

## **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 *videosome* pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga.

#### b. Analisa 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 kongkret supaya memudahkan siswa untuk memahaminya.

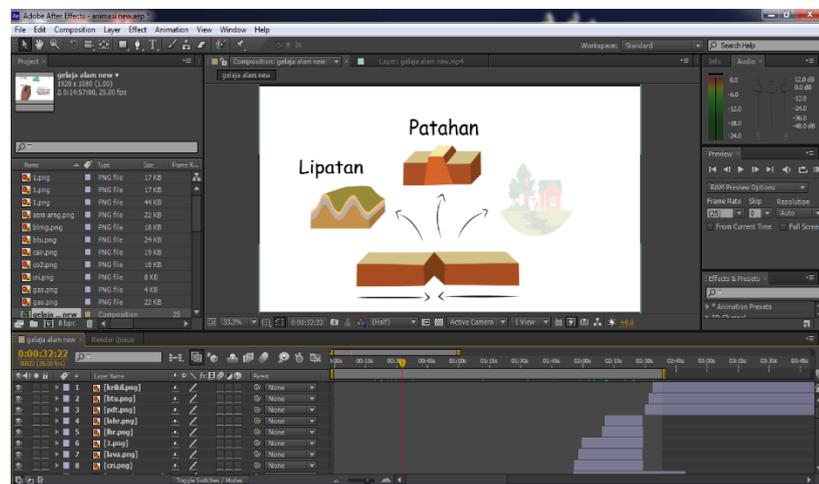
## 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

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.

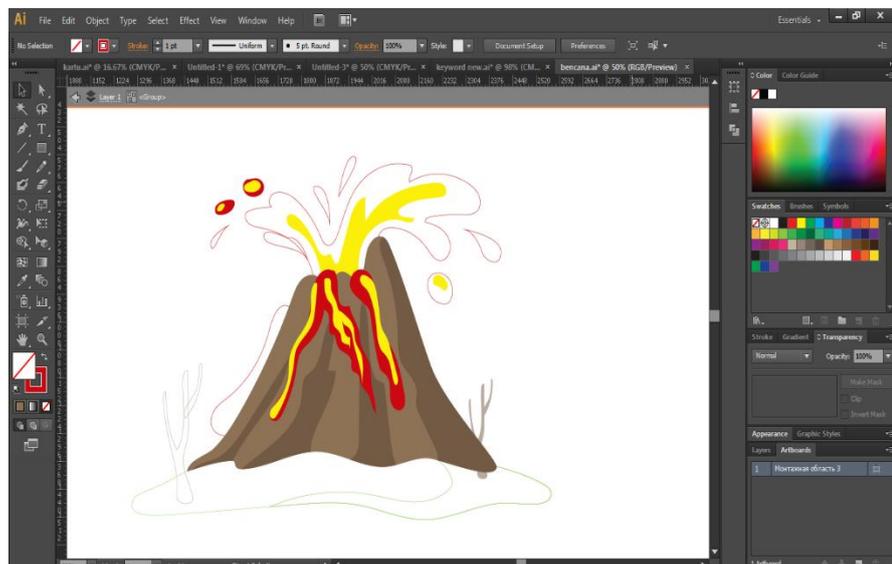
Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga adalah media *videoscribe*. Dengan media *videoscribe* sebagai pemanfaatan teknologi ini siswa akan mudah memahami materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga yang cukup 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

