi kelas, menggunakan lima tahapan, yakni :

### 1. *Analysis* (Analisa)

Analisis adalah melakukan Analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan Analisa tugas (Hamzah A, 2019).

Pada tahap ini meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan merumuskan tujuan. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi antara kesenjangan kondisi pembelajaran saat ini dengan hasil yang diinginkan.

Tahap Analisa terdiri dari dua tahap, yaitu yang pertama analisis kerja dimana tahap ini menganalisis ketrampilan, pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik. Pada tahap analisis kerja ini dilaksanakan dengan observasi dan wawancara terhadap guru kelas VI SDN 3 Besole Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung. Observasi tersebut dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar di kelas serta untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru saat kegiatan belajar mengajar. Temuan di lapangan diperoleh ketika proses belajar mengajar pada materi Ilmu Pendidikan Sosial guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai media dan sumber belajar di kelas.

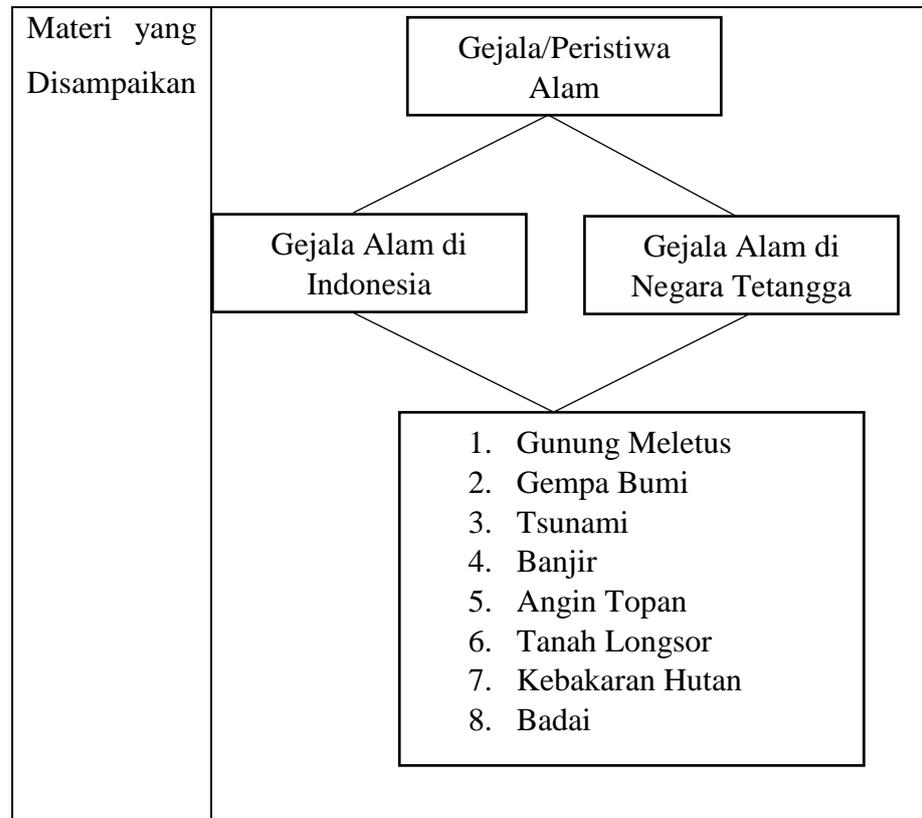
Tahap analisa yang kedua, yaitu tahap analisis kebutuhan yang dimana pada langkah ini peneliti menganalisis kebutuhan dan permasalahan belajar yaitu berupa materi yang relevan, media presentasi, pembelajaran, motivasi belajar dan kondisi belajar. Diketahui bahwa masih minimnya media pembelajaran yang ada di SDN 3 Besole.

## 2. *Design* (desain/perancangan)

Tahap desain/perancangan merupakan merumuskan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan menentukan strategi pembelajaran media dan yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut (Hamzah A, 2019:245). Media yang akan dikembangkan berupa media audio-visual berupa video animasi untuk itu bukan hanya tulisan yang ditampilkan melainkan juga terdapat gambar-gambar animasi dan suara sebagai penjelasan dari tulisan dan gambar yang muncul. Pada tahap desain ini dilaksanakan setelah mengevaluasi analisis kebutuhan siswa kelas VI SDN 3 Besole. Pada tahap ini terdapat penyusunan kerangka yang telah direncanakan. Kerangka dalam media ini seperti menentukan bahan isi materi dan menyusun skenario sesuai dengan urutan materi.

**Tabel 3.1 : Desain *Videoscribe* Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar**

Produk	Media Pembelajaran Berbasis <i>Videoscribe</i> Pada Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar.
<i>Software</i>	<i>Videoscribe</i>
Jenis Media	Dapat digunakan di dalam kelas oleh guru dan siswa. Sehingga penggunaan produk tidak terbatas di dalam kelas saja.



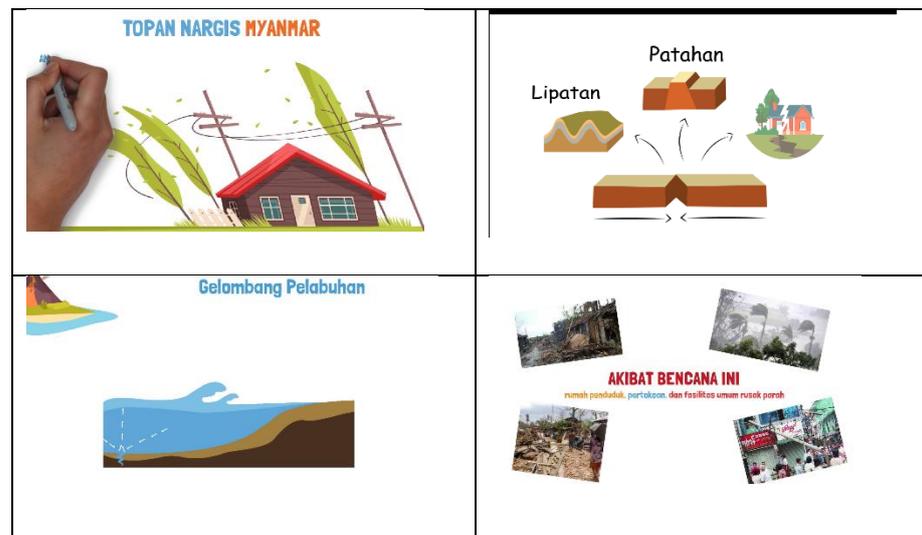
### 3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan merupakan proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan (Hamzah A, 2019:245). Pada tahap ini setelah dilakukan pengembangan media harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

**Tabel 3.2 : Tampilan *Videoscribe* Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alamdi Indonesia dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar**

<p>Pembukaan</p> 	<p>Tujuan</p> 
<p>Materi</p> 	<p>namun juga ada lah yang tidak membahayakan.</p> 
<p>Perubahan Musim yang disebabkan oleh Gejala Alam tidak membahayakan manusia</p> <p><b>DI INDONESIA</b> mengalami <b>DUA KALI</b> pergantian <b>MUSIM</b> yaitu <b>MUSIM</b></p> 	<p><b>MUSIM HUJAN</b> terjadi ketika bertiup angin musim barat laut</p>  <p><b>MUSIM KEHARAU</b></p>
	<p>Beberapa <b>BENCANA ALAM</b> yang terjadi <b>DI INDONESIA</b></p> 

 <p><b>BANJIR &amp; KEKERINGAN</b></p>	 <p><b>LETUSAN GUNUNG BERAPI</b></p>
 <p><b>GEMPA BUMI</b></p> <p>Gempa Bumi adalah getaran yang terjadi karena</p> 	 <p><b>KEBAKARAN HUTAN</b></p>
 <p><b>TANAH LONGS</b></p>	 <p>Mbak, Gejala Alam itu apa hanya terjadi di negara kita saja ya ?</p> <p>Tentu tidak adik-adik, Gejala Alam juga terjadi di berbagai negara-negara lainnya</p>
<p><b>BADAI DI VIETNAM</b></p>	<p><b>BANJIR DI MALAYSIA</b></p>
<p><b>LETUSAN GUNUNG DAN BADAI TROPIS DI FILIPINA</b></p>	<p><b>GEMPA BUMI DAN TSUNAMI DI ASIA TENGGARA</b></p>



#### 4. *Implementation (implementasi/eksekusi)*

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Implementasi materi pembelajaran bertujuan untuk membimbing siswa untuk mencapai kompetensi, menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa, dan memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, siswa perlu memiliki kompetensi-pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan (Hamzah A, 2019:246)

Tahap implementasi ini diimplimentasikan kepada siswa dalam pembelajaran dengan harapan media tersebut berdampak pada siswa dan memberikan hasil sesuai dengan tujaun pengembangan. Tahap implementasi akan dilaksanakan di kelas VI SDN 3 Besole. Video animasi akan diujikan kepada siswa kelas VI. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media

pembelajaran video. Sebelum diuji cobakan kepada siswa, media tersebut diperlukan validasi guru selaku ahli pembelajaran kelas VI SD Negeri 3 Besole. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran yang konkrit tingkat kepraktisan dari media yang dikembangkan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut.

##### **5. *Evaluation* (evaluasi)**

Evaluasi merupakan proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak (Hamzah A, 2019:246).

Pada langkah ini bertujuan untuk melakukan revisi produk berdasarkan validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran IPS untuk menganalisis kevalidan media pembelajaran dan materi pembelajaran IPS yang dikembangkan pada tahap *development*, uji coba terbatas untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan pada tahap implementasi. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui revisi yang perlu dilakukan dan menganalisis apakah produk tersebut valid dan efektif untuk siap digunakan pada pembelajaran.

## **C. Lokasi dan Subyek Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 3 Besole, Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian yang biasanya disebut dengan responden sebagai objek dalam suatu penelitian. Subjek penelitian yang diambil peneliti adalah siswa kelas VI SDN 3 Besole Kecamatan Besuki Tulungagung sebanyak 36 siswa.

## **D. Uji Coba Model/Produk**

Pada penelitian pengembangan ini peneliti akan melaksanakan tahap uji coba peoduk yaitu pengembangan media video animasi berbasis *videoscribe* materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar dengan melalui dua tahap yakni tahap uji coba terbatas dan tahap uji coba luas. Uji coba produk dilakukan untuk melihat keefektifan produk yang dilihat.

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Desain uji coba dilaksanakan setelah pembuatan produk media video animasi berbasis *videoscribe* pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar dan telah divalidasi oleh validator. Setelah itu produk

ini akan diberikan kepada kelas uji coba. Pada tahap ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tahap pertama yaitu uji coba terbatas, dilaksanakan uji coba produk pada kelompok kecil siswa yang berjumlah 8 siswa dari kelas VI di sekolah SDN 3 Besole. Dimana uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui gambaran bagaimana kepraktisan dan keefektifan dari desain produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Tahap kedua yaitu uji coba luas, dilaksanakan setelah melakukan perbaikan pada tahap uji coba terbatas. Kemudian desain produk diuji cobakan secara luas kepada 28 siswa dari kelas VI SDN 3 Besole dan guru kelas VI. Setelah hasil uji coba luas dilakukan akan dievaluasi sehingga memperoleh hasil akhir desain sesuai saran siswa dan guru kelas VI SDN 3 Besole tentang media pembelajaran video animasi berbasis *videoscribe* pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar.

## **2. Subjek Uji coba**

Subjek uji coba pada penelitian pengemabangan media ini adalah siswa kelompok kecil kelas VI SDN 3 Besole untuk uji coba terbatas, dan seluruh siswa kelas VI SDN 3 Besole untuk uji coba luas.

## **E. Validasi Model/Produk**

Validasi produk merupakan kegiatan untuk menilai rancangan produk media tersebut. Menurut (Sugiyono, 2016) validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah

berpengalaman untuk menilai produk baru yang direncanakan tersebut. Validasi produk membutuhkan beberapa pakar ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk dan mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Validasi produk pada penelitian ini ditinjau dari segi materi dan media.

a. Validasi Media

Validasi media pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli media dengan kriteria validator sebagai berikut:

- 1) Dosen yang memiliki jenjang pendidikan minimal S2.
- 2) Mengampu mata perkuliahan di bidang media pembelajaran/ahli di bidang pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar.

b. Validasi Materi

Validasi materi pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya materi pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli materi, meliputi ahli materi IPS dengan kriteria validator sebagai berikut:

- 1) Dosen yang memiliki jenjang pendidikan minimal S2.
- 2) Mengampu mata perkuliahan di bidang IPS terutama materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa instrument penilaian yang digunakan. Berikut penjabaran dari instrument penilaian.

Dalam pengembangan instrument, peneliti melaksanakan wawancara terhadap guru kelas VI SDN 3 Besole melalui pedoman wawancara. Kemudian menggunakan pedoman angket untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dan terdiri dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta lembar angket respon guru dan siswa yang diberikan kepada guru dan siswa.

#### a. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, karena berisi garis besar yang berkaitan dengan permasalahan dalam pembelajaran dan penggunaan media. Wawancara dilaksanakan oleh peneliti kepada guru wali kelas VI SDN 3 Besole. Hasil wawancara tersebut digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dan mencapai tujuan penelitian yang diharapkan oleh peneliti.

**Tabel 3.3**  
**Pedoman Wawancara**

Narasumber	Pertanyaan
Guru wali kelas VI SD Negeri 3 Besole	1. Bagaimana proses pembelajaran di SD Negeri, apakah sudah sesuai dengan kurikulum atau tidak?
	2. Kurikulum apa yang digunakan pada pembelajaran di SD Negeri 3 Besole ?
	3. Model pembelajaran apakah yang Bapak pakai saat pembelajaran ?
	4. Kendala dan masalah apa saja yang

	dialami saat melaksanakan pembelajaran ?
	5. Apakah siswa memahami materi hanya dari guru saja ?
	6. Apakah siswa mudah mengingat materi ?
	7. Apakah sekolah menyediakan sarana dan prasarana dalam melaksanakan pembelajaran ?
	8. Media apakah yang Anda pakai ?
	9. Apakah Anda memahami tentang media pembelajaran berbasis <i>videoscribe</i> ?
	10. Apakah Anda pernah memberikan materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga melalui media pembelajaran berbasis <i>videoscribe</i> ?
	11. Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>videoscribe</i> dalam materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga ?

