

**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

BAB III : METODE PENGEMBANGAN	
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
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
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
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
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.

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