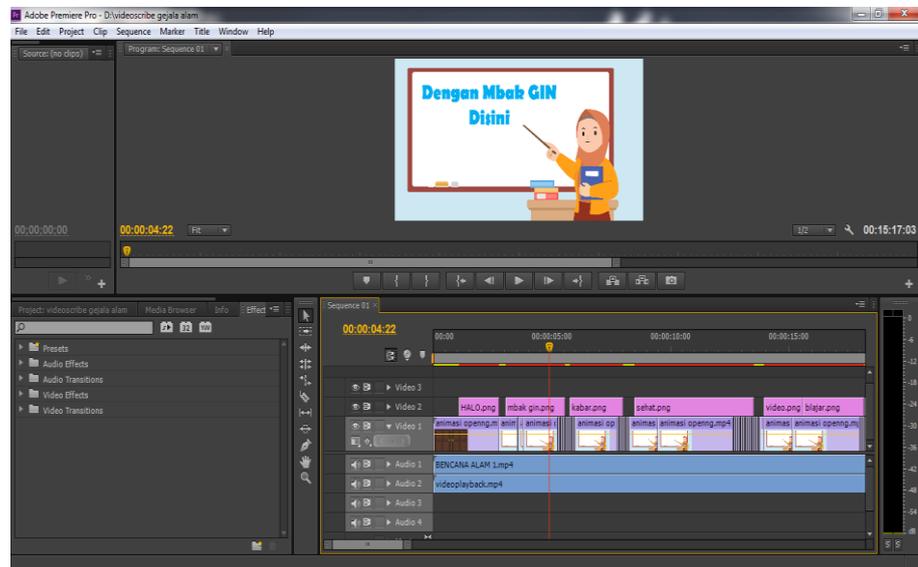
Pada tahapan desain awal ini media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran. Desain awal pembuatan media ini dimulai dengan membuat berbagai animasi-animasi dengan menggunakan *adobe after effect* sebelum dibuat di *videoscribe*. Membuat beberapa ilustrasi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

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

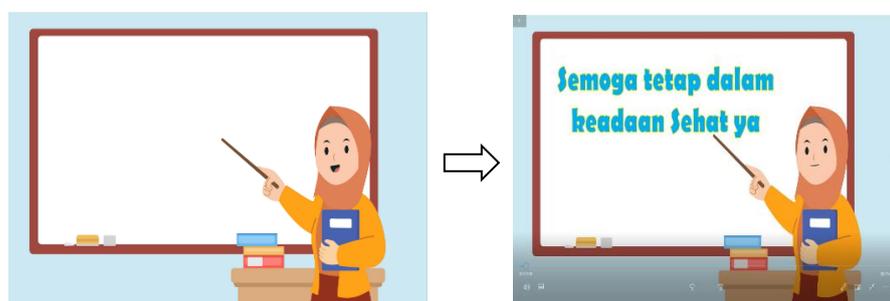
## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Media *Videoscribe*

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.



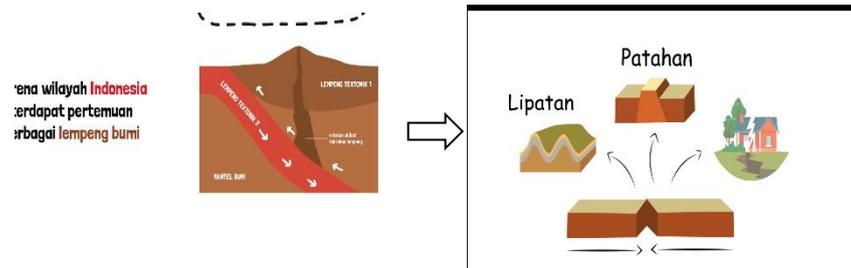
**Gambar 4.4**  
**Pembuatan Tampilan Awal dengan Tambahan Penjelasan**

2) Tampilan materi yang akan disampaikan



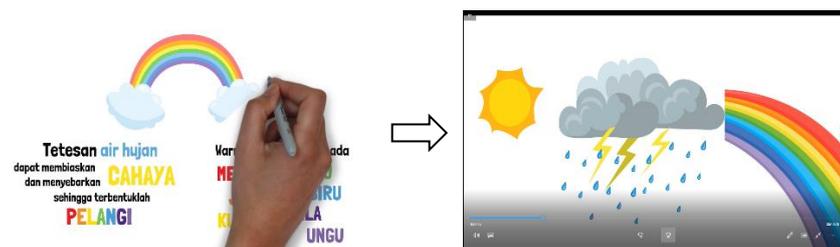
**Gambar 4.5**  
**Materi yang Disampaikan**

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.