## b. Pedoman Angket

### 1) Angket Validasi

Menurut Sugiyono (2016:142) Kuesioner atau angket teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

#### a) Angket Validasi Media

Dalam penelitian ini angket validasi media digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan lembar angket validasi media kepada validator yaitu ahli media. Validasi media ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk dan

mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Angket yang digunakan bersumber dari Dina Ariyani (2021) dan diadopsi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada angket tersebut validator hanya diminta untuk mengamati dan menganalisis produk lalu memberikannya penilaian sesuai dengan kriteria pilihan, dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan.

**Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan Media	Media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> menampilkan animasi yang menarik bagi siswa					
		Desain dan animasi media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> yang ditampilkan sesuai dengan siswa sekolah dasar					
2.	Keefektifan	Kemampuan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> untuk mengulang materi yang dipelajari					
		Kemampuan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> sebagai alat bantu untuk memahami pembelajaran					
3.	Efisiensi	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>					

		Efisiensi penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> berkaitan dengan waktu					
4.	Kepraktisan media	Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>					
		Media dapat dijalankan di berbagai perangkat (PC, laptop dan <i>Smartphone</i> (HP))					

Sumber: Dina Ariyani (2021)

#### b) Angket Validasi Materi

Dalam penelitian ini angket validasi media digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan lembar angket validasi materi kepada validator yaitu ahli materi. Validasi materi tersebut bertujuan untuk melihat valid tidaknya materi pembelajaran yang ada pada video pembelajaran. Angket yang digunakan bersumber dari BNSP tentang Aspek Materi Supiyarto (2018) dan diadopsi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada angket tersebut validator hanya diminta untuk mengamati dan menganalisis produk lalu memberikannya penilaian sesuai dengan kriteria pilihan, dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan.

**Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Pembelajaran**

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan KD Kurikulum 2013					
2.	Keluasan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian				
			5	4	3	2	1
3.	Kedalaman materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					
4.	Keakuratan konsep	Konsep dan animasi yang disajikan tidak menimbulkan kesalahan dalam berpikir					
5.	Keakuratan gambar	Menampilkan animasi yang jelas sesuai dengan materi					
6.	Keakuratan fakta dan data	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan serta efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa					
7.	Keakuratan data	Data yang diambil dari sumber yang jelas					
8.	Keefisienan	Memudahkan siswa dalam memahami materi					
9.	Keakuratan dengan media	Materi yang disajikan sesuai dengan media <i>videoscribe</i>					

**Sumber: Suppiyanto (2018)**

## 2) Lembar Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari angket kepraktisan yang ditujukan kepada guru kelas dan siswa. Angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket respon guru diberikan pada tahap Implementasi (*Implementation*) sebelum menerapkan media yang dikembangkan kepada peserta didik. Sedangkan angket respon siswa diberikan kepada peserta didik setelah media diterapkan kepada peserta didik

## a) Angket Respon Guru

Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket respon guru yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Angket respon guru yang digunakan oleh peneliti merupakan angket adopsi dari Sari dkk (2016) yang disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun kisi-kisi sebagai berikut.

**Tabel 3.6 Angket Respon Guru**

No.	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru dalam mengajarkan materi kepada siswa					
2.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu siswa lebih mudah memahami yang disampaikan oleh guru					
3.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan					
4.	Tampilan animasi pada media <i>videoscribe</i> mudah dipahami oleh guru					
5.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru dalam memotivasi siswa					
6.	Media <i>videoscribe</i> dapat meningkatkan kerja sama antara siswa dan guru					
7.	Media <i>videoscribe</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa					
8.	Komposisi penampilan animasi media <i>videoscribe</i> sesuai dengan keperluan materi					
9.	Pembelajaran mengenai materi IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga termuat di dalam media <i>videoscribe</i>					
10.	Dengan adanya media <i>videoscribe</i> pembelajaran IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga menjadi lebih menarik dan sekaligus menunjukkan kepada anak tentang					

No.	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
	penggunaan teknologi dalam pembelajaran					

Sumber: Sari, DKK (2016)

b) Angket Respon Siswa

Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan merupakan adopsi dari angket Izza (2018) yang kemudian diadopsi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut.

**Tabel 3.7 Angket Respon Siswa**

No.	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Saya senang menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> karena mudah memahami materi		
2.	Media pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i> menarik minat saya karena menampilkan animasi materi IPS gejala alam di Indonesia dan negara tetangga		
3.	Saya mudah memahami animasi video pada media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>		
4.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>		
5.	Saya tidak merasa kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>		
6.	Saya merasa lebih ingin tahu materi yang diberikan oleh guru jika belajar menggunakan menggunakan media		

No.	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
	pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>		
7.	Animasi dari media sangat menarik sehingga membuat saya tertarik dan semangat untuk mempelajarinya.		

Sumber: Izza (2018)

### 3. Lembar Keefektifan

Data keefektifan diperoleh dari hasil soal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik. Soal evaluasi yang diberikan bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang telah diterapkan. Evaluasi diberikan kepada peserta didik setelah media diterapkan. Media tersebut dikatakan efektif jika hasil belajar siswa mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Tahap-tahap analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data yang bertujuan untuk mencari tahu kepraktisan, kevalidan, dan keefektifan produk.

Data kualitatif berupa deskripsi prosedur pengembangan produk media *videoscribe*. Sedangkan data kuantitatif yaitu data berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa) serta skor soal evaluasi. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis angket Validasi

1) Analisis data lembar validasi ahli media

Penilaian pada angket validasi ahli media digunakan guna mengetahui kelayakan/kevalidan produk media yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli media ini dengan menggunakan skala likert. Menurut Riduwan (2010) skala likert digunakan untuk mengukur respon dari ahli tentang media *videoscribe* yang dikembangkan. Responden diminta mengisi lembar angket tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan. Skala likert yang telah dimodifikasi digunakan responden memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

**Tabel 3.8 Skor Penilaian Media**

<b>Peringkat</b>	<b>Skor</b>
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

**Sumber: Riduwan (2010)**

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan bentuk kualitatif mengacu pada kriteria yang sudah ditetapkan. Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi diperoleh menggunakan rumus

menurut Akbar (2015) untuk mengetahui valid atau tidaknya media dapat disimpulkan dengan cara berikut.

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

**Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

**Sumber: Zunaidah dan Amin (2016)**

## 2) Analisis lembar angket ahli materi

Penilaian pada angket validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan. Responden diminta memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan. Peneliti menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert.

**Tabel 3.10 Skor Penilaian Materi**

Peringkat	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2

Peringkat	Skor
Buruk sekali	1

Sumber: Riduwan (2010)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan bentuk kualitatif mengacu pada kriteria yang sudah ditetapkan. Menurut Akbar (2015) valid atau tidaknya media dan materi dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut.

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

**Tabel 3.11 Kriteria Kevalidan Materi**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

Sumber: Zunaidah dan Amin (2016)

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, peneliti melakukan penghitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{Va1 + Va2}{2} =$$

Keterangan:

V : Validitas gabungan

Va1 : Validator 1 (Ahli Media)

Va2 : Validator 2 (Ahli Materi)

b. Analisa data angket kepraktisan

1) Angket Respon Guru

Penilaian pada angket respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk media *videoscribe* yang telah dikembangkan. Penilaian angket respon guru menggunakan skala Likert. Responden akan diminta memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang sebenarnya untuk setiap pernyataan yang diberikan. Peneliti menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih dari lima jawaban alternatif jawaban.

**Tabel 3.12 Skor Angket Respon Guru**

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

**Sumber: Riduwan (2010)**

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan bentuk kualitatif mengacu pada kriteria yang sudah ditetapkan. Menurut Akbar (2015) respon guru dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Validitas Pengguna} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

**Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan Media**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

**Sumber: Zunaidah dan Amin (2016)**

## 2) Analisis data angket respon siswa

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari siswa tentang kepraktisan media yang telah dikembangkan. Pada lembar angket respon siswa terdapat 10 indikator dengan dua pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

**Tabel 3.14 Skor Respon Siswa**

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berdasarkan dari penilaian angket respon siswa, maka penilaian yang digunakan yaitu rumus menurut Akbar (2015) sebagai berikut.

$$\text{Validitas Pengguna} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

Data analisis respon siswa tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *videoscribe* yang telah dikembangkan dengan melihat presentase menurut Riduwan (2010) sebagai berikut.

**Tabel 3.15 Skor Respon Siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Cukup	25% - 49%
Kurang	0% - 24%

**Sumber: Riduwan (2010)**

Berdasarkan tabel tersebut respon siswa dapat dikatakan baik terhadap media *videoscribe* yang telah dikembangkan apabila presentase respon siswa  $\geq 50\%$ .

c. Penilaian hasil belajar

Soal evaluasi digunakan untuk mendapatkan nilai keefektifan penggunaan media. Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil soal evaluasi yang dilakukan pada uji coba terbatas (siswa kelompok kecil) dan uji coba luas (siswa kelompok besar). Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan langkah yang

dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media yang dikembangkan:

- a) Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa.
- b) Menentukan nilai yang dicapai siswa dalam satu kelas dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar individu} = \frac{(\text{Jumlah soal benar})}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- c) Mengkonversi perhitungan langkah sebelumnya dengan perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal dan nilai KKM.....

Dalam penelitian ini media dapat dikatakan efektif apabila presentase nilai rata-rata belajar siswa melalui soal evaluasi mencapai nilai KKM 75. Berdasarkan hasil tes evaluasi, media *videoscribe* dapat dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah  $\geq 85\%$  dari jumlah seluruh siswa.

Peserta didik dapat dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika di dalam kelas terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas dalam belajar menurut (Trianto, 2009) dalam (Royani, 2017).

Untuk menghitung rata – rata hasil tes dalam satu kelas digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

## 2. Norma pengujian

Pengembangan media *videoscribe* ini dikatakan layak jika memenuhi validasi isi dan konstruksi. Praktis jika penggunaan media *videoscribe* dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih praktis. Efektif jika media *videoscribe* dapat membantu siswa dalam

memahami materi. Berikut merupakan beberapa kriteria yang harus dipenuhi agar media *videoscribe* dapat dikatakan layak yaitu.

- a. Media *videoscribe* dikatakan valid apabila memenuhi kriteria minimal valid (61% - 80%)
- b. Media *videoscribe* dapat dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria minimal baik (61% - 80%)
- c. Media *videoscribe* dapat dikatakan efektif apabila presentase ketuntasan belajar diatas KKM.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Studi Pendahuluan**

##### **1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan**

Studi lapangan adalah langkah awal dalam melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan adanya perencanaan pengembangan media pembelajaran. Kegiatan studi lapangan dilakukan di SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung dengan cara observasi pada saat proses pembelajaran siswa kelas VI pada bulan Januari 2022. Langkah awal yang dilakukan dalam studi lapangan ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan siswa.

###### **a. Analisis Kerja**

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi gejala alam yang ada di Indonesia dan negara tetangga untuk siswa kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Tahap analisis kerja ini bertujuan untuk mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran.

Pada tahap awal penelitian dimulai dengan melakukan observasi dan melihat secara langsung kondisi lingkungan sekolah serta proses pembelajaran pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Besole. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa di SD Negeri 3 Besole terdapat berbagai macam fasilitas belajar seperti

proyektor yang tidak dimaksimalkan penggunaannya. Saat menyampaikan materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga guru hanya menggunakan buku penunjang untuk guru dan siswa. Hal tersebut dirasa kurang, karena dalam materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga memerlukan media yang kongkret untuk memudahkan siswa memahaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa pengembangan media yaitu dengan mengembangkan media berbasis *videoscribe* pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga.

#### b. Analisi Kebutuhan Siswa

Berdasarkan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa interaksi dalam proses pembelajaran pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga antara guru dan siswa kurang maksimal dan permasalahan pada guru yaitu belum menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku penunjang untuk guru dan siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Pada usia siswa kelas VI Sekolah Dasar, siswa masih membutuhkan sesuatu yang nyata dalam memahami sesuatu hal, terutama pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media yang konkret supaya memudahkan siswa untuk memahaminya.

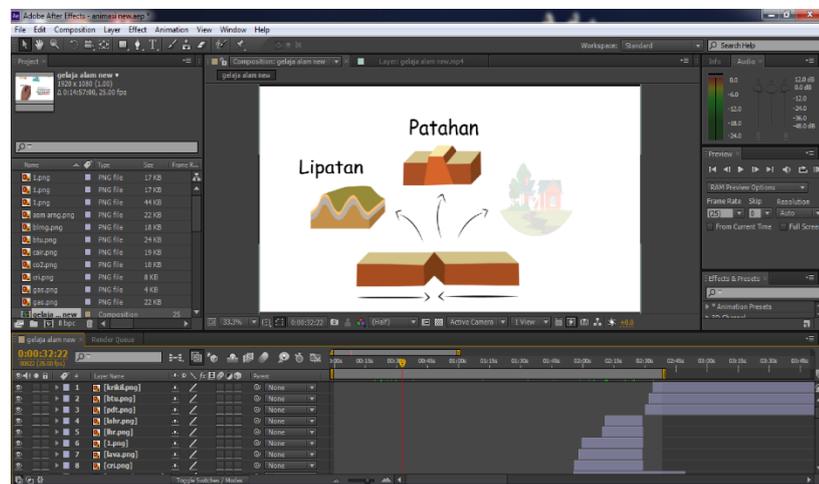
## 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Dari hasil studi lapangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat pada proses pembelajaran materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga siswa kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung adalah belum adanya media pembelajaran dikarenakan tidak memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada di sekolah. Salah satu fasilitas yang tidak digunakan secara maksimal yaitu adanya proyektor yang bisa digunakan untuk penampilan media pembelajaran.

