

## Pengembangan Media Pembelajaran *Video Scribe* Materi Perubahan Wujud Benda Tema 7 kelas V Sekolah Dasar

Khoerunnisa Hanifatun Nikmah  
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap  
\* Email: [annisahanif98826@gmail.com](mailto:annisahanif98826@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran *VideoScribe* di SDN 04 Cisumur. Yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kualitas media pembelajaran *videoscribe* materi perubahan wujud benda tema 7 kelas V menurut ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa serta mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran *videoscribe* materi perubahan wujud benda tema 7 kelas V pada pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D), dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan meliputi analisis (*analysis*), Desain (*Disgn*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengambilan data yang digunakan peneliti adalah observasi, Angket, wawancara, dokumentasi dan tes. Tempat penelitian di SDN 04 Cisumur dengan waktu penelitian pada bulan juni 2023. Adapun analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian terdapat rata-rata aspek keseluruhan sebesar 77,78% dengan kriteria sangat sesuai untuk digunakan, berdasarkan temuan penelitian maupun temuan validasi ahli media. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan rata-rata 65 % dengan kategori baik secara keseluruhan. semua aspek. Hasil validasi ahli materi rata-rata 63.89% dari semua aspek dalam kategori layak pakai. Persentase penilaian guru terhadap kelayakan produk adalah 86.11%, termasuk dalam kategori sangat layak. Media pembelajaran *VideoScribe* yang dikembangkan peneliti untuk materi perubahan wujud benda tema 7 kelas V Memiliki nilai rata-rata 82.75% yang menunjukkan dapat digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran.

**Kata kunci:** Penelitian, pengembangan, media pembelajaran, *videoscribe*

### Abstract

*This research is a development research, by developing a VideoScribe learning media at SDN 04 Cisumur. Which aims to find out how the quality of videoscribe learning media material changes in the form of objects in the theme of class 7 V according to material experts, media experts, linguists, teachers and students and determines the level of effectiveness of videoscribe learning media material in the form of objects in the theme of class 7 V in science learning. This research uses development research (R&D), with the ADDIE development model with 5 stages of development including analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection techniques used by researchers are observation, questionnaires, interviews, documentation and tests. The research location is at SDN 04 Cisumur with the research time in June 2023. The data analysis used is qualitative and quantitative. Based on the research results, there is an overall aspect average of 77.78% with very suitable criteria for use, based on research findings and media expert validation findings. The validation results of linguists show an average of 65% with an overall good category. all aspects. The results of the material expert validation averaged 63.89% of all aspects in the usable category. The percentage of teachers' assessment of the feasibility of the product is 86.11%, which is included in the very feasible category. VideoScribe learning media developed by researchers for material changes in the form of objects in the theme of 7th grade class V has an average value of 82.75% which indicates that it can be used as a learning tool or media.*

**Keywords:** Research, development, learning media, *videoscribe*

## PENDAHULUAN

Bagi semua manusia, pendidikan adalah kebutuhan utama dan wajib untuk melaksanakannya. Hal ini adalah sebuah usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dikarenakan pendidikan memiliki berbagai manfaat bagi manusia pada umumnya yaitu memberikan pemahaman, memberi informasi kepada yang lain, memperbaiki cara berpikir manusia, meningkatkan dan menciptakan penerus bangsa Indonesia yang berkualitas.

Pendidikan merupakan sarana yang sangat berperan penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan memiliki Potensi. Mutu pendidikan yang tinggi menjadi cerminan dari keberhasilan pelaksanaan pendidikan formal dalam meningkatkan pendidikan di suatu negara. Pendidikan juga akan berhasil jika siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dan mengajar dengan antusias, contohnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. Ilmu Pengetahuan Alam memberi kesempatan siswa untuk melihat, menyentuh, mengamati secara mendalam, prinsip, fakta atau konsep Ilmu Pengetahuan Alam. Untuk mencapai kondisi tersebut maka guru harus melakukan kegiatan belajar dengan memberi kesempatan bagi Siswa untuk melakukan kegiatan pengamatan dan penemuan secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Salah satunya guru menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran (Jufri, 2017).

