

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDIOSCRIBE*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 3
SUBTEMA 3 KELAS III SEKOLAH DASAR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu
(SI) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH

WAHYUDIN
117180046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

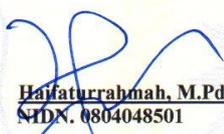
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BEBASIS *VIDEOSCIBE*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 3
SUBTEMA 3 KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Kamis, 26 Juli 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501


Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui :

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO SRIBE*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 3 SUBTEMA
3 KELAS III SEKOLAH DASAR

Skripsi atas Nama Wahyudin telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Rabu, 4 Agustus 2021

Dosen Penguji:

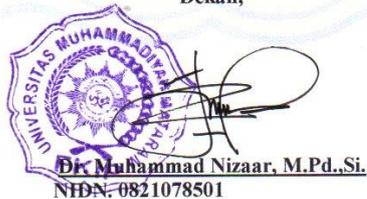
1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua)
NIDN 0804048501
2. Nursina Sari, M. Pd (Anggota I)
NIDN 0825059102
3. JohriSabarvati, M.Pfis (Anggota II)
NIDN 0804048601



Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. Muhammad Nizar, M.Pd., Si.
NIDN: 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Wahyudin
Nim : 117180046
Alamat : Pagesangan Bebidas

Memang benar skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 3 Subtema 3 Kelas 3 2021-2022 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dan masukan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar sarjana yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 26 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Wahyudin
NIM 117180046



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WAHYUDIN
NIM : 117180046
Tempat/Tgl Lahir : RASABU, 15 NOVEMBER 1998
Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar (PaSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 005 337 999 274 (yudiwahyudin.264@gmail.com)
Judul Penelitian : -

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe untuk
Meningkatkan Minat belajar siswa Tema 3 subtema 3
kelas III Sekolah dasar

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50 %

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 07 September 2021

Penulis



WAHYUDIN
NIM. 117180046

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website: <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail: upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WAHYUDIN
NIM : 117180046
Tempat/Tgl Lahir : Rasabau 15 November 1998
Program Studi : Pendidikan guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085.337.999.274 (yudi.wahyudin264@gmail.com)
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Tema 3 subtema 3 Kelas III Sekolah Dasar

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 07 September 2021

Penulis



WAHYUDIN
NIM. 117180046

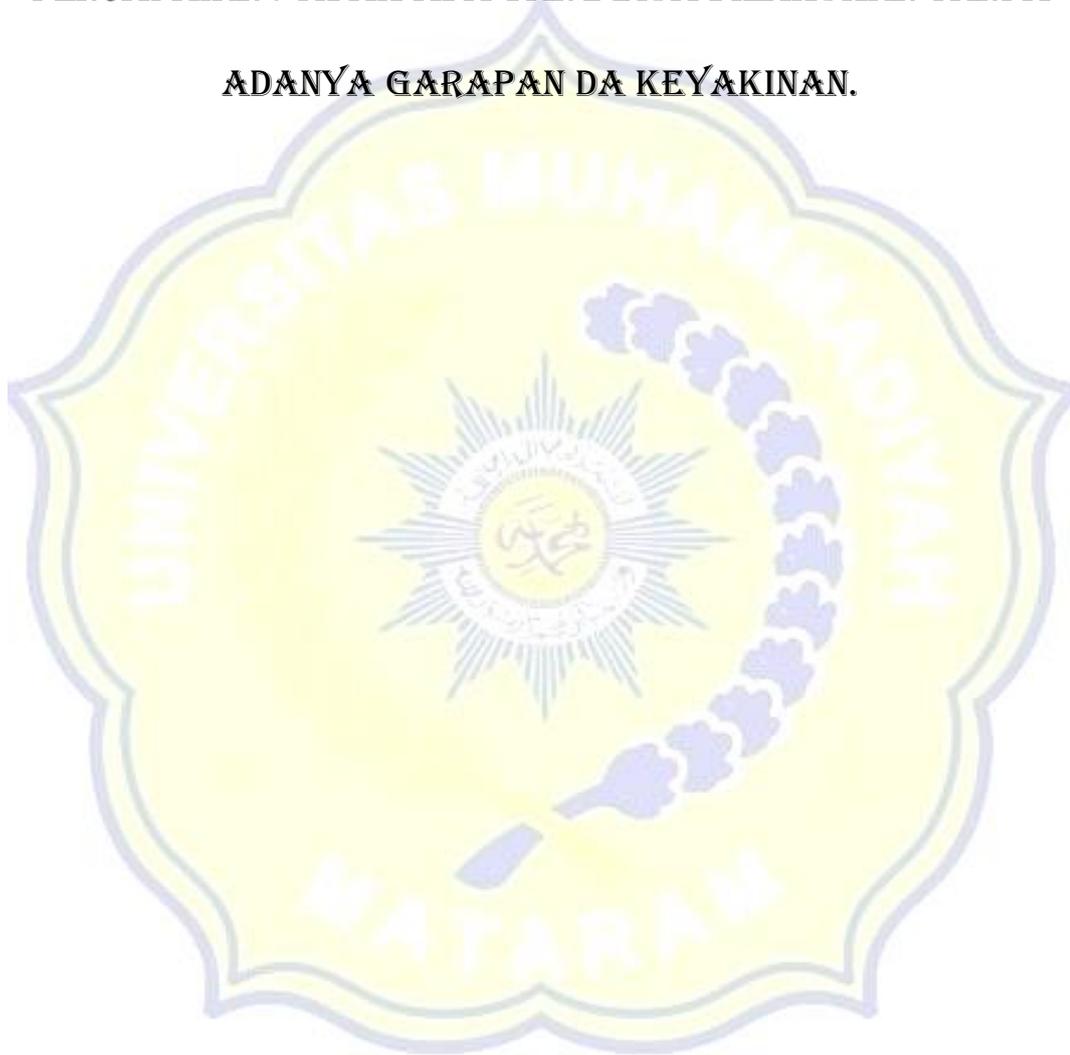
Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Skandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

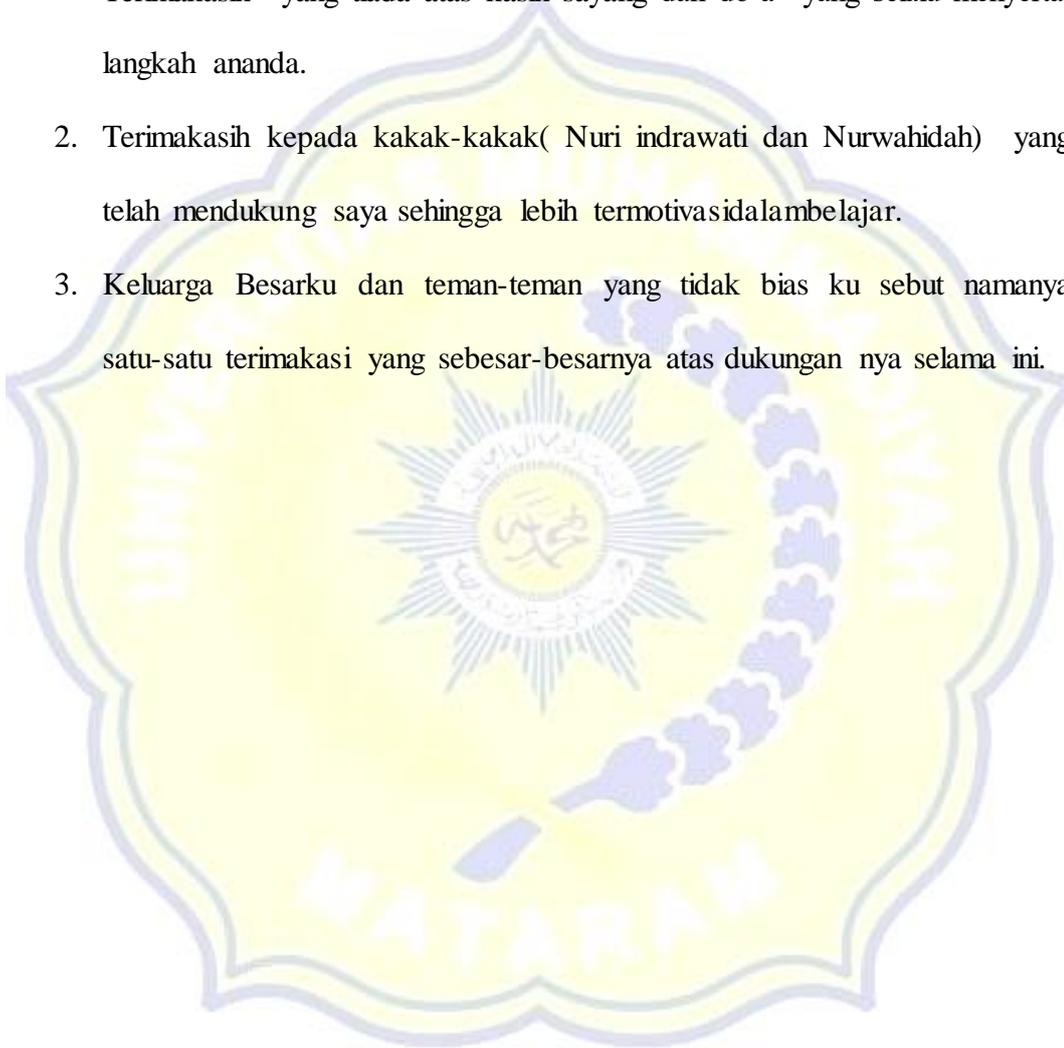
**“ OPTIMISME MERUPAKAN KEPERCAYAAN YANG MENUJU
PENCAPAIAN . TIDAK ADA YANG BISA DILAKUKAN TANPA
ADANYA GARAPAN DA KEYAKINAN.**