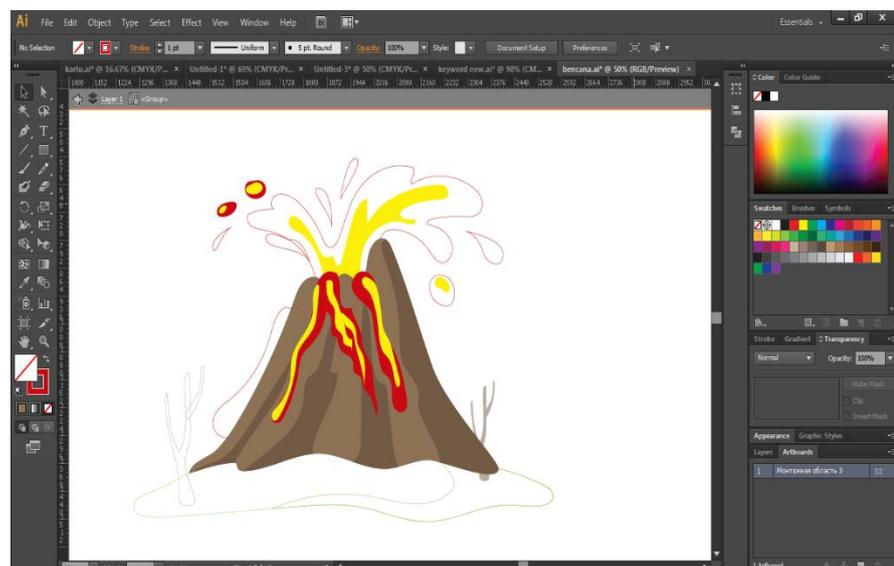
Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga adalah media *videoscribe*. Dengan media *videoscribe* sebagai pemanfaatan teknologi ini siswa akan mudah memahami materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga yang cukup luas dan menghafal secara konkret. Karena pada anak usia Sekolah Dasar masih membutuhkan sesuatu yang nyata untuk memahami materi. Penyajian materi yang dikemas dengan animasi dan suara yang akan menarim minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga.

### 3. Desain Awal (*draft*) Model

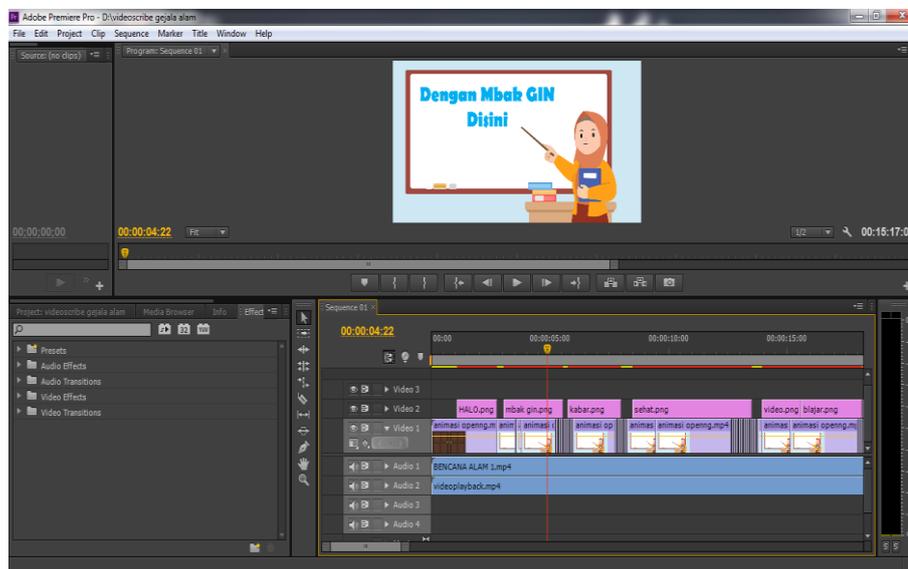
Pada tahapan desain awal ini media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran. Desain awal pembuatan media ini dimulai dengan membuat berbagai animasi-animasi dengan menggunakan *adobe after effect* sebelum dibuat di *videoscribe*. Membuat beberapa ilustrasi dengan menggunakan *adobe illustrator* dan editing video.



**Gambar 4.1**  
**Proses Pembuatan Animasi**



**Gambar 4.2**  
**Proses Pembuatan Ilustrasi**



**Gambar 4.3**  
**Editing Video**

## B. Validasi Model

### 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Sebelum melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, produk media *videoscribe* yang telah dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi pada ahli media dan validasi ahli materi. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan.

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi media ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi media pengembangan berbasis *videoscribe* ini dilakukan oleh Sucipto, M.Kom, Validator berperan untuk

memberikan penilaian terhadap media yang akan digunakan. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali. Validasi ahli tahap pertama, saran yang diberikan akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media yaitu kurangnya variasi pada animasi video dan tempo terlalu cepat. Tahap kedua setelah dilakukan revisi mendapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.1**  
**Angket Validasi Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan Media	Media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> menampilkan animasi yang menarik bagi siswa		√			
		Desain dan animasi media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> yang ditampilkan sesuai dengan siswa sekolah dasar	√				
2.	Keefektifan	Kemampuan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> untuk mengulang materi yang dipelajari		√			
		Kemampuan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> sebagai alat bantu untuk memahami pembelajaran	√				
3.	Efisiensi	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	√				

		Efisiensi penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> berkaitan dengan waktu	√				
4.	Kepraktisan Media	Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	√				
		Media dapat dijalankan di berbagai perangkat (PC, laptop dan <i>Smartphone</i> (HP))	√				
		<b>TOTAL SKOR</b>	<b>38</b>				
		<b>SKOR MAKSIMAL</b>	<b>40</b>				
		<b>PRESENTASE SKOR</b>	<b>95 %</b>				

Sumber: Dinar Ariyani (2021)

Berdasarkan data yang sudah diperoleh untuk mengetahui kevalidan produk media yang dikembangkan dapat digunakan rumus menurut Akbar (2015) sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V - ah &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{40} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian angket validasi media memperoleh presentase sebesar 95%. Skor tersebut dikategorikan bahwa media sangat valid sangat baik digunakan.

#### b. Validasi Ahli Materi IPS

Validasi materi ini juga mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah materi yang ada di dalam media *videoscribe* tersebut sesuai dan valid sehingga dapat digunakan dalam proses

pembelajaran. Validasi materi pada media pengembangan *videoscribe* ini dilakukan oleh Erwin Putera Permana, M.Pd. Validator ahli materi ini berperan memberikan penilaian terhadap materi yang ada di dalam media tersebut. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali. Validasi ahli tahap pertama, saran yang diberikan akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media yaitu kurang lengkap materi pada gunung meletus dan langkah-langkah pembelajaran. Tahap kedua setelah dilakukan revisi mendapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4.2**  
**Angket Validasi Ahli Materi**

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terdapat dalam KD Kurikulum 2013	√				
2.	Keluasan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
3.	Kedalaman materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar	√				
4.	Keakuratan konsep	Konsep dan animasi yang disajikan tidak menimbulkan kesalahan dalam berpikir		√			
5.	Keakuratan gambar	Menampilkan animasi yang jelas sesuai dengan materi	√				
6.	Keakuratan fakta dan data	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	√				
7.	Keakuratan data	Data yang diambil dari sumber yang jelas	√				
8.	Keefisienan	Memudahkan siswa dalam memahami materi	√				

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian				
			5	4	3	2	1
9.	Keakuratan dengan media	Materi yang disajikan sesuai dengan media <i>videoscribe</i>	√				
<b>TOTAL SKOR</b>			<b>44</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			<b>45</b>				
<b>PRESENTASE SKOR</b>			<b>97,7 %</b>				

Sumber: Suppiyanto (2018)

Berdasarkan data yang sudah diperoleh untuk mengetahui kevalidan produk media yang dikembangkan dapat digunakan rumus menurut Akbar (2015) sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V - ah &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{45} \times 100\% \\
 &= 97,7 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian angket validasi media memperoleh presentase sebesar 97,7%. Skor tersebut dikategorikan bahwa media sangat valid sangat baik digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing validator produk media yang dikembangkan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{Va1 + Va2}{2} \\
 V &= \frac{95\% + 97,7\%}{2} \\
 V &= 96 \%
 \end{aligned}$$

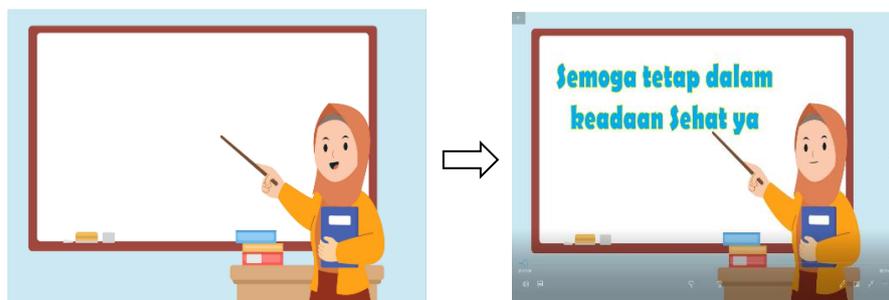
## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Media *Videoscribe*

Setelah melalui tahap validasi media dan materi media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan baik dari segi media dan materi untuk kemudian diimplementasikan. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan media dinyatakan sangat valid dengan diperoleh skor 96% dengan keterangan layak untuk digunakan dan tanpa perbaikan. Karena produk dinyatakan valid jika mendapat skor 81% - 100%. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis *videoscribe* ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar.

## 3. Desain Akhir Media *Videoscribe*

Setelah dilakukannya validasi media dan materi, media pembelajaran berbasis *videoscribe* mendapat penilaian, saran dan juga komentar yang dapat digunakan untuk membuat media lebih layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun desain akhir dari media *videoscribe* sebagai berikut.

1) Pada tampilan awal video.



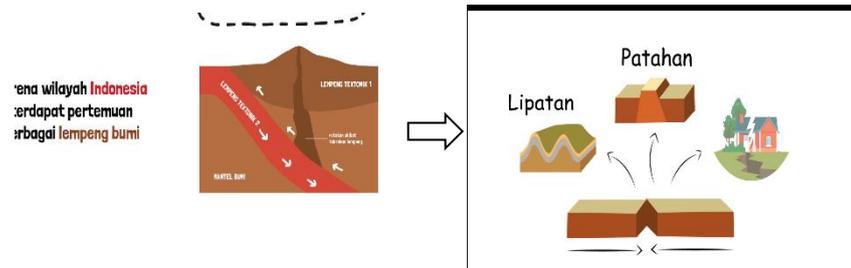
**Gambar 4.4**  
Pembuatan Tampilan Awal dengan Tambahan Penjelasan

2) Tampilan materi yang akan disampaikan



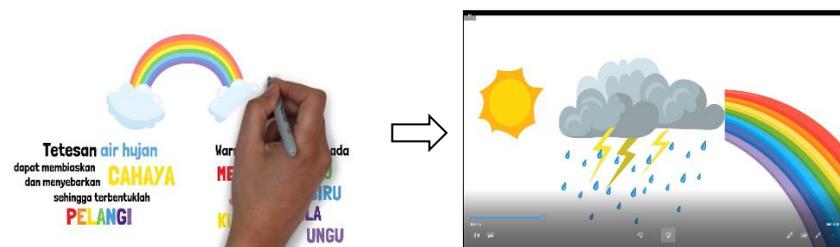
**Gambar 4.5**  
Materi yang Disampaikan

3) Penjelasan materi gunung meletus dengan animasi



**Gambar 4.6**  
Pemberian Ilustrasi Pada Animasi

4) Gejala alam yang tidak membahayakan



**Gambar 4.7**  
Animasi dan Ilustrasi Pelangi

## 5) Gejala alam di negara tetangga



**Gambar 4.8**  
**Gambar Topan Nargis di Myanmar**

## 6) Tampilan Penutup

Ginta Prastyah Rahmadani  
18.1.01.10.0053

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Gambar 4.9**  
**Tampilan Penutup**

## C. Respon Guru Dan Siswa

### 1. Deskripsi Hasil Angket Respon Guru

Pengisian angket respon guru dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2022 yang diberikan kepada Belliy Tulus Wicaksono, M.Pd selaku guru kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Berikut hasil penilaian angket respon guru pada halaman berikutnya.

**Tabel 4.3**  
**Hail Angket Respon Guru**

No.	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru dalam mengajarkan materi kepada siswa	√				
2.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu siswa lebih mudah memahami yang disampaikan oleh guru	√				
3.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan	√				
4.	Tampilan animasi pada media <i>videoscribe</i> mudah dipahami oleh guru	√				
5.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru dalam memotivasi siswa	√				
6.	Media <i>videoscribe</i> dapat meningkatkan kerja sama antara siswa dan guru	√				
7.	Media <i>videoscribe</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa	√				
8.	Komposisi penampilan animasi media <i>videoscribe</i> sesuai dengan keperluan materi		√			
9.	Pembelajaran mengenai materi IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga termuat di dalam media <i>videoscribe</i>	√				
10.	Dengan adanya media <i>videoscribe</i> pembelajaran IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga menjadi lebih menarik dan sekaligus menunjukkan kepada anak tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran	√				
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>49</b>				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>		<b>50</b>				
<b>PRESENTASE SKOR</b>		<b>98%</b>				

Sumber: Sari, DKK (2016)

Rumus :

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$= 98 \%$$

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru memperoleh skor presentase 98%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga mencapai kategori sangat baik sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa

Respon siswa yang diberikan kepada seluruh siswa kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung dengan hasil berikut.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Angket Respon Siswa**

No.	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> karena memudahkan saya memahami materi	36	-
2.	Media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> menarik minat saya karena menampilkan animasi materi IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga	35	1
3.	Saya mudah memahami animasi video pada media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	34	2
4.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	35	1
5.	Saya tidak merasa kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	33	3
6.	Saya merasa lebih ingin tahu materi yang diberikan oleh guru jika belajar menggunakan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	31	5

No.	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
7.	Animasi dari media sangat menarik sehingga membuat saya tertarik dan semangat untuk mempelajarinya.	30	6
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>234</b>	
<b>SKOR MAKSIMAL</b>		<b>252</b>	
<b>PRESENTASE SKOR</b>		<b>92,8%</b>	

Sumber: Izza (2018)

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga diperoleh hasil dengan presentase 92,8% dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

Rumus :

$$\begin{aligned}
 V - ah &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{234}{252} \times 100\% \\
 &= 92,8 \%
 \end{aligned}$$

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *videoscribe* mencapai kategori respon siswa sangat baik sehingga media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

#### D. Pengujian Model Terbatas

##### 1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas

Setelah melakukan uji validitas media dan materi pada media pembelajaran, kegiatan berikutnya yaitu melakukan uji coba terbatas untuk

mengetahui tingkat keefektifan media berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga yang ditujukan pada kelompok kecil yang berjumlah 8 siswa dari total keseluruhan responden dan dipilih secara acak. Dalam penelitian ini, uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2022. Pada tahap uji coba terbatas ini, dilakukan proses pembelajaran materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Media pembelajaran berbasis *videoscribe* dengan materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dinyatakan efektif apabila hasil evaluasi lebih baik dari kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 75. Berikut hasil evaluasi pada uji coba terbatas.