Zaman modern ini dalam dunia pendidikan perlu mengadakan suatu inovasi yang pastinya menguntungkan guru maupun siswa, inovasi tersebut dilakukan agar dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas tidak monoton, maka dari itu guru dituntut untuk memberikan inovasi dalam kegiatan belajar dan mengajar, yang tujuannya agar siswa tertarik dalam

mengikuti pelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan di beberapa sekolah di Desa Cisumur yaitu di SDN 01 Cisumur, SDN 03 Cisumur dan SDN 04 Cisumur memperoleh hasil bahwa yang membutuhkan inovasi media pembelajaran yaitu di SDN 04 Cisumur. Inovasi baru di SDN 04 Cisumur sangatlah dibutuhkan untuk keberlangsungan proses kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Kondisi idealnya, dalam proses kegiatan belajar dan mengajar di kelas berlangsung, guru dan siswa melakukan pembelajaran dengan efektif, menyenangkan, tidak membosankan, dan tidak monoton. Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN Cisumur 04 dengan Bapak Tursiman, S.Pd.I diperoleh informasi bahwa pembelajaran pada saat kegiatan belajar dan mengajar di kelas masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional, biasanya Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku dan gambar. Sehingga siswa kurang tertarik dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar di kelas.

Kegiatan pembelajaran yang baik tidak lepas dari peran media dalam proses pembelajaran. Peran media sangat penting sebagai alat bantu siswa belajar. Dalam pemilihannya pun media harus sesuai dengan karakteristik siswa karena dengan begitu siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar. SDN 04 Cisumur membutuhkan inovasi Media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan media belajar yang dapat memperlancar kegiatan belajar dan mengajar siswa lebih efektif dan dapat berinteraksi secara langsung, media dapat berupa software maupun hardware. Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi Siswa dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan

pemahaman Siswa. Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh Siswa (Cahyadi, 2019). Media pembelajaran itu ada beberapa macam salah satunya adalah multimedia.

Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presensi yang menajubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaksi yang tinggi. Untuk pengguna komputer, multimedia dapat diartikan sebagai informasi yang dapat disajikan melalui tampilan audio atau video, teks, grafik dan animasi. Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Asmoro, 2013). Hal serupa juga di tunjukkan dari hasil penelitian Susanti yaitu media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Susanti, 2019). Oleh sebab itu diperlukan adanya suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran baik itu inovasi dari cara mengajar guru ataupun inovasi dari sumber belajar itu sendiri agar pembelajaran tidak terkesan membosankan. Siswa lebih banyak menyukai belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat gambar di dalamnya.

Videoscribe adalah sebuah program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau white board. Dalam pembuatan media Pembelajaran, videoscribe merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video pembelajaran yang terkumpul dari beberapa gambar materi pembelajaran dan tulisan dengan warna dan bentuk yang menarik. Penggunaan video pembelajaran dengan menggunakan videoscribe diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan meningkatkan efektivitas media pembelajaran untuk guru salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikelas dalam bentuk video.

penggunaan Sparkol Video Scribe dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pengembangan yang sistematis (Yanti, 2023).

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi videoscribe pada mata pelajaran IPA Tema 7 Kelas V Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan merupakan penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain, dan proses. Khususnya dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah Research and Development (R&D) ataupun dengan istilah research-based development. Dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan ini memang hadir belakangan dan merupakan tipe atau jenis penelitian yang relatif baru (Setyosari, 2015).

ADDIE model menurut Yong DKK (2012:2) is the generic process traditionally used by instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible guideline for building effective training and performance support tools. Jika diartikan bahwa model ADDIE Merupakan proses generik yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional serta pengembang pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan. Sedangkan (Sezer, 2014) menyatakan bahwa ADDIE Model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases. Sezer menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada

(Sugiyanti, 2020).

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN 04 Cisumur Kecamatan Gandrungmangu, Kabupaten Cilacap. Waktu penelitian uji coba produk dilakukan di SDN 04 Cisumur pada Juni 2023.

Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung persentase jawaban angket pada tiap item dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel Skala Kelayakan

| Skor Presentase (%) | Interpretasi        |
|---------------------|---------------------|
| 76% - 100%          | Sangat Layak        |
| 51% - 75%           | Layak               |
| 26% - 50%           | Kurang Layak        |
| 0% - 25%            | Sangat Kurang layak |

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap-tahap pengembangan

#### a. Analisis (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas V di SDN 04 Cisumur. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, ditemukan asalah siswa merasa sulit menyerap materi yang disampaikan oleh guru, media pembelajaran yang terbatas pada buku LKS, tampilan yang tidak menarik sehingga bosan mempelajarinya. Oleh karena itu, muncul pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi VideoScribe yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah buku ajar. Dari pembuatan desain media pembelajaran media buku ajar cover kurang menarik,

tidak terdapat penjelasan isi materi secara rinci, tidak terdapat diskusi untuk praktikum, evaluasi. Selanjutnya format isi hanya tersedia dalam bentuk gambar dua dimensi. Selain itu dari segi materi media buku ajar dalam penyampaiannya kurang jelas, tidak diperinci karena hanya berupa tulisan dan gambar saja. Menurut segi bahasa media buku ajar menggunakan bahasa yang tidak lugas dan tidak komunikatif.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran video menggunakan aplikasi videoscribe yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran IPA.

Media pembelajaran video menggunakan aplikasi videoscribe merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa. Media pembelajaran VideoScribe mampu mengintegrasikan tayangan suara, teks, gambar dan musik, sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional.

#### b. Design (Desain)

Pendesain pengembangan media pembelajaran VideoScribe adalah dari segi desain merancang format dengan melengkapi bagian intro pembuka yang terdiri dari 2 content. Content yang pertama yaitu cover yang berisi informasi tentang pengenalan prgram studi, fakultas, universitas, tahun pelajaran, penyusun media pembelajaran berikut nama dan nomor induk mahasiswa . Sedangkan content yang kedua berisi menu yang terdiri dari judul materi pembelajaran, KI, KD, Indikator, Materi, dan gambar-gambar penunjuang materi. Dengan menggunakan background warna putih dan tulisan yang berwarna-warni pembuatan media pembelajaran VideoScribe melibatkan aplikasi capcut untuk mengedit video. Media ini dibuat dalam bentuk media



elektronik yang disimpan dalam file berbentuk MP4 dengan ukuran 1080 Mp dengan format: landscape dan font: Comic Sans MS dan media ini dibuat dalam bentuk non cetak. Selain itu, pendesaian dari segi materi media pembelajaran VideoScribe dalam penyampaiannya lebih jelas, akurat dan terperinci. Menurut pendesaian segi bahasa media VideoScribe interaktif menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan mudah dipahami.

#### c. Development (Pengembangan)

Hasil dari pengembangan media pembelajaran Video yang di desain menggunakan aplikasi VideoScribe. Adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *VideoScribe* adalah sebagai berikut:

Dari segi materi diperoleh data kelebihan media yang dikembangkan adalah video dibuat dengan materi yang singkat dan jelas, sementara kekurangannya adalah media pembelajaran lebih banyak materi dibandingkan gambar penjelasannya.

Dari segi media diperoleh data kelebihan media yang dikembangkan adalah 1) media ditampilkan dengan bentuk digital dalam efek animasi menarik, singkat dan jelas. Video animasi berbasis kontekstual dapat menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam IPA dengan lebih jelas dan menarik bagi siswa (Azhari, 2020), 2) dapat menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media, 3) dapat digunakan dimana saja dirumah maupun disekolah, sementara kekurangannya adalah media pembelajaran lebih banyak materi 1) video terlalu menekankan pada materi dari pada mengembangkan materi karena komunikasi yang bersifat satu arah atau balance, 2) dalam penggunaannya harus menggunakan elektronik seperti proyektor, laptop maupun handphone.