PERSEMBAHAN

Ku persembahkan skripsi ini untuk :

1. Ibunda dan ayahanda(Nuraini dan Ridwan) tercinta, yang telah mengorbankan moral dan material, demi membiayai sekolah ananda. Terimakasih yang tiada atas kasih sayang dan do'a yang selalu menyertai langkah ananda.
2. Terimakasih kepada kakak-kakak(Nuri indrawati dan Nurwahidah) yang telah mendukung saya sehingga lebih termotivasi dalambelajar.
3. Keluarga Besarku dan teman-teman yang tidak bias ku sebut namanya satu-satu terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungannya selama ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 3 Subtema 3 Kelas 3 sekolah dasar**". Skripsi ini mengkaji pengembangan media *videoscribe* dalam pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.,Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I
5. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan.

Mataram, 26 Juli 2021
Penulis

Wahyudin
NIM. 117180046

Wahyudin. 117180046. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 3 Subtema 3 Kelas III Sekolah Dasar.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing 1 : Haifarurrahmah,M.Pd

Pembimbing 2: Sukron Fujiaturrahman,M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg And Gall. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respond siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media *Videoscribe* rata-rata dari validator dengan presentase 86,87% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli media dengan presentase 86,25% kategori sangat valid. Hasil angket respond siswa pada uji coba terbatas SD Negeri 3 batu kumbang dengan presentase 83,75% (praktis). Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai *pretest* 61,63, rata-rata nilai *posttest* 85,75 dan nilai *n-gain* 0,72 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media *videoscribe* dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 83,92% pada kategori sangat terlaksana.

Kata kunci: *Videoscribe*, MinatBelajar yang Valid, Praktis Dan Efektif

Wahyudin. 117180046. **Development of Videoscribe-Based Learning Media to Enhance Students' Interest in Learning Theme 3 Sub-theme 3 Class III Elementary School.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

First Advisor : Haifarurrahmah, M.Pd
Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This project seeks to create a valid, practical, and effective videoscribe-based learning media to boost student interest in learning at the grade III elementary schools. The Borg and Gall development model was used in this investigation. A validation questionnaire sheet, student response questionnaire sheets, learning implementation observation sheets, and student learning interest questionnaires were among the instruments used in this study. The average Videoscribe media development of the validator was 86.87% in the very valid category, and the average value of the media expert validator was 86.25% in the extremely valid category. The findings of the student response questionnaire in the SD Negeri 3 Batu Kumbang limited trial, with an 83.75 percent response rate (practical). The findings of the operational field trial in the high category, which had a pretest value of 61.63, an average posttest value of 85.75, and an n-gain value of 0.72. In addition to the efficiency of the videoscribe media, the implementation of learning noticed on the implementation observation sheet produced, which is 83.92 percent in the extremely implemented group, demonstrates the success of the videoscribe medium.

Keywords: *Videoscribe, Valid, Practical and Effective Learning Interest*

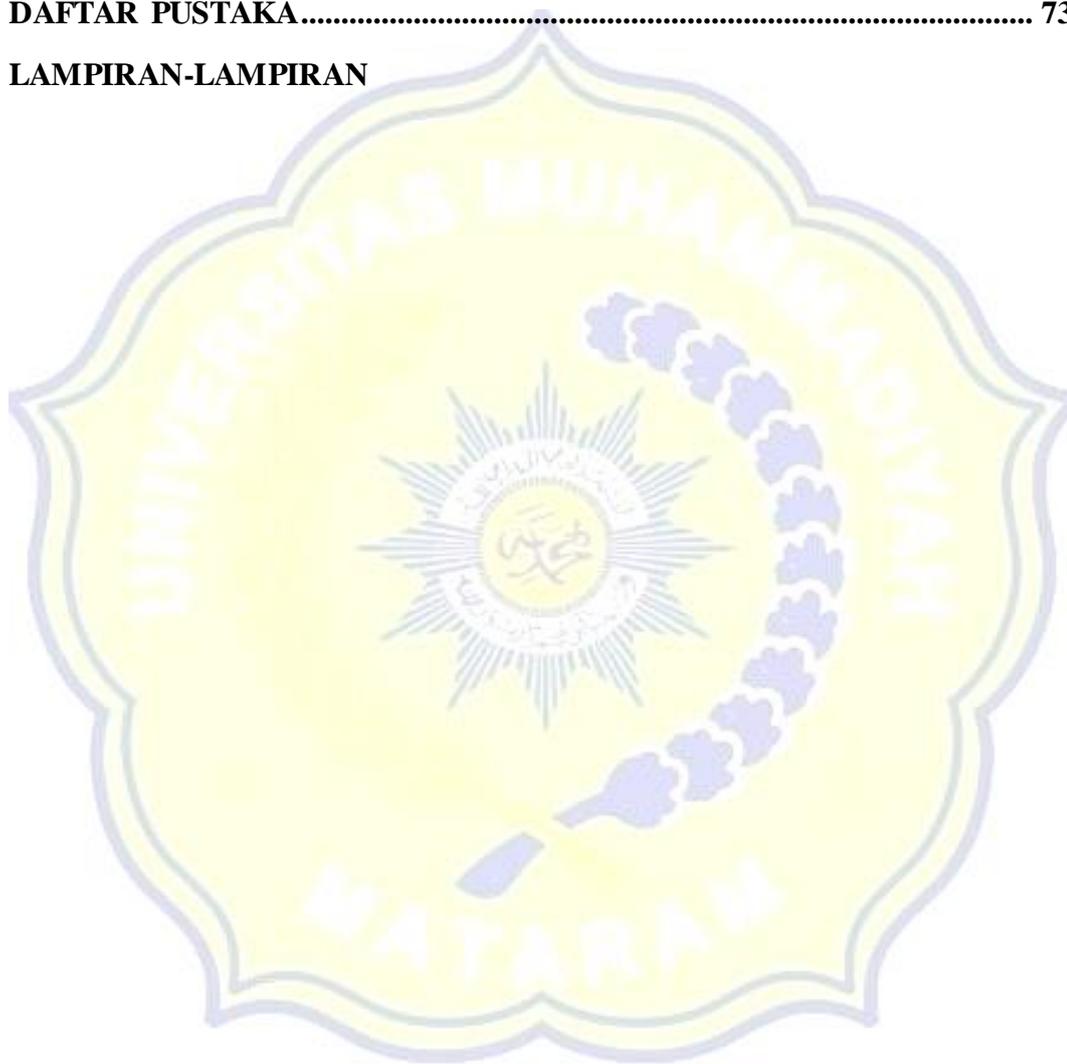


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang diharapkan.....	5
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan	8