**Tabel 4.5 Data Hasil Evaluasi Siswa pada Uji Coba Terbatas**

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	ASPA	75	85	Tuntas
2	AF	75	85	Tuntas
3	DPAR	75	88	Tuntas
4	DT	75	94	Tuntas
5	GA	75	100	Tuntas
6	KP	75	74	Tidak Tuntas
7	SVVP	75	77	Tuntas
8	SWS	75	100	Tuntas
<b>Skor yang Diperoleh</b>		-	<b>703</b>	-
<b>Skor Maksimal</b>		<b>600</b>	<b>800</b>	-
<b>Rata-Rata</b>		<b>75</b>	<b>88</b>	-
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		-	-	<b>88%</b>

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh skor 88%, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal yang telah

ditentukan yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal 88%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada skala kecil.

## **2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas**

Pada hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan dan dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil. Tingkat efektifitas tersebut memperoleh nilai rata-rata dari hasil evaluasi sebesar 88, dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dapat direkomendasikan untuk uji coba luas.

## **E. Pengujian Media Perluasan**

### **1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas**

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang ditujukan pada kelompok besar yang berjumlah 28 siswa. Uji coba luas ini dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2022. Pada tahap uji coba luas dilakukan proses pembelajaran dengan materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dengan menggunakan media penunjang yaitu media

pembelajaran berbasis *videoscribe*. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 75. Berikut hasil evaluasi pada uji coba luas.

**Tabel 4.6 Data Hasil Evaluasi Siswa pada Uji Coba Luas**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	ADA	75	94	Tuntas
2	ADA	75	100	Tuntas
3	ANV	75	100	Tuntas
4	ADP	75	91	Tuntas
5	ACNP	75	94	Tuntas
6	AAHF	75	100	Tuntas
7	CNJG	75	77	Tuntas
8	CAD	75	100	Tuntas
9	DC	75	100	Tuntas
10	FAW	75	91	Tuntas
11	GA	75	100	Tuntas
12	JSI	75	100	Tuntas
13	LLN	75	100	Tuntas
14	MDP	75	100	Tuntas
15	MAS	75	100	Tuntas
16	MVR	75	85	Tuntas
17	MRF	75	97	Tuntas
18	MAB	75	100	Tuntas
19	MNR	75	85	Tuntas
20	NCW	75	77	Tuntas
21	NDAP	75	100	Tuntas
22	NNJ	75	100	Tuntas
23	QN	75	85	Tuntas
24	SBA	75	100	Tuntas
25	SNIL	75	100	Tuntas

26	VC	75	100	Tuntas
27	VAS	75	100	Tuntas
28	WAIP	75	100	Tuntas
<b>Skor yang Diperoleh</b>		-	<b>2676</b>	-
<b>Skor Maksimal</b>		<b>2100</b>	<b>2800</b>	-
<b>Rata-Rata</b>		<b>75</b>	<b>96</b>	-
<b>Ketuntasan Klasikal</b>		-	-	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa hasil nilai rata-rata siswa memperoleh skor 96%, nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan dengan ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada skala besar.

## 2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji coba luas dan hasil pada uji coba luas ini dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kelompok luas. Tingkat keefektifan memperoleh nilai dengan rata-rata dari hasil evaluasi sebesar 96, dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dapat

direkomendasikan sebagai media penunjang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga.

## **F. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan**

Kevalidan media yang telah dikembangkan berupa *videoscribe* sebagai media pembelajaran pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung telah memenuhi persyaratan. Hasil validasi konstruksi media dengan hasil penilaian sebesar 95% dan validasi materi mencapai presentase 97,7%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dapat dikatakan sangat valid karena skor tersebut memenuhi kriteria kevalidan.

Kepraktisan media yang dilakukan setelah adanya uji coba dan diperoleh dari respon guru terhadap media yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik, layak, dan praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memperoleh presentase sebesar 98%. Dan setelah uji coba media kepada siswa mendapatkan respon terhadap media yang telah dikembangkan juga memperoleh respon sangat baik dengan memperoleh presentase sebesar 92,8%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga yang telah

dikembangkan sangat baik, praktis, serta menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Keefektifan dari media pembelajaran berbasis *videoscribe* diukur dari soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Hasil dari analisis soal evaluasi pada uji coba terbatas yaitu diperoleh nilai rata-rata sebesar 88 dengan ketuntasan belajar sebesar 88%. Hasil tersebut dipengaruhi adanya siswa yang tidak memperhatikan media tersebut dan mendapatkan nilai dibawah KKM. Pada uji coba luas diperbaiki pada kegiatan pembelajaran dan fasilitas media yang lebih lengkap sehingga diperoleh nilai rata-rata 96 dan telah melebihi KKM . Sedangkan persentase ketuntasan belajar sebesar 100% dan masuk kriteria sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Spesifikasi Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe***

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. model yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model *ADDIE* dengan tahapan yang dilakukan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pada pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media video berbasis *videoscribe* pada materi gejala alam di Indonesia dan

negara tetangga. Tujuan pengembangan media ini yaitu untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Spesifikasi model ini yang cocok untuk dijadikan penjelasan materi tentang gejala alam di Indonesia dan negara tetangga untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Dikarenakan dalam media tersebut terdapat berbagai animasi dan ilustrasi proses terjadinya gejala alam.

### **3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model**

#### **a. Prinsip-prinsip Media *Videoscribe***

Prinsip media *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga adalah dapat digunakan untuk membantu siswa mengenal gejala alam dan menemukan konsep materi tersebut dengan mudah. Selain itu media ini digunakan untuk pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran yang diharapkan guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Dengan demikian diharapkan siswa dapat menemukan pengetahuan mereka sendiri dan membuat pembelajaran menjadi bermakna.

#### **b. Keunggulan Media *Videoscribe***

Media *videoscribe* gejala alam di Indonesia dan negara tetangga memiliki keunggulan sebagai berikut :

- 1) Media mudah diakses dengan menggunakan *handphone* atau laptop dan juga bisa tanpa *internet*.
- 2) Media dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

- 3) Media dikemas dengan berbagai animasi dan ilustrasi.
- 4) Media dapat menyampaikan konsep materi secara inti.
- 5) Media dapat digunakan berulang-ulang.

**c. Kelemahan Media *Videoscribe***

- 1) Pembuatan media ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam mendesain animasi dan ilustrasinya.
- 2) Video terlalu menekankan pada materi karena komunikasi yang bersifat satu arah.

**4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media *Videoscribe***

**a. Faktor Pendukung Implementasi Media *Videoscribe***

- 1) Siswa memiliki semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan menggunakan media *videoscribe*, karena sebelumnya tidak adanya media pembelajaran.

**b. Faktor Penghambat Implementasi Media *Videoscribe***

- 1) Tidak adanya *projection screen* yang menjadikan penampilan *videoscribe* tidak begitu maksimal.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian media *videoscribe* pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung untuk kelas VI, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Media pembelajaran berbasis *videoscribe* materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga dinyatakan valid melalui tahap validasi mendapatkan skor 96%. Media pembelajaran berbasis *videoscribe* materi gejala alam di Indonesia dinyatakan praktis diperoleh dari respon guru untuk mendukung pembelajaran dengan memperoleh presentase skor 98%. Sedangkan respon siswa kelas VI terhadap media *videoscribe* ini memperoleh presentase skor 92,8%. Media pembelajaran berbasis *videoscribe* materi gejala alam di Indonesia dinyatakan efektif dalam pembelajaran karena ketuntasan belajar siswa pada uji coba terbatas yaitu 88 % dan uji coba luas sebesar 100%.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, tindak lanjut dari penelitian ini berimplikasi pada proses pembelajaran IPS kelas VI SD Negeri 3 Besole, Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung. Penggunaan media tersebut membuat siswa lebih tertarik dan antusias karena sesuai dengan materi dan tingkat pemahaman siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan

dengan hasil uji coba luas yang menunjukkan hasil evaluasi siswa kelas VI SD Negeri 3 Besole.

### **C. Saran-saran**

1. Produk yang telah dikembangkan dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Hendaknya guru kelas terus berusaha untuk menyiapkan media yang kreatif dan inovatif agar siswa tetap semangat dalam belajardan mudah memahami materi yang disampaikan.
2. Media ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk mencoba mengembangkan media *videoscribe* pada materi yang lain dengan berbagai animasi dan ilustrasi menarik lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Alifiyana, Naila A.I. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Bab Sholat Jum'at Di MTsN 3 Nganjuk*. Tulungagung: FTIK Institut Agama Islam Negeri.
- Ariyani, Dina. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran MIKABUDI (Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Benny, A.Pribadi, 2012. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Chun, Yi Min. 2013. *News Letter: Offline Of Integral Medical Education*. University of Toronto, Faculty Of Medicine.
- Dewi, Candra & Ma'rufa, F. (n.d.). *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar* (Vol. 59).
- Hamzah, Amir. 2019. *Penelitian Berbasis Proyek – Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD – Kajian Teoritik dan Contoh-Contoh Penerapannya*. Batu: Literasi Nusantara.
- Izza, Afkarina. 2018. *Pengaruh Self Assessment System, Biaya Kepatuhan Dan Keadilan Terhadap Persepsi Wajib Pajak Mengenai Tax Evasion*. Skripsi. Universitas Brawijaya
- Kemendikbud. (2018). *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar Yunita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsn 02 Raman*

- Utara. Lampung Timur: FTK Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nugroho, Ismawati, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Permatasari, I. (2015). Penggunaan Metode Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Journal of Geotechnical and Geoenvironmental Engineering ASCE*, 120(11), 259.
- Ramli, I. (2017). *Pengembangan Media Konvensional Miniatur Kenampakan Alam Subtema Keindahan Alam Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Iv, 111*.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riyana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran* – Google Books. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Rostiawati, Tita. (2008). *Penerapan Model CTL Pada Bahan Ajar Geometri Dan Pengukuran di Sekolah*. Sumedang.
- Shafira Aulia Hakim. 2017. *Pengaruh Media Videoscribe terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Simpang tiga Kabupaten Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Safitri, Nur Kholifatus. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. Malang: FKIP Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sahari, Sutrisno, dan Wahyudi. 2020. “Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING untuk Siswa SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6 (1): 174-83.
- Sari, DKK. 2016. *Komunikasi Bimbingan Orang Tua Pada Anak Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Profesional FIS UNIVED.

- Supiyarto. 2018. *Media Burungca-5-1 Pada Materi Sifat-sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Universitas Jambi.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Mawaris Menggunakan Sparkol Videoscribe*. Jurnal ilmu Pendidikan 17(3):230-238
- Yuliani Meda dan Simarmata Janer. 2020. *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan : Teori dan Penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Zunaidah, F. N, & Amin, M. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa* . Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia. 2(1), 19-30

## Lampiran 1

## Lembar Pengajuan Judul Skripsi



## LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

1. NAMAMAHASISWA : GINTA PRASTYA RAHMADANI
2. NPM : 18.1.01.10.0053
3. FAK./JUR./PRODI : FKIP/PGSD
4. JUDUL YANG DIAJUKAN:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
VIDEOSCRIBE PADA MATERI IPS POKOK BAHASAN GEJALA  
ALAM DI INDONESIA DAN NEGARA TETANGGA KELAS VI  
SEKOLAH DASAR**

## 5. RENCANA RUMUSAN MASALAH/PERTANYAAN PENELITIAN:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran menggunakan *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran menggunakan *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran menggunakan *videoscribe* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar ?