Dari segi bahasa diperoleh data kelebihan media yang dikembangkan adalah •1) bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini lugas, singkat dan efektif, 2) media pembelajaran dalam

penulisannya dibantu oleh dubber untuk menjelaskan materi pembelajaran., sementara kekurangannya adalah media pembelajaran huruf yang digunakan belum sistematis, antara huruf kapital dan huruf kecilnya.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Kelayakan media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa adalah sebagai berikut :
  - a. Validasi kelayakan oleh ahli materi diperoleh sebesar 63,89% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
  - b. Validasi kelayakan oleh ahli media diperoleh sebesar 77.78% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
  - c. Validasi kelayakan oleh ahli bahasa diperoleh sebesar 65% yang termasuk dalam kategori layak.
  - d. Validasi kelayakan oleh guru menghasilkan persentase sebesar 86.11% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
  - e. Validasi kelayakan oleh ahli siswa kelompok kecil menghasilkan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 85.94% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
  - f. Validasi kelayakan oleh ahli siswa kelompok besar menghasilkan rata-rata skoryang diperoleh sebesar 81.54% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
2. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata data hasil belajar (pre test) sebesar 52.9310 sedangkan rata-rata hasil belajar (post test) sebesar 83.6207 dengan Mean  $-30.68966$ . Nilai signifikas (2-tailed).000 < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar hasil pre test dan pro test. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang bermakna (Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan proses pembelajaran dikatakan berhasil). Maka dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran VideoScribe efektif digunakan untuk pembelajaran tema 7 kelas V.

|        |          | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | PRE TEST | 52.9310 | 29 | 4.33368        | .80474          |
|        | POST ST  | 83.6207 | 29 | 4.98149        | .92504          |

#### d. Implementasi

Setelah melakukan beberapa tahap penelitian pengembangan, yaitu validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru, rencana pengembangan video pembelajaran yangtelah dikembangkan selanjutnya diterapkan pada kondisi sebenarnya. Pertama-tama media pembelajaran ini di uji cobakan kepada subjek uji coba kelompok kecil setelah proses revisi dan dinilai layak oleh validator. Kemudian media pembelajran di uji cobakan kepada siswa subjek uji coba kelompok besar/lapangan setelah dinilai layak oleh siswa uji coba kelompok kecil. Berikut disajikan hasil implementasi media pembelajaran :

##### 1) Uji kelompok kecil

Setelah proses validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru, media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi baik kelebihan maupun kekurangan media pembelajaran dari calon pengguna. Pengumpulan data dilakukan dengan memberi angket (kuisisioner) kepada 8 siswa sebagai responden penelitian. Dengan kuesioner tersebut akan diperoleh data mengenai penilaian kualitas video pembelajaran dari calon pengguna dan sebagai masukan untuk revisi pada uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 07 Juni 2023. Hasil penilaian siswa terhadap video pembelajaran untuk setiap aspek dalam uji kelompok kecil.

Berdasarkan data, hasil uji coba

produk kelompok kecil kepada siswa kelas V SDN 04 Cisumur, dengan jumlah keseluruhan 8 siswa diperoleh rata-rata data mencapai 85.94% termasuk data kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran.

##### 2) Uji coba kelompok besar

Setelah di uji cobakan pada kelompok kecil dan dinilai sangat layak, Media pembelajaran selanjutnya di uji cobakan kepada siswa subjek uji coba kelompok besar/lapangan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran dari calon pengguna dalam skala uji coba yang luas. Data dikumpulkan menggunakan angket/ kuesioner.

Kuesioner ini digunakan untuk memperoleh data- data mengenai penilaian kualitas media pembelajaran yang dikembangkan sesuai saran dan masukan untuk revisi produk akhir. Uji coba lapangan ini dilakukan pada tanggal 08 Juni 2023. Responden pada uji coba ini siswa kelas V SDN 04 Cisumur sebanyak 21 Siswa. Berikut disajikan data yang diperoleh pada pelaksanaan uji coba lapangan.

Berdasarkan data, hasil uji coba kelompok besar pada siswa kelas V SDN 04 Cisumur, dengan jumlah siswa 21 siswa diperoleh rata-rata data mencapai 80.95% termasuk data kategori "sangat layak" digunakan. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran.