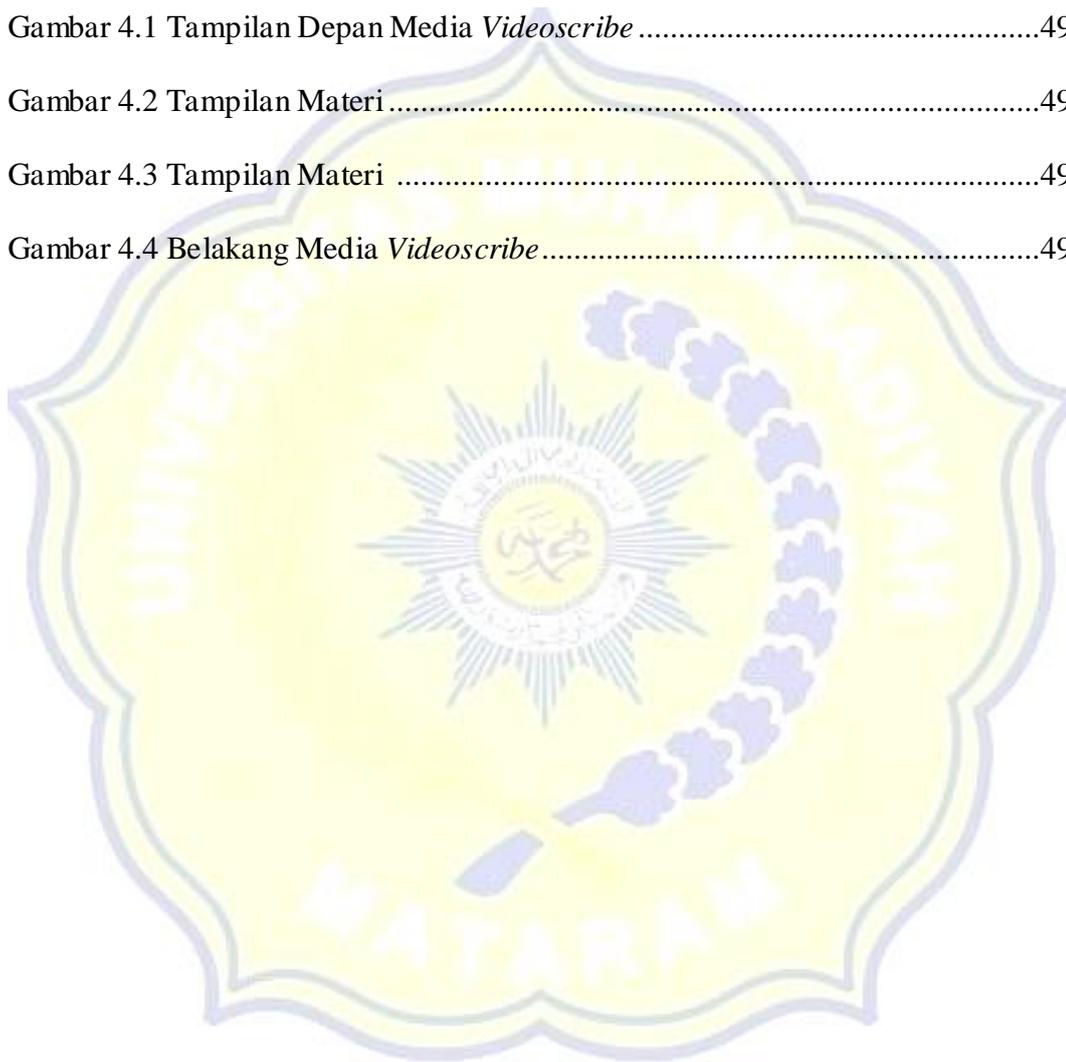
2.2 Kajian Pustaka	10
2.2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
2.2.5 Kriteria Pemilihan Media edia	15
2.2.6 Media <i>Videoscribe</i>	16
2.2.7 Tujuan Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran.....	18
2.2.8 Kelebihan Dan Kelemahan Media video	18
2.2.9 Minat Belajar Siswa.....	20
2.2.10 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.....	21
2.2.11 Fungsi minat dalam belajar	23
2.2.12 Indikator minat belajar	24
2.2.13 Materi tema 3 subtema 3 (perubahan wujud benda).....	28
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	32
3.1 Model Pengembangan	32
3.2 Prosedur Pengembangan.....	34
3.3 Uji coba produk	36
3.4 Subjek uji coba	37
3.5 Jenis Data.....	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.7 Instrument pengumpulan data	38
3.8 Metode Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	47
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	47
4.2 Hasil uji coba produk.....	62

4.3 Revisi Produk.....	66
4.4 Pembahasan	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg And Gall	33
Gambar 4.1 Tampilan Depan Media <i>Videoscribe</i>	49
Gambar 4.2 Tampilan Materi	49
Gambar 4.3 Tampilan Materi	49
Gambar 4.4 Belakang Media <i>Videoscribe</i>	49



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	38
Tabel 3.2 Skala Penilaian Validator.....	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Instrument Penilaian Ahli Materi.....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Instrument Penilaian Ahli Media.....	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 3.6 Pedoman Skala Rating Scale.....	44
Tabel 3.7 Kategori Kevalidan Produk.....	45
Tabel 3.8 Kriteria Angket Respond Siswa.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi.....	46
Tabel 4.1 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Penilaian Ahli Materi 1.....	50
Tabel 4.2 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Penilaian Ahli Materi 2.....	51
Tabel 4.3 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Penilaian Ahli Materi 3.....	52
Tabel 4.4 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Penilaian Ahli Materi 4.....	53
Tabel 4.5 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Penilaian Ahli Media 1.....	54
Tabel 4.6 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Penilaian Ahli Media 2.....	55
Tabel 4.7 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Penilaian Ahli Media 3.....	56
Tabel 4.8 Pernyataan, Keterangan Dan Skor Penilaian Ahli Media 4.....	57
Tabel 4.9 Analisis Angket Resond Siswa Dan Skor Uji Coba Terbatas.....	58
Tabel 4.10 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	60
Tabel 4.11 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Materi.....	62
Tabel 4.12 Nilai Kevalidan Dari Validator Ahli Media.....	63
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan N-Gain.....	65
Tabel 4.14 Hasil Revisi Media <i>Videoscribe</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	75
Lampiran 2 Validasi Ahli Materi 1	79
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi 2	81
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi 3	83
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi 4	85
Lampiran 6 Validasi Ahli Media 1	87
Lampiran 7 Validasi Ahli Media 2.....	89
Lampiran 8 Validasi Ahli Media 3.....	91
Lampiran 9 Validasi ahli Media 4.....	93
Lampiran 10 angket respond siswa.....	95
Lampiran 11 angket respond siswa.....	96
Lampiran 12 Angket Minat Belajar Siswa	97
Lampiran 13 Angket Minat Belajar Siswa	98
Lampiran 14 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	99
Lampiran 15 Surat Penelitian Dari Kampus.....	101
Lampiran 16 Surat Balasan Sdn 3 Batu Kumbang.....	102
Lampiran 17 lembar konsultasi.....	103
Lampiran 17 Dokumentasi.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia utama yang ingin memperkuat pemahaman guna membentuk sikap, penilaian, dan perilaku sehingga mampu memenuhi kebutuhannya. Menurut UU no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terancam untuk menciptakan ekosistem mengenal dan proses penguasaan agar mahasiswa secara aktif meningkatkan kemampuannya untuk memiliki jiwa, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. kompetensi yang dibutuhkan melalui dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk memperluas kemungkinan dalam pembelajaran berkualitas tinggi, mengenal harus mengambil wilayah secara efektif, siswa memperoleh pengalaman yang signifikan dan sekolah berada dalam posisi untuk menghasilkan mahasiswa yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa.

Upaya untuk mewujudkan kondisi tersebut, banyak upaya yang perlu dilakukan sehingga memungkinkan kegiatan memperoleh pengetahuan secara efektif dan meningkatkan pencapaian dan pendidikan individu yang lebih tinggi. Untuk memperoleh hal tersebut diperlukan keinginan pendidikan yang sesuai. Kegiatan belajar mengajar membutuhkan peralatan untuk membantu yang sedang dipelajari, salah satunya adalah mengenal media. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan ilmu

pengetahuan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu metode mengenal media adalah media mastering berbasis *videoscribe*.

Salah satu cita-cita sekolah adalah memajukan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan mencerdaskan individu untuk lebih baik lagi. Agar mencapai hal tersebut maka di perlukan tujuan yang tepat. Tujuan pendidikan akan menentukan keberhasilan mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan tentang proses, arah yang seimbang dengan unsur-unsur yang berbeda dalam pelatihan. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam cara minat belajar siswa, khususnya situasi belajar, sikap pelatih, keluarga, dan memperoleh pengetahuan materi media. Keaktifan siswa dalam belajar sangat penting ketika belajar. Karena dengan minat, siswa akan merasa senang, tertarik, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar. Selain itu, dengan adanya media belajar berbasis *videoscribe*, belajar menjadi lebih seru dan variatif.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik di dalam kelas agar siswa dapat fokus belajar. Salah satu cara dengan menggunakan alat pembelajaran yang sesuai dan fokus dalam pembelajaran. Alat pembelajaran berbasis *videoscribe* dapat memfokuskan perhatian, dan meningkatkan minat siswa. Brown meyakini alat pembelajaran yang digunakan dengan baik oleh pendidik ataupun peserta didik dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, di samping itu bias

membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Namun kenyataannya sekolah-sekolah di Indonesia masih sering ditemui pembelajaran dalam kelas tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami pelajaran serta menarik perhatian siswa. Untuk guru-guru di Indonesia harus meningkatkan penggunaan alat pembelajaran yang menarik minat peserta didik seperti penggunaan alat pembelajaran berbasis *videoscribe*.

Faktor utama mempengaruhi keberhasilan aktivitas siswa dalam mempelajari teknik adalah kurangnya minat, perasaan senang, partisipasi, dan keinginan/kesadaran. Dan juga dipengaruhi oleh cara penyampaian materi yang kurang menarik melalui trainer sehingga siswa mengalami kebosanan dan ekosistem pembelajaran di ruang sekolah tidak lagi menjadi primadona bagi siswa. Salah satu upaya atau cara guru terhadap materi yang ada adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Alat pembelajaran berbasis *videoscribe* dibuat semenarik mungkin dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga minat belajar siswa semakin meningkat.