## 6. RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN:

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*)

Kediri, 2022

Mahasiswa



**GINTA PRASTYA RAHMADANI**  
NPM 18.1.01.10.0053

MENYETUJUI

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II



**WAHYUDI, M.Sn**  
NIDN. 075069001



**SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.P.d**  
NIDN. 0713037304

KETUA JURUSAN/PRODI



**KUKUH ANDRI AKA, M.Pd.**  
NIDN. 0713118901

## Lampiran 2

## Berita Acara Kemajuan Pembimbingan



PERSETUJUAN BAU : \_\_\_\_\_

### BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : Giinta Prastyah Rahmadani  
 NPM : 18.1.01.10.0053  
 Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD  
 Alamat Rumah : Ds. Suruhan Kedul, Bandung, Tulungagung  
 Alamat email : gintaprasrttyar09@gmail.com  
 No. Telp. / HP : 082 139 229 505

2. DOSEN PEMBIMBING I : Wahyudi, M.Sn.  
 Alamat Rumah : \_\_\_\_\_  
 Alamat email : Wahyudi@UNPKediri.ac.id  
 No. Telp. / HP. : 085 749 135 389

3. DOSEN PEMBIMBING II : Subrisno Sahari, M.Pd.  
 Alamat Rumah : \_\_\_\_\_  
 Alamat email : subrisno@UNPKediri.ac.id  
 No. Telp. / HP. : 082 234 979 233

4. JUDUL KTI : \_\_\_\_\_  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEOSCRIBE PADA  
MATERI IPS DOFOK BAHAN GEJALA ALAM DI INDONESIA DAN NEGARA  
TETANGGA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : \_\_\_\_\_
2. Jadwal Bimbingan : \_\_\_\_\_

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I	<u>Senin</u>	<u>08.00 - 11.00</u>	<u>Perpustakaan</u>
Pembimbing II			

3. Kemajuan Bimbingan : \_\_\_\_\_

## Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	14-07-2022	BAB I	Revisi Rumusan masalah.	MW
2.	27-07-2022	BAB I	ACC Bab I	MW
3.	09-08-2022	BAB II	Jumlahkan literatur media keluarga.	MW
4.	23-08-2022	BAB II	ACC BAB II	MW
5.	14-09-2022	BAB III	Langkah-langkah pembuatan media.	MW
6.	28-09-2022	BAB III	Revisi Instrumen validasi.	MW
7.	17-11-2022	BAB IV	ACC lanjut BAB IV	MW
8.	29-11-2022	BAB IV	Seserikan hasil Bola lab abstraksi.	MW
9.	7-12-2022	BAB IV	ACC.	MW
10.	8-12-2022	BAB V.	ACC + Abstrak.	MW
11.	13-12-2022	Abstrak	• Penambahan Tujuan Penelitian	MW

## Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	1-07-2022	BAB I	latihan belalang awal media polilogia	
2.	8-08-2022	BAB II	Revisi form screen program	
3.	13-09-2022	BAB II	Kemungkinan berpikir jika per polia	
4.	16-09-2022	BAB III	Teori payabung yg digunakan top ball	
5.	27-10-2022	BAB III	berikan waktu penulisan dan bentuk per	
6.	14-10-2022	BAB III	latihan penulisan top rumus warna	
7.	9-11-2022	BAB IV	berikan warna awal dan	
8.	15-11-2022	BAB IV	perbedaan awal dan akhir media	
9.	29-11-2022	BAB V	Rinci dari B.0010 dan lampiran	
10.	01-12-2022	BAB V	Dapur presentasi dan label Lampiran lay out dan ACC Ujian	

Mengetahui,  
Kaprodik

KURUH ANDRI ARA, M.Pd.  
NIDN 0713118901

Kediri, 22 Desember 2022  
Mahasiswa Ybs,

Genta Prastya R  
NPM 18.1.01.10.0043



## Lampiran 3

## Lembar Wawancara/Observasi

Narasumber	Pertanyaan	Jawaban
Guru wali kelas VI SD Negeri 3 Besole	1. Bagaimana proses pembelajaran di SD Negeri, apakah sudah sesuai dengan kurikulum atau tidak?	Sudah
	2. Kurikulum apa yang digunakan pada pembelajaran di SD Negeri 3 Besole ?	Untuk kelas 2, 3, 5, 6 menggunakan kurikulum K13. Sedangkan kelas 1 dan 4 menggunakan kurikulum merdeka belajar
	3. Model pembelajaran apakah yang Bapak pakai saat pembelajaran ?	Menggunakan beberapa model pembelajaran.
	4. Kendala dan masalah apa saja yang dialami saat melaksanakan pembelajaran ?	Kurang media pembelajaran
	5. Apakah siswa memahami materi hanya dari guru saja ?	Iya
	6. Apakah siswa mudah mengingat materi ?	Agak sulit
	7. Apakah sekolah menyediakan sarana dan prasarana dalam melaksanakan pembelajaran ?	Iya
	8. Media apakah yang Anda pakai ?	Kebanyakan hanya menggunakan buku saja. Ada globe, peta dan atlas.
	9. Apakah Anda memahami tentang media pembelajaran berbasis <i>videoscibe</i> ?	Belum
	10. Apakah Anda pernah memberikan materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga melalui media pembelajaran berbasis <i>videoscibe</i> ?	Belum
	11. Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berbasis <i>videoscibe</i> dalam materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga ?	Iya

## Lampiran 4

## Lembar Validasi Media

**LEMBAR VALIDASI  
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*  
Pada Materi Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia  
Dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar.

Peneliti : Ginta Prastya Rahmadani

Validator : Sucipto, M.Kom.

**A. TUJUAN**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengukur kelayakan dari Media Pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Penilaian instrument penelitian terhadap aspek penilaian melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :  
Skor 1 : Sangat Kurang  
Skor 2 : Kurang  
Skor 3 : Cukup  
Skor 4 : Baik  
Skor 5 : Baik Sekali

## C. PENILAIAN

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan Media	Media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> menampilkan animasi yang menarik bagi siswa		✓			
		Desain dan animasi media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> yang ditampilkan sesuai dengan siswa sekolah dasar	✓				
2.	Keefektifan	Kemampuan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> untuk mengulang materi yang dipelajari		✓			
		Kemampuan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> sebagai alat bantu untuk memahami pembelajaran	✓				
3.	Efisiensi	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓				
		Efisiensi penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> berkaitan dengan waktu	✓				
4.	Kepraktisan Media	Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓				
		Media dapat dijalankan di berbagai perangkat (PC, laptop dan <i>Smartphone</i> (HP))	✓				
		<b>TOTAL SKOR</b>					
		<b>SKOR MAKSIMAL</b>					
		<b>PRESENTASE SKOR</b>					

Rumus Penghitungan :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

**D. KOMENTAR DAN SARAN**

- Waktu video terlalu cepat
- Gambar perlu lebih banyak

Kediri, 18 Agustus 2022

Validator



Sucipto, M.Kom

NIDN. 0721029101

## Lampiran 5

## Lembar Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI  
AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*  
Pada Materi Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia  
Dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar.

Peneliti : Ginta Prastya Rahmadani

Validator : Erwin Putera Permana, M.Pd.

**A. TUJUAN**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengukur kelayakan dari Media Pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dari pendapat ahli materi.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Penilaian instrument penelitian terhadap aspek penilaian melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :  
Skor 1 : Sangat Kurang  
Skor 2 : Kurang  
Skor 3 : Cukup  
Skor 4 : Baik  
Skor 5 : Baik Sekali

## C. PENILAIAN

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terdapat dalam KD Kurikulum 2013	✓				
2.	Keluasan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kedalaman materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar	✓				
4.	Keakuratan konsep	Konsep dan animasi yang disajikan tidak menimbulkan kesalahan dalam berpikir		✓			
5.	Keakuratan gambar	Menampilkan animasi yang jelas sesuai dengan materi	✓				
6.	Keakuratan fakta dan data	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	✓				
7.	Keakuratan data	Data yang diambil dari sumber yang jelas	✓				
8.	Keefisienan	Memudahkan siswa dalam memahami materi	✓				
9.	Keakuratan dengan media	Materi yang disajikan sesuai dengan media <i>videoscibe</i>	✓				
TOTAL SKOR			49				
SKOR MAKSIMAL			45				
PRESENTASE SKOR			97,7%				

Rumus Penghitungan :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :  $\frac{49}{45} \times 100\% = 97,7\%$

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

## C. PENILAIAN

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terdapat dalam KD Kurikulum 2013	✓				
2.	Keluasan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kedalaman materi	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar	✓				
4.	Keakuratan konsep	Konsep dan animasi yang disajikan tidak menimbulkan kesalahan dalam berpikir		✓			
5.	Keakuratan gambar	Menampilkan animasi yang jelas sesuai dengan materi	✓				
6.	Keakuratan fakta dan data	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa	✓				
7.	Keakuratan data	Data yang diambil dari sumber yang jelas	✓				
8.	Keefisienan	Memudahkan siswa dalam memahami materi	✓				
9.	Keakuratan dengan media	Materi yang disajikan sesuai dengan media <i>videoscibe</i>	✓				
TOTAL SKOR			44				
SKOR MAKSIMAL			45				
PRESENTASE SKOR			97,7%				

Rumus Penghitungan :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

$$\frac{44}{45} \times 100\% = 97,7\%$$

V-ah = Validasi Ahli

45

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 - 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 - 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 - 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 - 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 - 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

**D. KOMENTAR DAN SARAN**

tidak ada komentar karena sudah direvisi-

Kediri, 22 sept 2022

Validator



Erwin Hutera Permana, M.Pd.  
0706128701

## Lampiran 6

## Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI  
PERANGKAT PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SDN 3 Besole  
 Kelas/Semester : VI (Enam)/II  
 Tema : 8 Bumiku  
 Pembelajaran : 3 (Ilmu Pengetahuan Sosial)

**A. PETUNJUK**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian. dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penelitian :  
 Skor 1 : Sangat Kurang  
 Skor 2 : Kurang  
 Skor 3 : Cukup  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 5 : Baik Sekali

**B. KOMPETENSI DASAR DAN MATERI**

Kompetensi Dasar	Materi
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN	- Pengertian gejala alam - Macam-macam gejala alam dan penyebabnya - Gejala alam di Indonesia dan negara tetangga

## C. ANGKET VALIDASI PERANGKAT PEMBELAJARAN

No.	Aspek yang divalidasi	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>SILABUS</b>						
1.	Kelengkapan komponen silabus	✓				
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar		✓			
3.	Kesesuaian materi pelajaran dengan kompetensi dasar	✓				
4.	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran		✓			
5.	Kesesuaian alokasi waktu dengan indikator	✓				
6.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan indikator	✓				
<b>RPP</b>						
1.	Kelengkapan komponen RPP		✓			
2.	Indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
3.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator		✓			
4.	Langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran	✓				
5.	Refleksi dan konfirmasi setelah kegiatan pembelajaran jelas	✓				
6.	Penilaian hasil belajar sesuai indikator	✓				
<b>HANDOUT</b>						
1.	Kelengkapan komponen handout	✓				
2.	Kesesuaian isi dengan indikator	✓				
3.	Keruntutan isi handout	✓				
4.	Penyajian pengembangan bahan ajar dilengkapi dengan contoh.	✓				
5.	Handout yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar	✓				
6.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.	✓				
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b>						
1.	Kelengkapan komponen media meliputi teks dan gambar	✓				
2.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓				
3.	Kesesuaian media dalam mendukung model pembelajaran		✓			

	yang digunakan					
4.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
5.	Media pembelajaran menarik dan mudah digunakan	✓				
6.	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	✓				
<b>PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN</b>						
1.	Kesinkronan indikator dengan kompetensi dasar.	✓				
2.	Kesinkronan tujuan pembelajaran dengan indikator.		✓			
3.	Kesesuaian penilaian dengan indikator.	✓				
4.	Kesinkronan bentuk instrumen dengan jenis penilaian.	✓				
5.	Kesesuaian soal dengan indikator, jenis penilaian, dan bentuk instrumen.	✓				
	<b>Jumlah Skor</b>		139			
	<b>Skor Maksimal</b>		145			
	<b>Presentase Skor</b>		95,8 %			

Rumus Penghitungan :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

#### D. KOMENTAR DAN SARAN

1. Rujukan pembelajaran belum disertakan komponen Degree.
2. Media pembelajaran hanya berupa korban kurang menarik konkritnya.

Kediri, 22 sept 2022

Validator



Erwin Putera Permana, M.Pd.

0706128701

### LEMBAR VALIDASI SOAL

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*  
Pada Materi Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia  
Dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar.  
Peneliti : Ginta Prastya Rahmadani  
Validator : Erwin Putera Permana, M.Pd.

#### A. TUJUAN

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengukur kelayakan dari Media Pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dari pendapat ahli materi.

#### B. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Penilaian instrument penelitian terhadap aspek penilaian melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :  
Skor 1 : Sangat Kurang  
Skor 2 : Kurang  
Skor 3 : Cukup  
Skor 4 : Baik  
Skor 5 : Baik Sekali

## C. PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Soal sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
2.	Kesesuaian soal dengan indikator	✓				
3.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓				
4.	Soal evaluasi sesuai dengan materi	✓				
5.	Soal menggunakan bahasa dan istilah yang mudah untuk dipahami	✓				
<b>Skor Total</b>		25				
<b>Skor Maksimal</b>		25				
<b>Presentase Skor</b>		100%				

Rumus Penghitungan :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

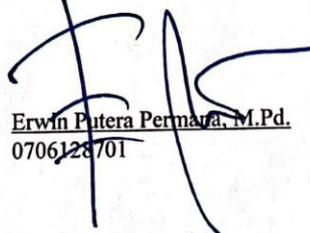
Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 - 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 - 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 - 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 - 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 - 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

**D. KOMENTAR DAN SARAN**

tidak ada komentar karena sudah direvisi.