##### 3) Data uji coba pre-test dan pro-test

Untuk melihat kelayakan media pembelajaran videoscribe ini diterapkan dapat dilakukan dengan melihat peningkatan hasil sebelum pembelajaran (pre test) dan hasil setelah pembelajaran (post test). Dengan melihat peningkatan tersebut dapat dilihat bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran videoscribe ini. Hasil dari analisis dengan menggunakan SPSS versi 16.

4) Efektifitas media pembelajaran

Media pembelajaran yang tepat dapat berkontribusi pada efektivitas pembelajaran (Ghasya, 2022). Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa rata-rata data hasil belajar (pre test) sebesar 52.9310 sedangkan rata-rata hasil belajar (post test) sebesar 83.6207 dengan Mean  $-30.68966$ . Nilai signifikas (2-tailed). $000 < 0.05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar hasil pre test dan pro test. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang bermakna (media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan proses pembelajaran dikatakan berhasil). Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran VideoScribe efektif digunakan untuk pembelajaran tema 7 kelas V.

e. Evaluasi

Dalam tahapan ini dilakukan evaluasi, evaluasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengukur ketercapaian proses pengembangan, produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Evaluasi ini dilakukan oleh peneliti dengan sasaran kelas V di SDN 04 Cisumur yang berjumlah 29 siswa. Adapun untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran digunakan untuk proses pembelajaran, sedangkan untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran menggunakan pre test dan pro test.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

Kelayakan media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa adalah sebagai berikut :

- Validasi kelayakan oleh ahli materi diperoleh sebesar 63,89% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- Validasi kelayakan oleh ahli media diperoleh sebesar 77.78%

yang termasuk dalam kategori sangat layak.

- Validasi kelayakan oleh ahli bahasa diperoleh sebesar 65% yang termasuk dalam kategori layak.
- Validasi kelayakan oleh guru menghasilkan persentase sebesar 86.11% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- Validasi kelayakan oleh ahli siswa kelompok kecil menghasilkan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 85.94% yang termasuk dalam kategori sangat layak.
- Validasi kelayakan oleh ahli siswa kelompok besar menghasilkan rata-rata skoryang diperoleh sebesar 81.54% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

- Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata data hasil belajar (pre test) sebesar 52.9310 sedangkan rata-rata hasil belajar (post test) sebesar 83.6207 dengan Mean  $-30.68966$ . Nilai signifikas (2-tailed). $000 < 0.05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar hasil pre test dan pro test. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang bermakna (Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan proses pembelajaran dikatakan berhasil). Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran VideoScribe efektif digunakan untuk pembelajaran tema 7 kelas V.

Saran untuk guru, guru dapat menggunakan media pembelajaran VideoScribe seperti yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam materi perubahan wujud benda kelas V agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.

Saran untuk sekolah, sekolah dapat menggunakan media pembelajaran VideoScribe yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk pendamping sumber belajar dari buku siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, A. (2020). Pengembangan video animasi berbasis kontekstual pada pelajaran ipa kelas v di sekolah dasar. *Journal of Basic Education Research*, 1(3), 87-92. <https://doi.org/10.37251/jber.v1i3.108>
- Cahyadi. (2019). *Esensi pengembangan pembelajaran berbasis multimedia*. Yogyakarta: CV Mahata.
- Ghasya, D. A. V. (2022). Kelayakan media flip chart dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 5001-5007. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2920>
- Halisah. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. yogyakarta: CV. Bumi maheswari.
- Jufri. (2017). *Belajar dan pembelajaran sains : modal dasar menjadi guru profesional* / A. Wahab Jufri; editor, Aulia Dwi Amalina Wahab. Bandung: Pustaka reka cipta.
- Siwi Widi Asmoro, M. (2019). *Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyanti, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori & Praktek*. Pasuruhan: Lembaga Academic & Research Institute .
- Susanti, B. (2019). Penggunaan media pembelajaran video scribe untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas v madrasah ibtidaiyah at-taqwa pinang. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387-396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>
- Yanti, Y. and Bukhori, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan sparkol video scribe untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 5(1), 16-30. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v5i1.1890>