Guru harus memainkan fungsi vital dalam mewujudkan tujuan akademik dalam mengembangkan hobi siswa dalam belajar dengan baik melalui media penguasaan berbasis *videoscribe* yang dibuat menyenangkan. Dalam rangka memperbesar aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pengajar kelas 3 di SDN 3 Batu Kumbang, peneliti mendapatkan beberapa informasi terkait kurangnya penggunaan media penguasaan tematik di sekolah dasar, instruktur hanya mendidik penggunaan buku pelatih dan buku ilmiah kecuali kreativitas yang

dikembangkan. Dalam proses mendidik dan menimba ilmu, untuk itu para guru meningkatkan media pembelajaran videoscribe yang lebih bagus dan efisien melalui pengembangan berbagai macam media pembelajaran yang bervariasi. Untuk menumbuhkan minat belajar para sarjana dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tematik, maka perlu dibuat media yang menarik minat belajar siswa, salah satunya adalah pembuatan media mengenal berbasis videoscribe.

Media Videoscribe adalah software yang dapat digunakan untuk membuat desain animasi whiteboard dengan tampilan yang menarik dan praktis untuk digunakan.. Melalui penggunaan media berbasis videoscribe diharapkan dapat memperluas keaktifan siswa dalam belajar dan membangun belajar hal-hal yang dapat dilakukan yang menyenangkan dan tidak mudah bosan

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan sejarah masa lampau yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam kajian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pemerolehan pengetahuan berbasis videoscribe untuk menyalurkan hobi sarjana dalam penguasaan tema tiga sub tema tiga kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media memperoleh pengetahuan berbasis videoscribe untuk menambah hiburan siswa dalam menimba ilmu tema 3 sub tema 3 kelas III SD?
3. Bagaimana cara yang efektif?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumus masalah yang dijelaskan di atas, pencarian ini menargetkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas penguasaan media berbasis videoscribe dalam menumbuhkan aktivitas siswa pada pembelajaran tema 3 subtema tiga kelas III SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis videoscribe dalam menumbuhkan hobi siswa dalam pembelajaran tema 3 sub tema 3 kelas III SD.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis videoscribe dalam meningkatkan minat belajar tema 3 subtema 3 kelas III SD

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media berbasis videoscribe adalah sebagai berikut:

1. Video yang dibuat dalam bentuk media berbasis videoscribe membuat desain animasi white board dengan tampilan yang menarik dan nyaman untuk digunakan. dilengkapi dengan soal-soal kain tema tiga Subtema 3 kelas III SD.
2. Media berbasis videoscribe memiliki tampilan khusus dan termasuk animasi kartun
3. Media berbasis videoscribe penggunaan laptop.
4. Tujuan pembelajaran, data materi 1 berisi materi isi pembelajaran tematik pada tema 3 subma tiga kelas III.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- A. Validator memiliki pemahaman yang sama tentang pengembangan media pembelajaran berbasis videoscribe
- B. Media berbasis videoscribe yang dikembangkan sudah sesuai dengan keinginan siswa.
- C. Media berbasis videoscribe yang valid, praktis, dan halus dalam struktur animasi shifting pix memiliki korelasi dengan materi pembelajaran tema tiga subtema tiga mengenal kelas III SD Negeri 3, hingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam penguasaan materi tema 3 sub tema 3 sekolah dasar
- D. Pengembangan media berbasis videoscribe dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1. Keterbatasan Pengembangan

- A. Pengembangan media berbasis videoscribe ini hanya berfokus pada Tema Tiga Subtema 3 untuk kelas III Sekolah Dasar.
- B. Perkembangan media berbasis videoscribe yang dulu dikembangkan dulu hanya diulas melalui ahli kain, ahli media dan guru ruang sekolah.
- C. Uji coba pernah dilakukan pada siswa kelas III SDN 3 Batu kumbang

1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari interpretasi pemahaman yang spesifik, istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik atau teknis untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan memperoleh pengetahuan dapat tercapai.
2. Videoscribe adalah program software yang dapat digunakan untuk membuat desain animasi whiteboard dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Media ini memberikan aplikasi yang dapat membina waktu luang siswa dalam belajar.
3. Minat belajar adalah suatu keadaan dimana seorang tokoh mempunyai kegiatan pada sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengenal dan mempelajari serta menunjukkannya lebih lanjut



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

2.1.1 Penelitian dilakukan dengan bantuan Rahmad Budi Nur Setyawan (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Videoscribe Sparkol Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan penguasaan media dan membuat siswa lebih besar belajar kreativitas dalam penggunaan memperoleh pengetahuan media terutama berdasarkan utilitas Videoscribe Sparkol di bidang ekonomi mata pelajaran, perhatiannya bergantung pada sistem keuangan dan sistem ekonomi dan telah diujikan di Kelas X di SMK Batik 1 Surakarta melalui penggunaan model perbaikan ADDIE. Selain itu, penelitian ini mampu memperkuat persepsi dan kreativitas siswa dalam belajar. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Budi Nur Setyawan dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian R & D (Riset dan Pengembangan) dan masing-masing menggunakan jenis statistik kuantitatif dan kualitatif. Adapun perbedaan antara penelitian Rahmad Budi Nur Setyawan dan peneliti, penelitian Rahmad Budi Nur Setyawan menggunakan model perbaikan ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan Borg And Gall dan penelitian Rahmad Budi Nur Setyawan mengukur murid memperoleh pengetahuan tentang efek sementara peneliti mengukur aktivitas siswa dalam pembelajaran.

2.1.2 .Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoirul Absor (2015) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Penelitian ini memberikan dampak positif bahwa menggunakan media *Videoscribe* siswa dipengaruhi penelitian sehingga pengaruh belajar sarjana meningkat dan telah diujicobakan pada siswa kelas 4 MI Perwanida Blitar. Kesamaan antara penelitian Muhammad Khoirul Absor dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan R & D (Research And Development) mengembangkan manekin dan menggunakan manekin perbaikan Borg And Gall untuk menghasilkan barang dagangan yang memungkinkan dan untuk melihat efektivitas produk ini. Perbedaan penelitian Muhammad Khoirul Absor dengan peneliti adalah penelitian Muhammad Khoirul Absor mengukur hasil belajar sedangkan peneliti mengukur minat belajar.

2.1.3 Penelitian yang dilakukan oleh Ita Nuriah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol *Videoscribe* Pada Tema 3”. Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui kelayakan dan respon dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol *Videoscribe* peserta telah diuji cobakan pada siswa kelas 3. Persamaan penelitian Ita Nuriah dengan peneliti adalah

sama-sama menggunakan model pengembangan R & D (*Research And Development*). Perbedan penelitian Ita Nuriah dengan peneliti adalah penelitian Ita Nuriah menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan Borg And Gall, penelitian Ita Nuriah mengukur hasil belajar siswa sedangkan peneliti mengukurminat belajar siswa.

1.1 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam sebuah strategi pembelajaran, dimana media pembelajaran segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, prasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ibrahim, Dkk 2000:34).

Menurut Briggs (dalam Arsyad, 2003:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini dapat berupa alat grafis, visual, elektronik, LCD, dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik mudah menerima atau memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Menurut Hamidjojo (dalam Latuheru, 1998: 20), media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan

atau penyebar ide, sehingga ide, pendapat, atau gagasan yang disampaikan bisa sampai pada penerima pesan tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat dalam menimba ilmu untuk membawa kain yang digunakan selama metode mastering.

2.2.2 .Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013: 34) bahwa media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar dan merangsang siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran.

Menurut Livie & Lenzt (dalam Arsyad, 2013: 38) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi etensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran
2. Fungsi efektif dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa
3. Fungsi kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan melalui lambang visual atau bergambar

4. Fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks untuk memahami teks bantuan siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2013: 41), mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajarn akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah bertujuan untuk membangkitkan kemauan dan minat belajar siswa, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, mulai dari yang tradisional sampai modern. Ada yang sederhana hingga yang canggih. Seiring perkembangan teknologi, seesl dan richey mengklasifikasikan media pembelajaran ke empat kelompok yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografi

b. Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.

c. Media hasil teknologi berbasis computer

Teknologi yang berdasarkan computer merupakan cara menghasilkan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro- prosesor

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

Selain itu Rudi dan Bretz (1971:23) mengklarifikasi media ke dalam tujuan kelompok media, yaitu

- a. Media audio visual gerak merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan audio visual dan gerak. Contoh ; film suara dan filem tv. Media audio visual diam merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena dia memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak. Contoh : film rangkaian suara.
- b. Media audio semi gerak, memiliki kemampuan penampilan suara di sertai gerakan secara linier, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh. Contoh : tulisan jauh bersuara, media visual gerak, kemiliki kemampuan seperti gelombang pertama kecuali penampilan suara.

c. Media visual diam, mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara ataupun gerak.

Contoh: halaman cetak, foto, slide bisu.

d. Media audio, media yang memanipulasi kemampuan suara semata-mata.

Contoh : radio, telepon.

e. Media cetak merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf, angka, dan symbol variable tertentu. Contoh :

buku, modul, bahan ajar mandiri.