Kediri, 22 Sept 2022

Validator



Erwin Putera Permana, M.Pd.  
0706123701

Lampiran 7

**PERANGKAT PEMBELAJARAN  
SEKOLAH DASAR KELAS VI**



**MUATAN  
IPS**

**MATERI  
Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga**

**OLEH  
GINTA PRASTYA RAHMADANI  
18.1.01.10.0053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2022**

## SILABUS PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 3 Besole**

**Kelas : VI**

**Tema : 8 Bumiku**

**Pembelajaran : 3 (Ilmu Pengetahuan Sosial)**

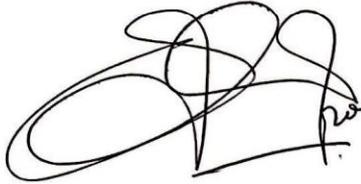
### **Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
				Prosedur	Jenis	Instrumen		
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.	3.1.1 Mengidentifikasi faktor penyebab terjadinya gejala alam	Gejala alam yang ada di Indonesia dan negara tetangga.	1. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	Akhir	Tes Tulis	Soal Pilihan Ganda	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Pedoman Guru Tema 8 <i>Bumiku</i> Kelas VI (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018) Revisi 2018.</li> <li>• Arif, dkk. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas VI</i>. Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008</li> </ul>
	3.1.2 Mengelompokkan macam-macam gejala alam yang terjadi di Indonesia		2. Guru memberikan media sparkol videoscibe materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga.	Akhir	Tes Tulis	Soal Pilihan Ganda		
	3.1.3 Mengelompokkan macam-macam gejala alam yang terjadi di negara tetangga		3. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan.	Akhir	Tes Tulis	Soal Pilihan Ganda		

Guru Kelas VI

Kediri, 19 Oktober 2022  
Mahasiswa



**BELLIY TULUS W, M.Pd**  
NIP. 197501092008011007



**GINTA PRASTYA RAHMADANI**  
NPM. 18.1.01.10.0053

Mengetahui :

Kepala SDN 3 Besole



**NURUL CHOIRYAH, S.Pd.**  
NIP. 196703162005012005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 3 Besole  
**Kelas** : VI (Enam)  
**Tema** : 8 Bumiku  
**Pembelajaran** : 3 (Ilmu Pengetahuan Sosial)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN	3.1.1 Mengidentifikasi faktor penyebab terjadinya gejala alam
	3.1.2 Mengelompokkan macam-macam gejala alam yang terjadi di Indonesia
	3.1.3 Mengelompokkan macam-macam gejala alam yang terjadi di negara tetangga

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati media *sparkol videoscribe* materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga siswa mampu mengidentifikasi faktor penyebab terjadinya gejala alam dengan benar.
2. Setelah mengamati media *sparkol videoscribe* materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga, siswa mampu mengelompokkan macam-macam gejala alam yang terjadi di Indonesia dengan benar.
3. Setelah mengamati media *sparkol videoscribe*, siswa mampu mengelompokkan macam-macam gejala alam yang ada di negara tetangga dengan benar.

### D. Materi Pembelajaran

- a. Pengertian gejala alam
- b. Macam-macam gejala alam dan penyebabnya
- c. Gejala alam yang ada di Indonesia dan negara tetangga

### E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Metode Pembelajaran : Video based learning, ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi.

### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka salam pembuka, mengucapkan selamat pagi, dan menanyakan kabar kepada anak-anak.</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.</li> <li>• Guru melakukan presensi.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.</li> <li>• Guru melakukan apersepsi sebagai penggalan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan.</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase Konstruktivisme (<i>Constructivism</i>):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.</li> <li>- Berdasarkan apersepsi sebelumnya, siswa didorong dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengungkapkan atau menceritakan pengalamannya mengalami beberapa gejala atau peristiwa alam.</li> </ul> </li> <li>• <b>Fase Inkuiri (<i>Inquiry</i>)</b> Guru menampilkan media pembelajaran <i>sparkol videoscribe</i> dengan materi gejala alam</li> </ul>	50 menit

	<p>di Indonesia dan negara tetangga dan siswa mengamati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase Bertanya (<i>Questioning</i>) :</b> Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya sesuai dengan materi yang telah diamati.</li> <li>• <b>Fase Masyarakat Belajar (<i>Learning Community</i>) :</b> Selama siswa berdiskusi, guru berkeliling, memotivasi, dan memfasilitasi siswa serta mengamati siswa selama melakukan diskusi.</li> <li>• <b>Fase Pemodelan (<i>Modelling</i>) :</b> Guru menunjuk salah satu anggota kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi mengenai pengelompokkan macam-macam gejala alam di Indonesia dan negara tetangga beserta penyebabnya.</li> <li>• <b>Fase Refleksi (<i>Reflection</i>) :</b> Guru memberikan kesempatan siswa lainnya untuk menyimpulkan belajarnya sesuai dengan pemahamannya.</li> <li>• <b>Fase Penilaian Nyata (<i>Authentic Assesment</i>) :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa melakukan tanya-jawab dalam diskusi kelas antar kelompok, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan guru sehingga diperoleh kesimpulan diskusi.</li> <li>- Guru menyampaikan pesan dan kesan selama pembelajaran berlangsung.</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>• Guru menyampaikan pembelajaran selanjutnya.</li> <li>• Berdoa dan salam penutup.</li> </ul>	10 menit

## G. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber

- Buku Pedoman Guru Tema 8 *Bumiku* Kelas VI (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018) Revisi 2018.
- Arif, dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas VI. Departemen Pendidikan Nasionak Tahun 2008.

### 2. Media

- *Sparkol Videoscribe* Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga

**H. Penilaian**

1. Prosedur : Penilaian Akhir
2. Jenis : Tes Tulis
3. Bentuk Instrumen : Objektif



## HANDOUT

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 3 Besole  
**Kelas** : VI (Enam)  
**Tema** : 8 Bumiku  
**Pembelajaran** : 3 (Ilmu Pengetahuan Sosial)

### Kompetensi Inti

5. Menerima menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
7. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
8. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### Indikator

#### IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

- 3.1.1 Mengidentifikasi faktor penyebab terjadinya gejala alam.
- 3.1.2 Mengelompokkan macam-macam gejala alam yang terjadi di Indonesia.
- 3.1.3 Mengelompokkan macam-macam gejala alam yang terjadi di negara tetangga.



## GEJALA ALAM DI INDONESIA DAN NEGARA TETANGGA

### A. Gejala alam



Gambar 1. Bencana Alam

Gejala alam adalah peristiwa alam yang terjadi karena pengaruh yang ditimbulkan oleh alam itu sendiri. Gejala alam atau peristiwa alam itu sendiri dapat bersifat merugikan dan membahayakan manusia. Akan tetapi, ada juga yang tidak merugikan atau membahayakan manusia. Gejala alam yang merugikan misalnya gempa bumi, tsunami, badai tropis. Sedangkan gejala alam yang tidak merugikan atau menguntungkan misalnya pergantian musim, terbentuknya embun, dan pelangi.

### B. Gejala alam yang tidak merugikan manusia

#### 1. Pergantian musim

Di Indonesia mengalami pergantian musim sebanyak dua kali, yaitu musim kemarau dan musim hujan. Musim kemarau di Indonesia biasanya berlangsung bulan April-Oktober. Sedangkan musim hujan biasanya berlangsung pada bulan Oktober-April. Antara musim hujan dan kemarau, biasanya kondisi tidak menentu. Kondisi ini disebut *pancaroba*.



Gambar 2. Turunnya Hujan

atmosfer  
*musim*

#### 2. Terbentuknya embun

Terbentuknya embun merupakan bagian dari gejala/peristiwa alam. Embun terbentuk ketika udara yang berada di dekat permukaan tanah menjadi dingin. Kelebihan uap air berubah menjadi embun di atas benda-benda di dekat tanah.

#### 3. Terbentuknya Pelangi



Gambar 3. Pelangi

Fenomena alam ini biasanya muncul setelah terjadinya hujan. Bentuk pelangi sangat indah sehingga banyak menjadi inspirasi terciptanya beragam cerita. Apabila dilihat dari segi ilmu, pembentukan pelangi sangat sederhana. Pelangi hanya merupakan pembiasan cahaya. Ketika dibiaskan cahaya akan berubah arah.

### C. Gejala alam yang merugikan manusia

#### 1. Banjir dan kekeringan

Dengan hanya memiliki dua musim, bukan berarti kita terbebas dari bencana alam. Kecerobohan dalam memanfaatkan alam, dapat mendatangkan bencana.

Bencana yang sering melanda negara kita adalah banjir dan kekeringan pada saat musim kemarau.



Gambar 4. Banjir



Gambar 5. Kekeringan

Selain disebabkan oleh faktor alam, banjir juga disebabkan oleh ulah manusia. Pembangunan gedung, penebangan pohon, dan penyempitan sungai merupakan contoh ulah manusia yang menjadi penyebab banjir.

## 2. Letusan gunung berapi



Gambar 6. Gunung Meletus

Jumlah gunung berapi di Indonesia sangatlah banyak. Di Indonesia terdapat banyak gunung berapi disebabkan karena wilayah Indonesia terdapat pertemuan berbagai lempeng bumi. Pada pertemuan lempeng-lempeng itu terjadi lipatan patahan sehingga terbentuk retakan.

Letusan gunung berapi terjadi ketika magma keluar dari perut bumi ke permukaan bumi.

Adapun magma adalah campuran batuan dan berbagai campuran mineral yang bersifat cair dan sangat panas. Saat terjadi gunung meletus banyak bahan-bahan material yang keluar dari gunung api yang bersifat gas, cair, dan padat.

Bahan yang berbentuk gas terdiri atas gas karbondioksida, gas belerang, dan gas asam arang. Bahan cair yang dikeluarkan saat letusan gunung api berupa lava dan lahar. Lava adalah magma serta segala benda yang sudah mencair yang dimuntahkan oleh gunung api dan sampai di permukaan bumi. Sedangkan lahar adalah debu vulkanik yang bercampur dengan air, baik air dari hujan atau air danau kawah yang mengalir dari puncak gunung menuju lereng gunung. Selain itu letusan gunung juga mengeluarkan bahan padat berupa bongkahan batu besar, batuan kecil atau kerikil, dan abu vulkanik.

## 3. Gempa bumi



Gambar 7. Gempa Bumi

Gempa bumi adalah gejala alam yang berupa guncangan pergerakan lapisan kerak bumi secara tiba-tiba yang ditimbulkan oleh tenaga dari dalam bumi. Kekuatan gempa bumi dinyatakan dengan skala richter, dengan skala ini besarnya kekuatan gempa bumi diukur dari rentang 1-9.

Gempa bumi ada tiga jenis :

- a. Gempa tektonik : Terjadi karena tabrakan/ pergeseran antar lempeng bumi.
- b. Gempa vulkanik : Terjadi karena pergerakan magma.
- c. Gempa runtuhan : Gempa yang terjadi karena adanya runtuh tanah.

#### 4. Kebakaran hutan



Gambar 8. Kebakaran Hutan

Kebakaran hutan dapat terjadi dengan sendirinya atau ulah manusia. Penyebab alami kebakaran hutan misalnya akibat gesekan dahan pohon yang mengering pada musim kemarau. Akan tetapi, kebakaran di Indonesia pada umumnya disebabkan oleh pembakaran hutan untuk lahan pertanian. Dengan alasan membuka lahan pertanian, para petani ramai-ramai membuka hutan. Pepohonan ditebangi dan dibakar untuk mempermudah pembersihannya.

Jika hal ini dilakukan pada saat musim kemarau, maka api akan menjalar. Kebakaran hutan akan sulit diatasi apabila melanda daerah yang banyak menyimpan sisa kayu di dalam tanah. Hutan yang terbakar memiliki akibat lebih parah yaitu pencemaran udara. Akibat asap yang membumbung, jalur penerbangan mengalami gangguan. Pesawat terbang tidak berani melintas di sekitar lokasi kebakaran hutan karena adanya gangguan asap.

#### 5. Tanah longsor

Longsor terjadi saat lapisan bumi paling atas dan bebatuan terlepas dari bagian utama gunung atau bukit. Hal ini biasanya terjadi karena curah hujan yang tinggi, gempa bumi atau letusan gunung berapi. Ketika longsor berlangsung lapisan teratas bumi mulai meluncur deras pada lereng. Jumlah tanah yang besar dari luncuran tanah dan lumpur inilah yang merusak rumah-rumah dan menghancurkan bangunan yang kokoh dalam hitungan detik.



Gambar 9. Tanah Longsor

Tanah longsor juga bisa disebabkan oleh manusia, seperti penebangan pohon secara liar di daerah lereng (animasi), penebangan bebatuan dan tanah (animasi) dan pemompaan serta pengairan air tanah yang menyebabkan turunnya level air tanah

#### 6. Tsunami



Gambar 10. Tsunami

Tsunami adalah serangkaian gelombang yang terbentuk karena gempa/letusan gunung berapi di bawah laut/di daratan dekat pantai. Nama tsunami diambil dari bahasa Jepang yang artinya gelombang pelabuhan. Tsunami tercipta saat permukaan dasar laut bergerak naik turun di sepanjang patahan selama gempa terjadi/saat

bagian gunung berapi yang meletus runtuh kedalam laut.

Tsunami juga tercipta saat gempa/letusan terjadi di daratan dekat pantai. Salah satu daerah di Indonesia yang mengalami tsunami dengan parah terjadi di Nangro Aceh Darussalam pada 26 desember 2004.

## 7. Angin Topan

Angin topan adalah udara yang bergerak dan tekanan udara maksimum ke tekanan udara minimum. Penyebab terjadinya angin topan adalah karena adanya pergerakan udara yang sangat kencang. Tiupan angin topan mampu merobohkan berbagai bangunan dan merobohkan pepohonan.



Gambar 11. Angin Topan

## D. Gejala alam yang ada di negara tetangga

### 1. Topan nargis Myanmar

Topan nargis membawa angin kencang dengan kecepatan hingga 190 km/jam. Pada bulan Mei 2008 angin ini telah memporandakan lima wilayah di Myanmar. Wilayah tersebut adalah Yangon, Irawaddy, Bago, Karen, dan Mon. Jumlah korban topan nargis diperkirakan mencapai 77.700 orang dan 42.000 lainnya dinyatakan hilang. Akibat bencana ini rumah penduduk, pertokoan, dan fasilitas umum rusak parah. Badai ini juga menyebabkan tanah longsor dan melumpuhkan pusat tenaga listrik. Badai topan nargis ini merupakan badai topan tropis yang terparah di Asia.

### 2. Badai di Vietnam

Ratusan orang meninggal di Vietnam pada tahun 2006 akibat terjadinya badai tropis. Badai tropis chancu, lekima, pabuk, dan toraji adalah jenis badai yang sering melanda daerah utara Vietnam. Pada bulan Oktober 2007 pemerintah Vietnam bahkan mengungsikan 500 ribu warganya dari wilayah pesisir. Hal ini dilakukan sebagai antisipasi terjadinya serangan badai lekima. Banjir dan badai telah meminta korban nyawa sebanyak 86 orang di Vietnam pada tahun 2007. Pada tahun 2006 lebih dari enam ratus orang meninggal dunia akibat bencana ini.