2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran

Dick and Carey (dalam Ibrahim, 2000:23) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: (1) ketersediaan sumber belajar setempat (jika tidak ada harus dibuat atau dibeli), (2) ketersediaan dana untuk membuat atau membeli, (3) keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang akan dipilih untuk waktu yang lama, dan (4) efektifitas biaya dalam waktu yang panjang.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media (Arsyad, 2103:74- 76):

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif,

dan psikomotor.

2. Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras atau sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
3. Praktis, luwes dan bertahan. Media yang digunakan sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, dengan peralatan yang terdapat di sekitarnya, serta mudah dipindahkan kemana-mana.
4. Guru terampil menggunakannya. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi syarat tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

2.2.5 Kriteria Pemilihan Media

Sudjana dan Rivai (2009:4) dalam memilih media dalam kegiatan mengajar perlu memperhatikan kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi materi pembelajaran.
3. Kemudahan memperoleh media artinya media yang diinginkan mudah diperoleh, paling tidak mudah dibuat dengan bantuan guru
4. Kemampuan guru dalam pemanfaatannya.

5. Ada waktu untuk menggunakannya agar media tersebut dapat bermanfaat untuk mahasiswa semua melalui pengajaran.
6. Sesuai dengan tingkat berpikir siswa, agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dengan menggunakan siswa.

menurut Fathurrohman, dkk (2013:23), penentuan memperoleh pengetahuan media memperhatikan beberapa faktor, yaitu:

1. Objektivitas. Teknik itu pernah dipilih bukan lagi untuk kesenangan atau keinginan instruktur tetapi untuk keinginan sistem penguasaan.
2. Software pengajaran yang akan disampaikan sesuai dengan relevansinya kurikulum yang berlaku.
3. Sasaran program, media yang digunakan harus diperhatikan sesuai dengan tahapan tumbuh kembang.
4. Situasi dan kondisi.
5. Rekayasa halus

2.2.6 Media *Videoscribe*

Menurut Rofiqah Al Munawwarah (2019:431), *videoscribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif. Menurut Aan Subhan Pamungkas, dkk (2018:131), *videoscribe* merupakan sebuah media

pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Menurut Yani Yusni (2019:72), *videoscribe* adalah media pembelajaran yang akan menarik minat peserta didik karena apa yang mereka pelajari dapat divisualisasikan dengan lebih menarik. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesanan oleh pengirim

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* adalah sebuah video dalam struktur gambar animasi, desain, suara dan disusun menjadi sebuah video yang lengkap dengan karakteristik yang menarik, sehingga mahasiswa dapat merasakan pengalaman yang diperoleh dari sistem dan dapat memperkuat minat siswa dalam memperoleh pengetahuan untuk menjadi lebih energik dan efisien. Jadi *videoscribe* adalah jenis media untuk mengenal yang berupa media hasil dari teknologi audio visual, yaitu dengan memproduksi atau membolak-balikkan materi menggunakan mesin mekanik dan digital menjadi pesan audio visual yang sudah ada. Media audio visual gerak adalah media yang paling lengkap, penggunaan audio visual dan gerak. Contoh; film suara dan film televisi. Media audio visual bisu merupakan media ke-2 dalam hal kelengkapan keterampilannya karena memiliki semua kompetensi yang ada pada kelompok sebelumnya tanpa untuk tampilan gerak. Contoh: film seri suara.

2.2.7 Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Menurut Giri Wiarto (2016:137) mengungkapkan 3 tujuan penggunaan media video dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Kognitif: Video dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan peserta didik yang berhubungan dengan kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan dorongan berupa gerak dan sensasi. Dalam media video kita dapat menunjukkan kepada peserta didik cara berinteraksi dengan manusia yang lain.
2. Tujuan Afektif : Video dapat menjadi media yang sangat baik dalam memberikan pengajaran tentang sikap dan emosi karena menggunakan efek dan tehnik.
3. Tujuan Psikomotorik: Video adalah media yang tepat dalam menunjukkan suatu pembelajaran yang bergerak, karena dengan video guru dapat mempercepat, memperlambat bahkan mengulang gerakan yang ditampilkan sesuai dengan keinginan. Dengan media video maka peserta didik dapat langsung mengikuti atau bahkan mengingat apa yang sedang ditayangkan di video tersebut

2.2.5 Kelebihan Dan Kelemahan Media Video

Menurut Budi Purwanti (2015:44) mengungkapkan kelebihan dan kelemahan media video sebagai berikut:

1. Kelebihan media video
 - a. Pesan yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan secara merata.
 - b. Cocok untuk menerangkan suatu proses.

- c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
 - d. Media video lebih nyata. Saat digunakan dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.
 - e. Dapat memberi kesan mendalam dan mempengaruhi sikap peserta didik.
 - f. Menyajikan objek belajar secara konkret dan pesan pembelajaran disampaikan secara nyata kepada peserta didik.
 - g. Memiliki daya tarik dan menjadi pemacu atau memotivasi peserta didik untuk belajar.
 - h. Dapat mengurangi kejenuhan belajar
 - i. Dapat dikombinasikan dengan ceramah dan diskusi terhadap video yang ditayangkan.
 - j. Menambah daya tahan ingatan peserta didik terhadap apa yang dipelajari.
 - k. Portabel dan mudah untuk didistribusikan
2. Kelemahan media video
- a. Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
 - b. Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
 - c. Penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan video.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran sangat baik karena dapat memperjelas materi, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena penjelasan disertai dengan gambar bergerak dan suara, serta baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi

2.2.6 Minat Belajar Siswa

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2013:180). Menurut Syah (2008 :151), minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Hilgrad (dalam Slameto, 2013:57) menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.*” Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati diperhatikan terus menerus dengan disertai rasa senang dan diperoleh kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangi suatu objek

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah

perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.

2.2.7 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat pada hakikatnya merupakan sebab akibat dari pengalaman. Minat berkembang sebagai hasil dari pada suatu kegiatan dan akan menjadi sebab akan dipakai lagi dalam kegiatan dan akan menjadi sebab akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama. Menurut Dewi (2018;15) faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1. *The factor inner Urge*(faktor dorongan dari diri sendiri)

rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan ketertarikan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misalnya kecenderungan terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.

2. *The fector of attention* (faktor perhatian)

Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungan dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya, jika seseorang sedang berjalan di jalan besar, ia sadar akan adanya lalu lintas di sekelilingnya, akan kendaraan-kendaraan dan orang-orang yang lewat. Perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas yang ditunjukkan kepada suatu objek atau sekumpulan objek-

objek dan minat adalah suatu yang menimbulkan perhatian saling kuat.

3. *The factor of social motive*(faktor motivasi social)

Minat seorang terhadap objek atau sesuatu hal. Di samping itu juga di pengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif social, mesalnya seseorang berminat pada prestasi tinggi agar dapat status tinggi pula. Motivasi merupakan bagian penting dalam setiap kegiatan, termaksud aktivitas belajar, tanpa motivasi tidak ada kegiatan yang nyata.

4. *Emosional factor* (faktor emosiaonal)

Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap objek misalnya perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat pula membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut

5. *Kognitif* (pengetahuan)

Kognitif adalah yang umumnya di kaitkan dengan proses belajar. Kognitif adalah kemampuan psikis atau mental manusia berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga, dan menilai. Dengan kata lain kognitif menunjuk pada konsep tentang pengenalan. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasar (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar.

2.2.8 Fungsi Minat dalam Belajar

Elizabeth B. Hurlock (Kristiana, 2012: 103) menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagai berikut:

1. Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita.

Sebagai contoh, anak yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya, maka cita-citanya menjadi dokter.

2. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.

3. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas.

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama, antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas mereka.

4. Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan. Misalnya minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut (Alifus sabirin, 2014:21).

1. Sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar
2. Mendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan
3. Menentukan arah pertumbuhan siswa yakni kearah tujuan yang hendak dicapai
4. Penseleksi perbuatan sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

2.2.9 Indikator Minat Belajar

Slameto (2013:180) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa

ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar. Lebih lanjut, sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolok ukur/indikator minat dijelaskan sebagai berikut:

1. Rasa tertarik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (versi *online*) tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Jadi tertarik merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.

2. Perasaan senang

Perasaan didefinisikan “sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami oleh kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf” (Sumadi Suryabrata, 2006:66). Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajarnya di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan

senang di hatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar

3. Perhatian

Menurut Sumadi Suryabrata (2006:14) “Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan.” Sedangkan Wasty Sumanto (1998:34) berpendapat bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan

4. Partisipasi

Partisipasi adalah peran serta atau keikutsertaan dalam suatu kegiatan (KBBI, versi *online*). Partisipasi merupakan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat

dari sikap siswa yang partisipatif. Siswa rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu siswa selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan.

5. Keinginan/kesadaran

Keinginan merupakan kehendak, kemauan atau hasrat (KBBI, versi *online*) siswa untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan berusaha belajar dengan baik. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan mempunyai kesadaran untuk belajar tanpa ada yang menyuruh dan memaksa.

Menurut Oktavia (2013:15) menjelaskan masing-masing indikator yang dapat memunculkan minat belajar bagi seorang siswa itu :

6. Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap sesuatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang akan disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

7. Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bias berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

8. Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan

sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

9. Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan pada sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator minat belajar itu terdiri dari beberapa aspek yaitu : perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, partisipasi, dan keterlibatan siswa.

2.2.10 Materi Tema3 Subtema III (Perubahan Wujud Benda) Pembelajaran2

Menurut depdiknas (2006:5) pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran yng termaksud sebagai salah satu jenis pada model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajarn yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pada Tema 3 Subtema III (Perubahan Wujud Benda) pembelajaran 2 memuat pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ppkn. Berikut materi dari masing-masing muatan pembelajaran tersebut adalah:

1. Bahasa Indonesia

- a. Adapun kompetensi dasar materi Bahasa Indonesia sebagai berikut: Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis,

visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

b. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan muatan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok
- 2) Membuat percobaan membuat es krim
- 3) Siswa dibagi ke dalam kelompok (lebih baik pembagian kelompok dilakukan sebelumnya, agar penugasan membawa bahan dan alat percobaan dapat dikoordinasikan sebelumnya. Jika sekolah dapat menyiapkan bahan dan alat sejumlah kelompok, maka pembagian kelompok dapat dilakukan pada hari H.).
- 4) Siswa mempersiapkan percobaan, kali ini membuat es krim dengan bantuan kantong plastik.

2. PPKn

a. Adapun kompetensi dasar materi ppkn sebagai berikut:

Memahami makna keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan muatan pembelajaran ppkn sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok dan berdiskusi
- 2) Siswa menyimak penjelasan guru bahwa pembagian peran yang baik antarsesama anggota kelompok akan membuat pekerjaan lebih mudah. Pembagian peran tidak hanya terjadi di kelompok siswa, namun juga di sekolah.
- 3) Siswa memberikan pendapatnya tentang jenis pembagian peran di

sekolah. Setelah itu siswa secara berkelompok, mendiskusikan peran apa saja yang ada di sekolah dan menuliskannya di Buku Siswa berikut namanya. Arahkan mereka boleh mengambil satu peran satu nomor, misalkan guru kelas, walaupun mungkin jumlahnya banyak, hanya diambil satu contoh, demikian juga yang lainnya

- 4) Guru menyuruh siswa untuk mengerjakan bagan peran-peran yang ada disekolah

Tabel 2.1 peran-peran yang ada disekolah

No.	Peran	Nama
1.	Guru kelas	
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

3. PJOK

- a. Adapun kopetensi dasar materi pjok sebagai berikut :

Memahami kombinasi gerak dasar manipulative sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

- b. Kegiatan pembelajaran

Kegitan muatan pembelajaran pjok sebagai berikut :

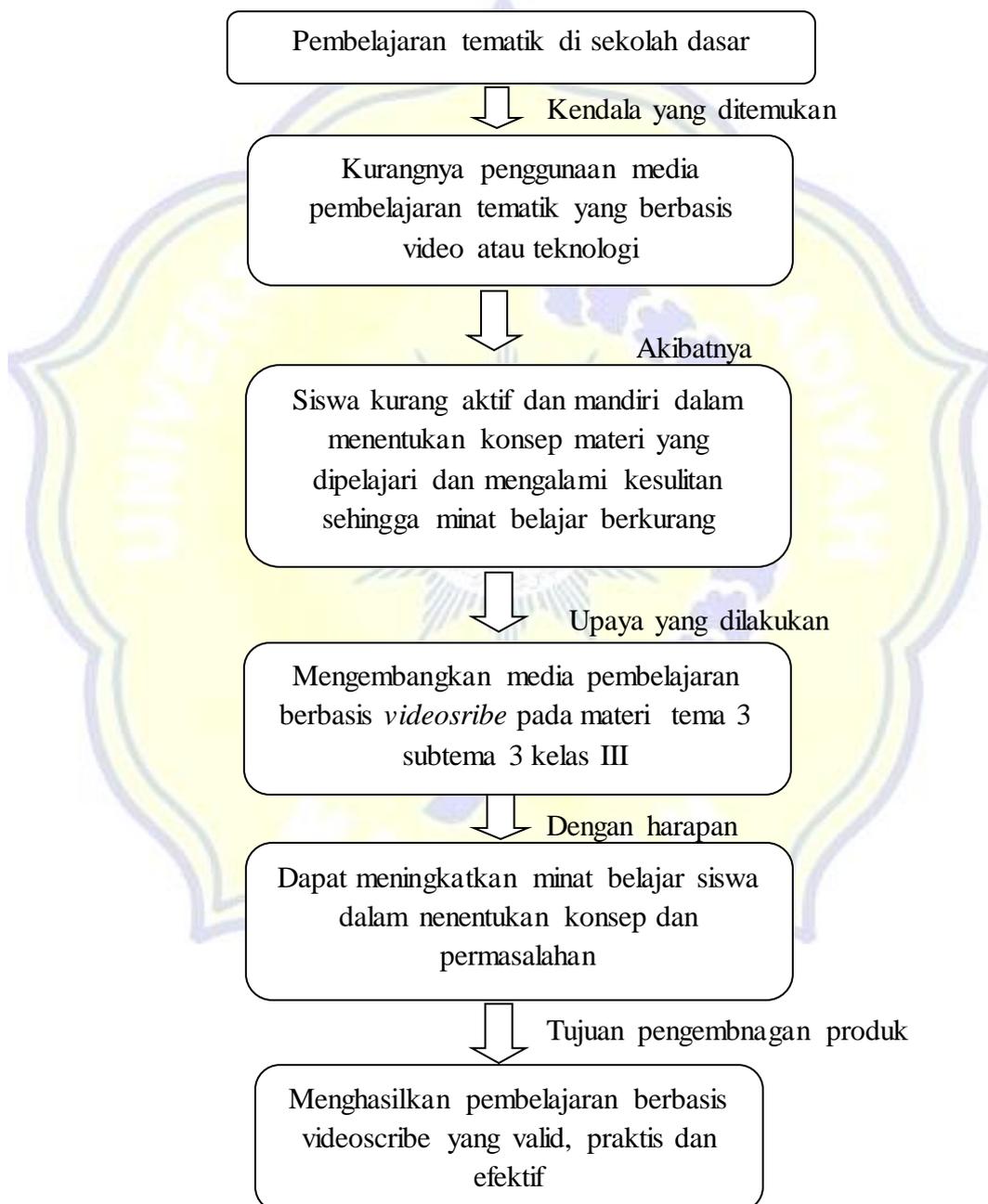
- 1) Melakukan pemanasan dengan membentuk lingkaran
- 2) Membentuk dua kelompok
- 3) Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara atau tehnik

menendang bola

- 4) Siswa mempraktekkan dengan cara membuat kelompok menjadi dua dan saling berhadapan

1.2 Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model pengembangan

Menurut Sugiyono (2015: 407) Teknik penelitian dan perbaikan atau dalam bahasa Inggris Research And Development adalah strategi pencarian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang positif, dan memeriksa keefektifan produk tersebut. Dalam menguji validitas dan kepraktisan mengadopsi prinsip Nieveen (Dalam Rochmad, 2012: 68) yang menyatakan bahwa sangat penting untuk menunjukkan keunggulan produk pendidikan dari sudut pandang penciptaan pengetahuan.