### 3. Banjir di Malaysia

Malaysia sering kita sebut sebagai negeri Jiran yang artinya tetangga dekat. Letak Malaysia memang sangat dekat dengan Indonesia. Malaysia terdiri atas dua bagian, yaitu Malaysia Barat dan Malaysia Timur. Malaysia merupakan salah satu negara yang sering dilanda banjir. Ketinggian banjir di wilayah bahkan mencapai atap rumah penduduk. Hal ini memaksa ribuan warga mengungsi. Penyebab utama banjir di Malaysia adalah bertiupnya angin muson yang terjadi setiap bulan November hingga Februari. Pada tahun 2006 Malaysia mengalami banjir terhebat dalam seratus tahun terakhir.

### 4. Letusan gunung dan badai Tropis di Filipina.

Peristiwa alam paling menonjol yang terjadi di Filipina adalah peristiwa gunung meletus dan badai tropis. Gunung yang sering meletus bernama Gunung Mayon dan Parker. Kedua gunung tersebut sangat menakutkan jika meletus. Gunung Mayon terakhir meletus pada tanggal 17 Juli 2006. Badai tropis di Filipina pada umumnya terjadi pada bulan September hingga November. Filipina merupakan salah satu

daerah yang sering mengalami badai tropis Jenis badai terkenal di Filipina adalah badai tropis durian dan fengshen. Badai tropis durian yang pernah meluluhlantakkan Filipina pada tahun 2006 mengakibatkan 36 penduduk meninggal dunia. Badai ini juga membawa dampak iklim di Indonesia yaitu musim kemarau di Indonesia bertambah lama.

#### **5. Gempa bumi dan tsunami di asia tenggara**

Gempa dan tsunami yang terjadi di Aceh tadi pada tanggal 26 desember 2004 merupakan gempa terbesar kelima sejak 1900 dan menewaskan lebih 220.000 orang. Gelombang tsunami menghantam negara-negara Asia Tenggara seperti Indonesia, Malaysia, Thailand, Myanmar, bahkan ke negara Asia dan Afrika seperti Sri Lanka, India, dan Somalia.

## LEMBAR EVALUASI

**Satuan Pendidikan : SDN 3 Besole**  
**Kelas : VI (Enam)**  
**Tema : 8 Bumiku**  
**Pembelajaran : 3 (Ilmu Pengetahuan Sosial)**

### Kompetensi Inti

1. Menerima menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### **Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (x) !**

1. Peristiwa alam yang muncul setelah terjadi hujan dan diakibatkan oleh pembiasan cahaya disebut . . . .
 

a. embun	c. banjir	e. gempa bumi
b. pelangi	d. cuaca	
2. Musim pancaroba adalah . . . .
  - a. peralihan musim semi ke musim gugur
  - b. peralihan musim panas ke musim dingin
  - c. peralihan musim kemarau ke musim hujan hujan dan sebaliknya
  - d. perubahan angin muson barat ke angina muson timur dan sebaliknya
  - e. peralihan dari berbagai musim
3. Indonesia memiliki begitu banyak gunung berapi karena . . . .
  - a. Indonesia memiliki wilayah yang luas
  - b. wilayah Indonesia merupakan daerah subur
  - c. letak Indonesia yang diapit oleh dua benua
  - d. letak Indonesia di antara dua Samudra
  - e. di wilayah Indonesia terdapat pertemuan berbagai lempeng bumi

4. Kebakaran yang terjadi di Indonesia pada umumnya disebabkan oleh . . . .
  - a. gesekan dahan-dahan kering
  - b. musim kemarau berkepanjangan
  - c. terjadinya gempa bumi
  - d. pembukaan hutan untuk lahan pertanian
  - e. dibakar tanpa ada alasannya
5. Gempa bumi yang disebabkan oleh gunung meletus karena pergerakan magma disebut .
  - a. gempa tektonik
  - b. gempa terban
  - c. gempa vulkanik
  - d. gempa susulan
  - e. gempa tahunan
6. Kekuatan gempa dinyatakan dengan . . . .
  - a. heliosentris
  - b. episentrum
  - c. hiposentrum
  - d. richter
  - e. termometer
7. Peristiwa yang terbentuk ketika udara yang berada di dekat permukaan tanah menjadi dingin dan menimbulkan kelebihan uap air disebut . . . .
  - a. terjadinya pelangi
  - b. terbentuknya embun
  - c. pergantian musim
  - d. terjadinya hujan
  - e. terjadinya tanah longsor
8. Daerah di Asia Tenggara yang sering mengalami bencana letusan gunung berapi dan badai tropis adalah . . . .
  - a. Malaysia
  - b. Singapura
  - c. Thailand
  - d. Vietnam
  - e. Filipina
9. Badai topan terparah di Asia yang terjadi pada bulan Mei 2008 dengan kecepatan hingga 190 km/jam adalah . . . .
  - a. topan nargis di Myanmar
  - b. topan lekima di Vietnam
  - c. badai durian di Filipina
  - d. badai fengshen di Vietnam
  - e. badai di Indonesia
10. Dampak badai durian di Filipina terhadap wilayah Indonesia adalah . . . .
  - a. hancurnya wilayah utara Indonesia
  - b. rusaknya fasilitas umum di beberapa wilayah Indonesia
  - c. musim hujan di Indonesia bertambah lama
  - d. musim kemarau di Indonesia bertambah lama

e. kebakaran hutan di Indonesia

**Isilah dengan jawaban yang tepat!**

1. Gelombang air laut yang sangat besar disebut . . . .
2. Tsunami di Aceh terjadi pada . . . .
3. Jika hujan terus menerus di pemukiman yang tidak memiliki daerah resapan air, maka akan berakibat . . . .
4. Musim hujan di Indonesia terjadi akibat adanya angin . . . . yang terjadi di bulan Oktober – April.
5. Gempa bumi tektonik terjadi karena . . . .

**Kerjakan soal-soal berikut!**

1. Apakah yang dimaksud dengan gejala alam?
2. Jelaskan tentang pergantian musim di Indonesia!
3. Jelaskan bagaimana terjadinya gunung berapi?
4. Jelaskan peristiwa alam atau gejala alam yang sering terjadi di Filipina ?
5. Sebutkan macan macam gejala alam Indonesia dan yang terjadi di negara tetangga!

## INSTRUMEN PENILAIAN

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri 3 Besole  
**Kelas** : VI (Enam)  
**Tema** : 8 Bumiku  
**Pembelajaran** : 3 (Ilmu Pengetahuan Sosial)

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### B. KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.

## C. KISI-KISI PENILAIAN

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Penilaian			Kunci Jawaban
		Prosedur	Jenis	Bentuk Instrumen	
3.1.1 Mengidentifikasi faktor penyebab terjadinya bencana alam	Setelah mengamati media <i>sparkol videoscribe</i> materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga siswa mampu mengidentifikasi faktor penyebab terjadinya gejala alam.	Akhir	Tes Tulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda No. 1,2,3,4,7</li> <li>• Essay No. 3, 4</li> <li>• Uraian No. 1,2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda No. 1,2,3,4,7</li> <li>• Essay No. 3, 4</li> <li>• Uraian No. 1,2</li> </ul>
3.1.2 Menyebutkan contoh gejala alam yang ada di Indonesia	Setelah mengamati media <i>sparkol videoscribe</i> materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga, siswa mampu mengelompokkan macam-macam gejala alam yang terjadi di Indonesia.	Akhir	Tes Tulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda No. 5, 6</li> <li>• Essay No. 1, 2, 5</li> <li>• Uraian No. 3, 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda No. 5, 6</li> <li>• Essay No. 1, 2, 5</li> <li>• Uraian No. 3, 5</li> </ul>
3.1.3 Menyebutkan contoh gejala alam yang ada di negara tetangga	Setelah mengamati media <i>sparkol videoscribe</i> , siswa mampu mengelompokkan macam-macam gejala alam yang ada di negara tetangga.	Akhir	Tes Tulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda No. 8, 9, 10</li> <li>• Uraian No. 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan ganda No. 8, 9, 10</li> <li>• Uraian No. 4</li> </ul>

**KUNCI JAWABAN****I**

1. A
2. C
3. E
4. D
5. C
6. D
7. B
8. E
9. A
10. D

**II**

1. Tsunami
2. 26 Desember 2004
3. Banjir
4. Barat laut
5. Tabrakan atau pergeseran lempeng bumi

**III**

1. Gejala alam adalah peristiwa alam yang terjadi karena pengaruh yang ditimbulkan oleh alam itu sendiri.
2. Pergantian musim di Indonesia sebanyak dua kali, yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Musim kemarau di Indonesia biasanya berlangsung bulan April sampai Oktober dan musim hujan berlangsung pada bulan Oktober sampai April.
3. Letusan gunung berapi terjadi ketika magma keluar dari perut bumi ke permukaan bumi. Adapun magma adalah campuran batuan dan berbagai campuran mineral yang bersifat cair dan sangat panas. Saat terjadi gunung meletus banyak bahan-bahan material yang keluar dari gunung api yang bersifat gas, cair, dan padat.
4. Peristiwa alam yang terjadi di Filipina adalah peristiwa gunung meletus dan badai tropis. Gunung yang sering meletus bernama Gunung Mayon dan Parker dan Filipina merupakan salah satu daerah yang sering mengalami badai tropis Jenis badai terkenal di Filipina adalah badai tropis durian dan fengshen.
5. - Gejala alam yang tidak merugikan : Pergantian musim, terbentuknya embun, dan terjadinya pelangi.
  - Gejala alam yang merugikan : Banjir dan kekeringan, letusan gunung berapi, gempa bumi, kebakaran hutan, tanah longsor, tsunami, angin topan.
  - Gejala alam yang ada di negara tetangga : topan nargis Myanmar, badai di Vietnam, banjir di Malaysia, Letusan gunung dan badai tropis di Filipina, gempa bumi dan tsunami di asia tenggara.

**Pedoman Penilaian**

No. Soal	Keterangan	Skor
Romawi I 1 sampai 10	Jika siswa menjawab dengan benar	1
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah	0
Romawi II 1 sampai 5	Jika siswa menjawab dengan benar	2
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah	0
Romawi III 1 sampai 5	Jika siswa menjawab dengan benar	3
	Jika siswa tidak menjawab atau jawaban salah	0
Skor total		35

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

**Format Penilaian Siswa Kognitif Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai
1	ALEXANDER SATRIA PUTRA ADJIE	
2	ALFIANO FARENSI	
3	ALFIN DWI ALDIANO	
4	ANDIKA DWI AKNANTA	
5	ANINDYA NIKESYA VERLA	
6	AURA DINAR PINASTI	
7	AURELLIA CALLISTA NADILA PUTRI	
8	AZRIL ALDIANO HILWA FAHRIYANTO	
9	CELLO NERIX JUAN GONZALES	
10	CHELSEA ALENTHA DIRTA	
11	DIANA PUTRI ALEXA RAHMADHANI	
12	DINA CORNELIA	
13	DONI TIO	
14	FIRMAN ADI WIGUNA	
15	GHIZELLA AUDYA	
16	GREITHA ANANTHALIEN	
17	JUAN SAFI INDRASTATA	
18	KENDRA PRATAMA	
19	LAILI LUTFIANA NATASYA	
20	MAMAN DWI PRAYOGI	
21	MEQUEHUA AINI SUSAN	
22	MOHAMAT VIKO RAMADANI	
23	MUHAMAD RIZKY FADILAH	
24	MUHAMMAD ARDHAN BAIHAQY	
25	MUHAMMAD NIZAM RAMADHAN	
26	NACHA CAHYA WIJAYA	
27	NANDITA DWI AYU PARWATI	
28	NICHOLAS NUGRAHA JANATURRIZAL	
29	QOYYU NAFSI	
30	SABRINA BUNGA AZAKRA	
31	SAFA NUR IKA LUKMAN	
32	SAFA VENECA VIA PUTRI	
33	SEVINA WIDYA SALSABILA	
34	VANNEZA CLARISTIANA	
35	VINNO AHMAD SYAIFULLOH	
36	WELIN ANAYA IZZATI PUTRI	

## Lampiran 8

## Lembar Angket Respon Guru

**LEMBAR ANGKET  
RESPON GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*  
Pada Materi Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia  
Dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar.  
Peneliti : Ginta Prastya Rahmadani  
Validator : Guru kelas VI SDN 3 Besole

**A. TUJUAN**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan dari Media Pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe dari pendapat guru.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Penilaian instrument penelitian terhadap aspek penilaian melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :  
Skor 1 : Sangat Kurang  
Skor 2 : Kurang  
Skor 3 : Cukup  
Skor 4 : Baik  
Skor 5 : Baik Sekali

## C. PENILAIAN

No.	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru dalam mengajarkan materi kepada siswa	✓				
2.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu siswa lebih mudah memahami yang disampaikan oleh guru	✓				
3.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan	✓				
4.	Tampilan animasi pada media <i>videoscribe</i> mudah dipahami oleh guru	✓				
5.	Media <i>videoscribe</i> dapat membantu guru dalam memotivasi siswa	✓				
6.	Media <i>videoscribe</i> dapat meningkatkan kerja sama antara siswa dan guru	✓				
7.	Media <i>videoscribe</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa	✓				
8.	Komposisi penampilan animasi media <i>videoscribe</i> sesuai dengan keperluan materi		✓			
9.	Pembelajaran mengenai materi IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga termuat di dalam media <i>videoscribe</i>	✓				
10.	Dengan adanya media <i>videoscribe</i> pembelajaran IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga menjadi lebih menarik dan sekaligus menunjukkan kepada anak tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran	✓				
<b>TOTAL SKOR</b>		49				
<b>SKOR MAKSIMAL</b>		50				
<b>PRESENTASE SKOR</b>		98 %				

Rumus Penghitungan :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$\frac{49}{50} \times 100 = 98\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

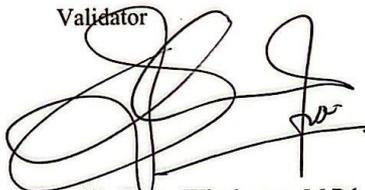
Tsh = Total skor maksimal

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

**D. KOMENTAR DAN SARAN**

Kediri, 14 Oktober 2022

Validator



Belliy Tulus Wicaksono, M.Pd  
NIP. 197501092008011007

## Lampiran 9

## Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA  
MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE*

Nama : Ghizella aurya  
Kelas : VI  
No. Absen : 15

## A. TUJUAN

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan dari Media Pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe dari pendapat siswa.