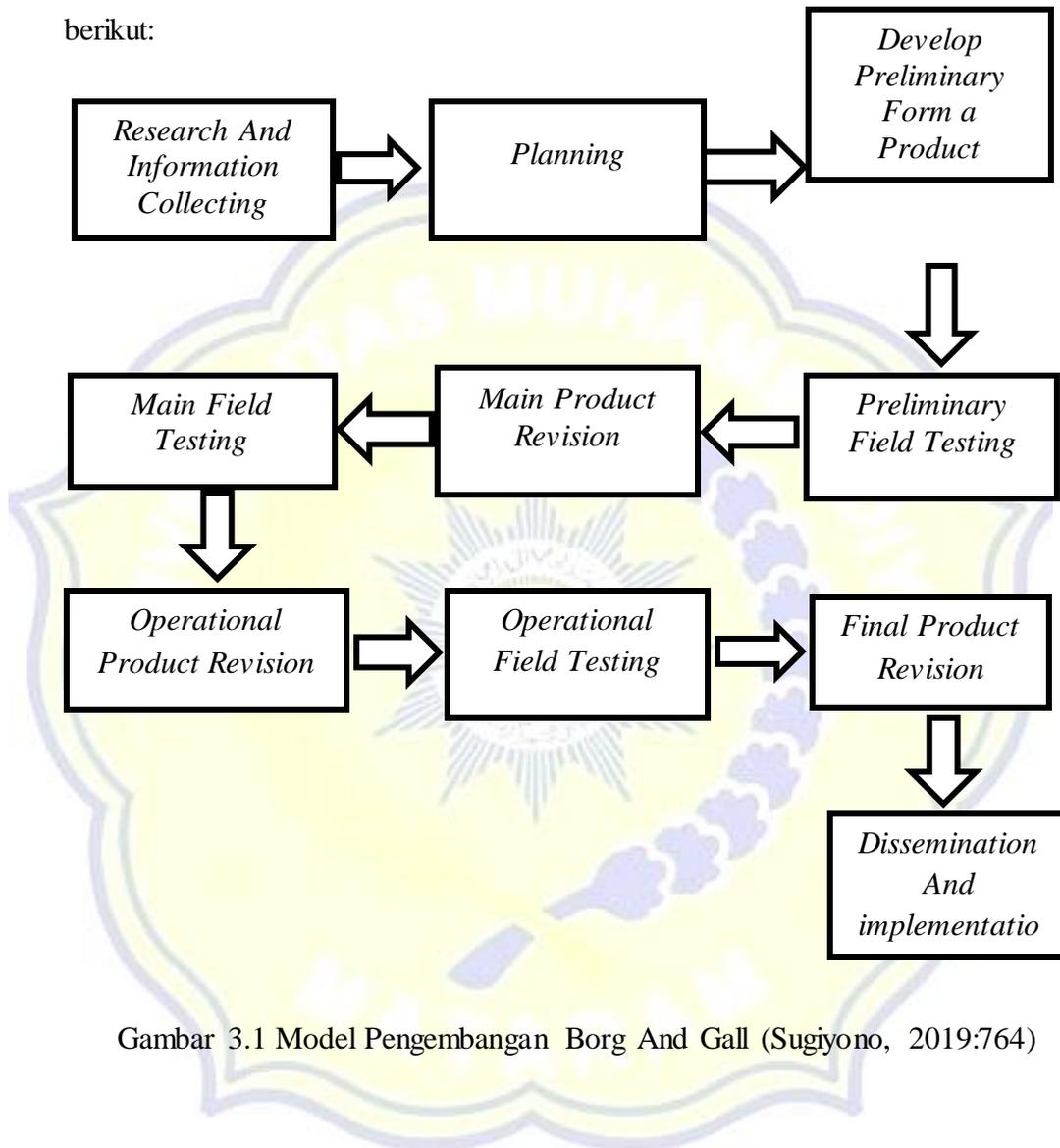
Penelitian ini dipusatkan pada pengembangan media Videoscribe. Produk ini dulu dikembangkan menggunakan model perbaikan Borg And Gall (Sugiyono, 2019:764), yang menjelaskan 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan, antara lain:

1. Penelitian dan pengumpulan catatan
2. Perencanaan (Planning)
3. Mengembangkan bentuk awal suatu produk (Pengembangan bentuk awal suatu produk)
5. *Revisi produk utama*
6. *Uji coba area utama (uji coba lapangan atau uji coba terbatas)*
7. *Revisi produk operasional*
8. *Pengecekan mata pelajaran operasional (Uji coba area operasional atau uji empiris)*

9. Revisi produk akhir dan (revisi produk akhir)

10. Sosialisasi Dan Implementasi

Adapun model pengembangan menurut Sugiyono (2019:764), adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg And Gall (Sugiyono, 2019:764)

3.2 Prosedur Pengembangan

Dari tahapan Borg and Gall peneliti menggunakan 9 derajat karena keterbatasan nilai dan waktu yang dibutuhkan saat melakukan penelitian. 9 rentang tersebut meliputi:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Tahap pertama dalam pencarian pengembangan ini adalah mengumpulkan informasi yang terkait dengan masalah yang dipelajari, merumuskan cara kerja langkah-langkah pencarian, dan mengumpulkan catatan yang terkait dengan masalah yang ada di lokasi pencarian. Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan observasi di SDN 3 Batu Kumbang. Observasi dilakukan untuk melihat kendala dalam metode belajar yang dialami siswa.

2. *Planning* (Perencanaan)

Setelah mengumpulkan fakta melalui informasi, tahap selanjutnya adalah merumuskan masalah dengan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan barang dagangan yang akan dapat mengatasi masalah yang terjadi di lapangan.

3. *Develop preliminary form a product* (Pengembangan bentuk permulaan dari suatu produk)

Pada tahap pengembangan awal produk, dilakukan desain yang menarik perhatian siswa yang berisi cover, materi atau isi media *videoscribe* dan kesimpulan di akhir video.

4. Uji coba awal lapangan

Pada tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba awal lapangan. Dalam uji coba awal pangan ini adalah memvalidasi media *videoscribe* yang dibuat

dan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media beserta 3 guru. Para ahli akan memberikan masukan dan saran perbaikan dari media yang dibuat untuk penyempurnaan produk.

5. Revisi produk

Setelah melakukan uji coba area awal dan mendapatkan masukan dari validator, langkah selanjutnya adalah merevisi kelemahan produk sesuai dengan pedoman perbaikan. Dalam disiplin pendidikan tata letak produk, dapat diperiksa setelah divalidasi dan direvisi.

6. *Main field testing* (Uji coba lapangan atau uji coba terbatas)

Setelah media *videocribe* direvisi selanjutnya tahap uji coba terbatas yang akan dilakukan di SDN 3 Batu Kumbang kelas III A dengan tujuan siswa bisa memberikan informasi dan masukan berupa pengisian angket mengenai kelayakan media *videoscribe* untuk dijadikan bahan revisi. Siswa yang dibutuhkan dalam uji coba terbatas ini adalah 8 orang (kelas kecil).

7. *Operational product revision* (Revisi produk)

Revisi produk dilakukan untuk melihat masukan dan saran dari pelaksanaan uji coba terbatas di SDN 3 Batu Kumbang kelas III A. Masukan dan saran dari pengisian angket siswa akan menjadikan bahan revisi guna menyempurnakan produk yang sudah ada agar dilakukan uji coba lapangan secara luas.

8. *Operational field testing* (Uji coba lapangan operasional atau uji coba empirik)

Setelah media videoscribe diperbaiki, maka selanjutnya media videoscribe dapat dilakukan uji coba lapangan secara luas yang akan dilakukan di SDN 3 Batu Kumbang Kelas III B. Siswa yang dibutuhkan dalam uji coba ini adalah berjumlah 12 orang (skala besar)

9. Revisi produk akhir

Setelah mengecek penggunaan media videoscribe dan mendapatkan respon yang baik dari siswa, selanjutnya produk tersebut direvisi untuk menyempurnakan produk tersebut. Perbaikan dilakukan jika dalam uji coba area yang cukup besar masih terdapat kelemahan pada produk yang dikembangkan, sehingga produk selanjutnya lebih tepat, efektif, nyaman digunakan dan memiliki kualitas yang layak. Perbaikan ini merupakan tahap akhir dalam penelitian perbaikan ini.

3.2 Uji Coba Produk

1.3.1 Desain Uji Coba

Telah dilakukan uji coba produk untuk mengetahui validitas media videoscribe yang disusun melalui peneliti. Validasi dilakukan untuk melihat kekurangan media videoscribe yang telah dibuat, kepraktisan media videoscribe dan keefektifan media videoscribe yang dibuat. Validasi pernah dilakukan oleh profesional media dan profesional lain dan guru. Kepraktisan produk dibeli terutama berdasarkan hasil evaluasi tanggapan siswa terhadap media videoribe, sedangkan keefektifan produk dihasilkan dari angket (kuesioner).

3.4 Subjek Uji Coba

Uji coba terbatas dilakukan di SDN 3 Batu Kumbang kelas III B

dengan jumlah siswa 8 orang (skala kecil) dan uji lapangan operasional dilakukan di SDN 3 Batu Kumbang kelas III A dengan jumlah siswa 12 orang (skala besar)

3.5 Jenis data

Fakta yang dikelola dalam pencarian ini adalah statistik kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah informasi dalam struktur skor evaluasi produk yang dinilai dengan bantuan validator, penilaian lembar penilaian dari angket respon murid dan lembar tes. Catatan kuantitatif ini digunakan sebagai tekad besar dari produk yang dikembangkan. Fakta kualitatif adalah statistik berupa tanggapan atau masukan dari para ahli, khususnya ahli media, ahli materi dan guru dan siswa. Fakta kualitatif ini diperoleh pada saat validasi produk dan digunakan sebagai revisi dari produk yang dikembangkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan (semiawan, 2010). Sedangkan menurut zainal arifin dalam buku (kristanto, 2018) observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan dan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Observasi yang dilakukan peneliti khususnya di SDN tiga Batu Kumbang, motif dari observasi adalah untuk menggali fakta tentang penggunaan media pembelajaran berbasis videoscibe untuk memperluas kegemaran siswa

dalam penguasaan

i. Kuesioner

Kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data dan melaporkan informasi atau informasi, pendapat untuk memperoleh data (Arifin, 2017). Alasan angket dalam pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui tanggapan ulama dan penilaian validator dalam menilai media pembelajaran *videoscribe*.

3.7 Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh fakta dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi tiga bagian yang masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria, kepraktisan, dan keefektifan.

Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran

Tabel 3.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan doa menurut agama dan keyakinan masing-masing siswa					
2.	Guru memantau kehadiran, ketertiban, dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran					
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
4.	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya pembelajaran materi ini					
b. Inti						
5.	Guru menunjukkan media yang berbasis <i>videoscribe</i>					
6.	Guru memutar <i>videoscribe</i> sesuai dengan pembelajaran yang ditentukan					
7.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan video yang diputar melalui layar laptop					

8.	Siswa mengamati materi yang disampaikan melalui media <i>videoscribe</i>					
9.	Setelah itu guru membagikan kelompok pada siswa					
10.	Guru menyuruh siswa untuk mendiskusikan tentang pembelajaran yang telah disampaikan					
11.	Setelah itu, Siswa mempresentasikan hasil diskusi tentang pembelajaran melalui <i>videoscribe</i>					
c. Penutup						
12.	Guru melakukan refleksi, apa yang dipelajari, menanyakan perasaan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran berbasis <i>videoscribe</i>					
13.	Siswa diperbolehkan melakukan Tanya jawab sesuai materi pembelajaran yang disampaikan					
14.	Guru dan siswa menutup pembelajaran dan berdoa menurut keyakinan masing-masing					
jumlah skor						

3.7.1 Lembar Angket Validasi

Instrument ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat para ahli dan guru untuk media *videoscribe* yang dibuat sebagai rancangan awal. Instrument ini akan menjadi pedoman dalam merevisi media *videoscribe* yang disusun. Lembar angket validasi *videoscribe* terdiri dari 3 lembar validasi yaitu:

a. Lembar angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi ini diberikan kepada dosen ahli, dimana hasil dari lembar validasi itu digunakan untuk mengetahui kevalitan media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang dikembangkan dalam mencapai kompetensi dasar dan indicator yang sudah ditetapkan. Adapun hal yang divalidasi oleh ahli materi yaitu tujuan belajar dengan kesesuaian materi, adanya kegiatan siswa, kompetensi dasar, kompetensi

inti, dan indicator.

Table 3.2 skala penilaian validator

Kategori	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

(Sugiyono 2019:412)

Berikut ini kisi-kisi angket untuk menilai kevalidan dari suatu produk yang akan dinilai oleh ahli materi sebagai berikut:

Table 3.3 kisi-kisi angket instrument penilaian ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Indikator Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)				
2.	Kejelasan Materi				
3.	Kesesuai materi dengan tujuan pembelajaran				
Indikator Penyajian Materi					
4.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				
5.	Kesesuain materi dengan soal latihan				
6.	Media <i>videoscribe</i> ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa				
7.	Kelengkapan materi yang disajikan pada media <i>videoscribe</i>				
8.	Kualitas media <i>videoscribe</i> ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan percaya diri siswa				
9.	Media <i>videoscribe</i> ini mempermudah siswa memahami konsep dengan mudah				
10.	Media <i>videoscribe</i> bisa meningkatkan minat belajar siswa				
Jumlah Skor					

b. Lembar angket validasi media

Lembar validasi oleh ahli media ini berupa angket untuk menilai

kesesuaian media dengan materi yang disusun. Instrument ini digunakan untuk mengumpulkan salah satu data berupa masukan mengenai desain dan kemenarikan media *videoscribe*. Hasil data akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk awal sebelum dilakukan uji coba.

Table 3.4 Kisi-kisi angket instrument penilaian ahli media

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1.	Media <i>videoscribe</i> yang digunakan sesuai dengan tema 3 subtema 3				
2.	Penggunaan media <i>videoscribe</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3.	Isi pemaparan atau penjelasan materi mudah dipahami siswa				
4.	Melalui pembelajaran media <i>videoscribe</i> siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran				
Aspek Fisik/Tampilan					
5.	Desain cover media <i>videoscribe</i> dapat menarik minat belajar siswa				
6.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				
7.	Desain isi media <i>videoscribe</i> ini berisi, materi dan kesimpulan.				
8.	Tampilan gambar-gambar media <i>videoscribe</i> sangat menarik				
9.	Ketepatan memilih warna pada <i>background</i>				
Aspek Pemanfaatan					
9.	Kesesuaian media <i>videoscribe</i> dan isi materi dapat meningkatkan minat belajar siswa				
10.	Media <i>videoscribe</i> ini membantu keaktifan anak dalam proses pembelajaran				
Jumlah Skor					

3.7.2 Lembar angket respon siswa

Instrument ini berupa angket yang diberikan kepada siswa sebagai penggunaan media pembelajaran *videoscribe*. Lembar ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari rancangan media *videoscribe* yang telah valid.

Lembar ini sebagai dasar untuk merevisi media *videoscribe* berikut ini adaah angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 kisi-kisi Lembar angket respon siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Cover yang didesain ini menarik perhatian siswa				
2.	Media <i>videoscribe</i> ini tidak membosankan				
3.	Penyampaian materi dalam <i>videoscribe</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
4.	Materi yang disajikan dalam media <i>videoscribe</i> mudah saya pahami				
5.	Penggunaan media <i>videoscribe</i> ini mampu meningkatkan minat belajar siswa				
6.	Media <i>videoscribe</i> ini menambah pengetahuan siswa				
7.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>videoscribe</i> ini sederhana dan mudah dimengerti				
8.	Media <i>videoscribe</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				
9.	Media <i>videoscribe</i> ini mendukung proses belajar siswa				
10.	Media <i>videoscribe</i> ini memperjelas pemahaman siswa terhadap tema 3 subtema 3				
Jumlah Skor					

Instrument uji kepraktisan media *videoscribe* ini dikatakan praktis jikalau memenuhi kriteria kepraktisan dari ahli, praktisi dan pengamat. Lembar kepraktisan ini berupa angket yang akan diberikan kepada siswa sebagai pengguna media untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan media *videoscribe* yang telah valid.

3.3 Metode analisis data

Analisis data kuantitatif digunakan untuk data dari angket validasi para ahli media, ahli materi dan guru serta angket respond siswa pada saat penggunaan media *videoscribe*. Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis untuk merevisi media *videoscribe* yang dikembangkan, sehingga

diperoleh *videoscibe* yang layak sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid, praktis dan efektif

3.8.1 Analisis data validasi ahli

Pada tahap ini mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kuantitatif yang menggunakan skala rating scale yang dianalisis melalui perhitungan persentasi skor pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dari angket. Dalam pengembangan media *videoscibe* validitas dimaksud untuk menguji kelayakan media *videoscibe* yang akan dikembangkan dan kesesuaian dengan materi berdasarkan standar isi (KI atau KD), sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan penggunaan media *videoscibe*. Data dari angket akan dianalisis hasil validasi media *videoscibe* yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator untuk mendapat gambaran tentang media *videoscibe* yang dikembangkan. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$x_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

x_i = Nilai uji validasi Produk

Nilai dari masing-masing validator akan dicari rata-rata ya untuk mewakili dari seluruh validator dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

p = Rata-rata nilai kevalidan

$\sum x_i$ = Jumlah nilai validator

n = Banyak validator

Angket yang digunakan yaitu skala rating scale yang terdiri dari empat kategori pada table dibawah ini:

Tabel 3.6 Pedoman Skala Rating Scale

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Setuju
2.	3	Setuju
3.	2	Kurang Setuju
4.	1	Tidak Setuju

(Sugiyono, 2015:141)

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam table dibawah ini.

Tabel 3.7 Kategori Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria Kevalidan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid
$55 < NV \leq 75$	Cukup Valid
$75 < NV \leq 85$	Valid
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid

(Kusuma 2018:67)

Keterangan

NV = Nilai Validasi

3.8.2 Analisis Kepraktisan

Data tentang respond siswa diperoleh dari angket siswa terhadap media *videoscree* yang dianalisis dengan persentase. Persentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus :

$$NV = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Respon Peserta Didik

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh respon dengan rumus :

$$x = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

x = Rata-rata respon siswa

$\sum x_i$ = Jumlah nilai respon siswa

N = Banyak siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan pada table 3.8

Table 3.8 Kriteria angket respon siswa

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < NV \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < NV \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < NV \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < NV \leq 80$	Praktis
$80 < NV \leq 100$	Sangat Praktis

Riduwan (dalam septiyani,2017:175)

Lembar kepraktisan ini berupa angket yang diberikan kepada siswa sebagai pengguna media untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan media yang telah valid.

3.8.3 Analisis Keefektifan

Persamaan mencari nilai n-gain

$$n\text{-gain} = \frac{(\text{posttest}) - (\text{pretest})}{100 - \text{pretest}}$$

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil belajar kemampuan kognitif peserta didik digunakan persamaan nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan hitungan terhadap data kemampuan kognitif peserta didik dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasi dengan kriteria Gain skor ternormalisasi menurut Hake (Sari,2018) disajikan pada tabel 3.9

Tabel 3.9 kriteria gain skor ternormalisasi

Kriteria peningkatan gain	Skor ternormalisasi
g- Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Hake (sari, 2018)