## B. PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Penilaian instrument penelitian terhadap aspek penilaian melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :  
Skor 1 : Ya  
Skor 0 : Tidak

## C. PENILAIAN

No.	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> karena memudahkan saya memahami materi	✓	
2.	Media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> menarik minat saya karena menampilkan animasi materi IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga	✓	
3.	Saya mudah memahami animasi video pada media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓	
4.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓	
5.	Saya tidak merasa kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓	
6.	Saya merasa lebih ingin tahu materi yang diberikan oleh guru jika belajar menggunakan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>		✓
7.	Animasi dari media sangat menarik sehingga membuat saya tertarik dan semangat untuk mempelajarinya.	✓	
TOTAL SKOR			
SKOR MAKSIMAL			
PRESENTASE SKOR			

## D. KOMENTAR DAN SARAN

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA  
MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE*

Nama : Aura Dinar Pinasti  
Kelas : 6  
No. Absen : 6

**A. TUJUAN**

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan dari Media Pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe dari pendapat siswa.

**B. PETUNJUK**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
2. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Penilaian instrument penelitian terhadap aspek penilaian melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :  
Skor 1 : Ya  
Skor 0 : Tidak

## C. PENILAIAN

No.	Butir Penilaian	Penilaian	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> karena memudahkan saya memahami materi	✓	
2.	Media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> menarik minat saya karena menampilkan animasi materi IPS Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga	✓	
3.	Saya mudah memahami animasi video pada media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓	
4.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓	
5.	Saya tidak merasa kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓	
6.	Saya merasa lebih ingin tahu materi yang diberikan oleh guru jika belajar menggunakan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	✓	
7.	Animasi dari media sangat menarik sehingga membuat saya tertarik dan semangat untuk mempelajarinya.		✓
<b>TOTAL SKOR</b>			
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			
<b>PRESENTASE SKOR</b>			

## D. KOMENTAR DAN SARAN

## Lampiran 10

## Hasil Evaluasi Siswa

## SOAL EVALUASI

Nama : Nicholas N.J.R  
 Kelas : 6  
 No : 28

100

## I. Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (x) !

1. Peristiwa alam yang muncul setelah terjadi hujan dan diakibatkan oleh pembiasan cahaya disebut . . . .
  - a. embun
  - b. pelangi
  - c. banjir
  - d. cuaca
  - e. gempa bumi
2. Musim pancaroba adalah . . . .
  - a. peralihan musim semi ke musim gugur
  - b. peralihan musim panas ke musim dingin
  - c. peralihan musim kemarau ke musim hujan hujan dan sebaliknya
  - d. perubahan angin muson barat ke angin muson timur dan sebaliknya
  - e. peralihan dari berbagai musim
3. Indonesia memiliki begitu banyak gunung berapi karena . . . .
  - a. Indonesia memiliki wilayah yang luas
  - b. wilayah Indonesia merupakan daerah subur
  - c. letak Indonesia yang diapit oleh dua benua
  - d. letak Indonesia di antara dua Samudra
  - e. di wilayah Indonesia terdapat pertemuan berbagai lempeng bumi
4. Kebakaran yang terjadi di Indonesia pada umumnya disebabkan oleh . . . .
  - a. gesekan dahan-dahan kering
  - b. musim kemarau berkepanjangan
  - c. terjadinya gempa bumi
  - d. pembukaan hutan untuk lahan pertanian
  - e. dibakar tanpa ada alasannya
5. Gempa bumi yang disebabkan oleh gunung meletus karena pergerakan magma disebut . . . .

- a. gempa tektonik
  - b. gempa terban
  - c. gempa vulkanik
  - d. gempa susulan
  - e. gempa tahunan
6. Kekuatan gempa dinyatakan dengan . . . .
- a. heliosentris
  - b. episentrum
  - c. hiposentrum
  - d. richter
  - e. termometer
7. Peristiwa yang terbentuk ketika udara yang berada di dekat permukaan tanah menjadi dingin dan menimbulkan kelebihan uap air disebut . . . .
- a. terjadinya pelangi
  - b. terbentuknya embun
  - c. pergantian musim
  - d. terjadinya hujan
  - e. terjadinya tanah longsor
8. Daerah di Asia Tenggara yang sering mengalami bencana letusan gunung berapi dan badai tropis adalah . . . .
- a. Malaysia
  - b. Singapura
  - c. Thailand
  - d. Vietnam
  - e. Filipina
9. Badai topan terparah di Asia yang terjadi pada bulan Mei 2008 dengan kecepatan hingga 190 km/jam adalah . . . .
- a. topan nargis di Myanmar
  - b. topan lekima di Vietnam
  - c. badai durian di Filipina
  - d. badai fengshen di Vietnam
  - e. badai di Indonesia
10. Dampak badai durian di Filipina terhadap wilayah Indonesia adalah . . . .

- hancurnya wilayah utara Indonesia
- rusaknya fasilitas umum di beberapa wilayah Indonesia
- musim hujan di Indonesia bertambah lama
- musim kemarau di Indonesia bertambah lama
- kebakaran hutan di Indonesia

## II. Isilah dengan jawaban yang tepat!

- Gelombang air laut yang sangat besar disebut *Tsunami*
- Tsunami di Aceh terjadi pada *26 desember 2004*
- Jika hujan terus menerus di pemukiman yang tidak memiliki daerah resapan air, maka akan berakibat *banjir*.
- Musim hujan di Indonesia terjadi akibat adanya angin . . . . yang terjadi di bulan Oktober - April. *Buat laut*
- Gempa bumi tektonik terjadi karena *pergeseran lempeng bumi*

## III. Kerjakan soal-soal berikut!

- Apakah yang dimaksud dengan gejala alam?
- Jelaskan tentang pergantian musim di Indonesia!
- Jelaskan bagaimana terjadinya gunung berapi?
- Jelaskan peristiwa alam atau gejala alam yang sering terjadi di Filipina? *peristiwa yg terjadi di Filipina adalah gunung meletus dan badai tropis*
- Sebutkan macam-macam gejala alam Indonesia dan yang terjadi di negara tetangga!

Gejala alam adalah peristiwa yang terjadi karena pengaruh yg ditimbulkan oleh alam itu sendiri.

- pergantian musim di Indonesia terjadi dua kali yaitu musim kemarau dan musim penghujan. musim kemarau terjadi pada bulan april sampai oktober, dan musim hujan terjadi pada bulan oktober sampai april
  - letusan gunung berapi terjadi ketika magma keluar dari perut bumi ke permukaan bumi. adapun magma adalah campuran batuan dan mineral yg bersifat cair dan sangat panas. saat terjadi gunung meletus banyak bahan  $\rightarrow$  material yang keluar dari gunung api yg bersifat gas/cair, dan padat
  - tidak berbahaya: pelangi, pergantian musim, embun  
yang berbahaya: banjir, tanah longsor, angin topan, gunung meletus, kekeringan, gempa bumi, tsunami, dll
- gejala alam yg di negara tetangga = letusan gunung dan badai tropis di Filipina  
banjir di Malaysia  
topan nargis di Myanmar



- a. gempa tektonik
  - b. gempa terban
  - c. gempa vulkanik
  - d. gempa susulan
  - e. gempa tahunan
6. Kekuatan gempa dinyatakan dengan . . . .
- a. heliosentris
  - b. episentrum
  - c. hiposentrum
  - d. richter
  - e. termometer
7. Peristiwa yang terbentuk ketika udara yang berada di dekat permukaan tanah menjadi dingin dan menimbulkan kelebihan uap air disebut . . . .
- a. terjadinya pelangi
  - b. terbentuknya embun
  - c. pergantian musim
  - d. terjadinya hujan
  - e. terjadinya tanah longsor
8. Daerah di Asia Tenggara yang sering mengalami bencana letusan gunung berapi dan badai tropis adalah . . . .
- a. Malaysia
  - b. Singapura
  - c. Thailand
  - d. Vietnam
  - e. Filipina
9. Badai topan terparah di Asia yang terjadi pada bulan Mei 2008 dengan kecepatan hingga 190 km/jam adalah . . . .
- a. topan nargis di Myanmar
  - b. topan lekima di Vietnam
  - c. badai durian di Filipina
  - d. badai fengshen di Vietnam
  - e. badai di Indonesia
10. Dampak badai durian di Filipina terhadap wilayah Indonesia adalah . . . .

- hancurnya wilayah utara Indonesia
- rusaknya fasilitas umum di beberapa wilayah Indonesia
- musim hujan di Indonesia bertambah lama
- musim kemarau di Indonesia bertambah lama
- kebakaran hutan di Indonesia

## II. Isilah dengan jawaban yang tepat!

- Gelombang air laut yang sangat besar disebut *tsunami*
- Tsunami di Aceh terjadi pada *26 Desember 2004*
- Jika hujan terus menerus di pemukiman yang tidak memiliki daerah resapan air, maka akan berakibat *banjir*
- Musim hujan di Indonesia terjadi akibat adanya angin *laut* yang terjadi di bulan Oktober - April.
- Gempa bumi tektonik terjadi karena *pergeseran lempeng bumi*

## III. Kerjakan soal-soal berikut!

- Apakah yang dimaksud dengan gejala alam?
- Jelaskan tentang pergantian musim di Indonesia! *pergantian musim di Indonesia terjadi 2x yaitu musim kemarau dan penghujan musim kemarau terjadi di bulan*
- Jelaskan bagaimana terjadinya gunung berapi?
- Jelaskan peristiwa alam atau gejala alam yang sering terjadi di Filipina? *peristiwa yang terjadi adalah peristiwa gunung meletus dan banjir*
- Sebutkan macam-macam gejala alam Indonesia dan yang terjadi di negara tetangga!

① gejala alam adalah peristiwa yang terjadi karena pengaruh yg ditimbulkan oleh alam itu sendiri

② adapun magma adalah campuran batuan yang terjadi material yang keluar gunung api yang bersifat gas cair dan padat

③ pergantian musim embusan dan pelangi  
banjir tsunami tanah longsor gempa bumi ketidapan angin

## Lampiran 11

## Surat Pengantar/ijin Penelitian



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)**  
 Alamat: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576  
 Website: <http://lp2m.unp.kediri.ac.id>, Email: [lemlit@unpkediri.ac.id](mailto:lemlit@unpkediri.ac.id); [lemlit.unpkediri@gmail.com](mailto:lemlit.unpkediri@gmail.com)

Nomor : 19991.07/LPPM.UN PGRI Kd/IX/2022  
 Lampiran : -  
 Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

28 September 2022

Kepada Yth. Kepala Sekolah SD NEGERI BESOLE 3  
 di : Desa Besole, Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : GINTA PRASTYA RAHMADANI  
 NPM : 18.1.01.10.0053  
 FAK - PRODI : FKIP-PGSD  
 Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi  
 JUDUL :

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi IPS Pokok Bahasan  
 Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).

a.n. Ketua  
 Sekretaris LPPM,



Dr. Bisky Aswi Ramadhani, M.Kom  
 NIDN. 0708049001

Tembusan :  
 1. Kaprodi  
 2. Dosen Pembimbing 1 dan 2



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri



## Lampiran 12

## Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN TULUNGAGUNG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
UNIT SATUAN PENDIDIKAN  
SD NEGERI 3 BESOLE

NISS : 10105161014 NPSN : 20516048

Desa Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung Kode Pos 66275

E-mail : sdnbesole440@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung menerangkan bahwa :

Nama : Ginta Prastya Rahmadani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
NPM : 18.1.01.10.0053  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD  
Mahasiswa : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Besole dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEOSCRIBE* PADA MATERI POKOK BAHASAN GEJALA ALAM DI INDONESIA DAN NEGARA TETANGGA KELAS VI SEKOLAH DASAR".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tulungagung, 14 Oktober 2022

Kepala Sekolah,



**NURUL CHOIRYAH, S.Pd.**

**NIP. 196703162005012005**

## Lampiran 13

## Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Gambar 1 (Uji Coba Terbatas )



Gambar 2 (Uji Coba Terbatas )



**Gambar 3 (Uji Coba Terbatas )**



**Gambar 4 (Uji Coba Luas )**



**Gambar 5 (Uji Coba Luas )**



**Gambar 5 (Uji Coba Luas )**

## Lampiran 14

## Bukti Cek Plagiasi

22/12/22 09.13

originality report 22.12.2022 9-9-6 - cek plagiasi.docx.html

**Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 12/22/2022 9:09:04 AM**

Analyzed document: cek plagiasi.docx Licensed to: Bagus Amirul

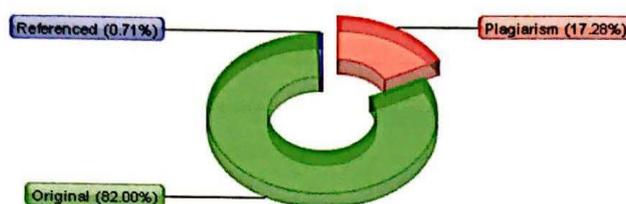
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

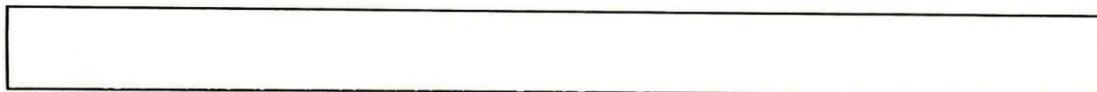
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 41

41%	3991	1. <a href="https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JGEJ/article/download/7131/2284">https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JGEJ/article/download/7131/2284</a>
22%	2175	2. <a href="https://core.ac.uk/download/pdf/233899445.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/233899445.pdf</a>
15%	1476	3. <a href="https://repository.unja.ac.id/9558">https://repository.unja.ac.id/9558</a>

Processed resources details: 62 - Ok / 12 - 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: Abcd...
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is OK.