

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEOSCRIBE PADA TEMA INDAHNYA NEGERIKU PADA SUBTEMA
KEANEKARAGAMAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI
PERWANIDA BLITAR**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Khoirul Absor

NIM 11140094



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEOSCRIBE PADA TEMA INDAHNYA NEGERIKU PADA SUBTEMA
KEANEKARAGAMAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI
PERWANIDA BLITAR**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

Oleh:

Muhammad Khoirul Absor

NIM 11140094



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEOSCRIBE PADA TEMA INDAHNYA NEGERIKU PADA SUBTEMA
KEANEKARAGAMAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI
PERWANIDA BLITAR
SKRIPSI**

Oleh:

**Muhammad Khoirul Absor
NIM. 11140094**

Telah Disetujui Pada Tanggal 27 Oktober 2015

Dosen Pembimbing

**Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd
NIP. 198002252008012012**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 1002**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEOSCRIBE PADA TEMA INDAHNYA NEGERIKU PADA SUBTEMA
KEANEKARAGAMAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI
PERWANIDA BLITAR**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh Muhammad Khoirul Absor (11140094)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 23 November 2015 dan
dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Bintoro Widodo, M.Kes

: _____

NIP. 19760405 2008011018

Sekretaris Sidang

Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd

: _____

NIP. 198002252008012012

Pembimbing,

Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd

: _____

NIP. 198002252008012012

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid, M.A

: _____

NIP. 19730823 200003 1002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah ku ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya.

Shalawat yang tak kunjung henti dari lisan umatmu selalu saya dendangkan kepada Engkau Baginda Rasul akhir zaman Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

Teruntuk Ayahanda Suyoto dan Ibunda Istiani Laila yang telah menjadi motivator terhebat dalam hidup saya dan tidak pernah bosan mendokan, membimbing dan tak pernah letih berjuang untuk hidup saya. Terimakasih atas semua kasih sayang, pengorbanan, do'a dan keridhoannya.

Guru-guru, dosen-dosen, dan ustadz-ustadzah yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan hati dan tulus sayangnya kepada saya.

Tak lupa untuk sahabat-sahabat saya seperjuangan (PP. Anwarul Huda dan temen kuliah) yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"

(Qs. AL Baqarah: 31)¹

¹ Kementerian Agama RI, *Al Qur'an Al Hikmah dan Terjemahnya* (Bandung : Diponegoro, 2009) hal. 6.

NOTA DINAS

Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Khoirul Absor

Malang, 27 Oktober 2015

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Khoirul Absor

NIM : 11140094

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe

Skripsi Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman

Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Kelas 4 Di Mi Perwanida Blitar

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd

NIP. 198002252008012012

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 27 Oktober 2015

Muhammad Khoirul Absor

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 4 Di Mi Perwanida Blitar”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa petunjuk kebenaran bagi seluruh umatnya yaitu agama Islam yang kita harapkan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dicanangkan oleh Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar starta satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maliki Malang.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pemahaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak telah memberi sumbangan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis

menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak berikut:

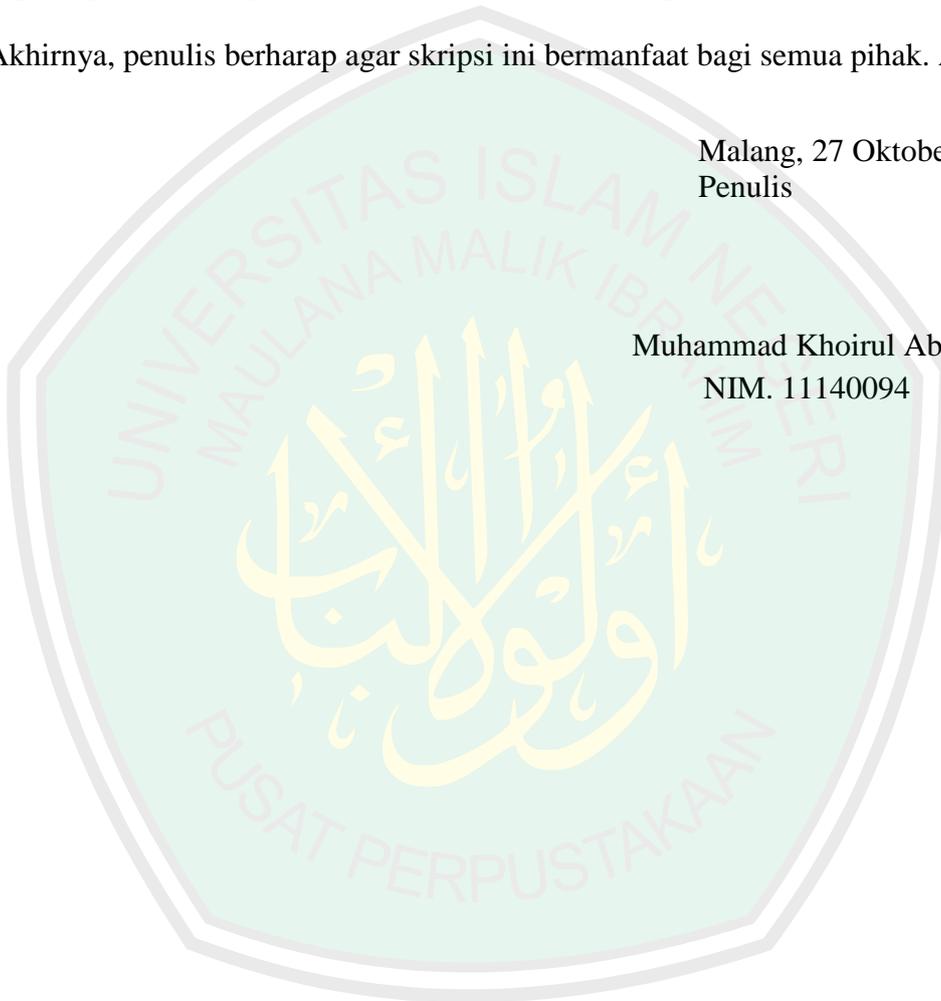
1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardja, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Muhammad Walid, M.A, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan sebagai ahli isi media.
4. Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis dalam penelitian ini.
5. Wildan Setyo Budi, selaku validator desain media.
6. Bapak dan ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
7. H.Ni'mad Arifa, M.Pd.I, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Blitar beserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Etik Elfia Endrawati, S.Pd selaku wali kelas IV Zulkifli dan guru tematik di MI Perwanida Blitar sebagai ahli validasi pembelajaran.
9. Seluruh siswa/i kelas IV Zulkifli di MI Perwanida Blitar yang sudah bersedia belajar menggunakan media pembelajaran dan memberi saran serta komentar yang beragam.

10. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amiin

Malang, 27 Oktober 2015
Penulis

Muhammad Khoirul Absor
NIM. 11140094



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	s	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	Ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu terkait pengembangan modul	12
Tabel 2.2 Pesan dalam komunikasi.....	17
Tabel 2.3 Standart Kompetensi Lulusan.....	26
Tabel 2.4 Kompetensi Inti	27
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentasi	54
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Materi Pembelajaran Videoscribe Pada Pemahaman Konsep Tema Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas 4 SD	65
Tabel 4.2 Saran Hasil Ahli Isi Pelajaran Tematik terhadap Media Pembelajaran <i>Videoscibel</i>	66
Tabel 4.3 Hasil Revisi Media Pembelajaran <i>Videoscribe</i>	67
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran Videoscribe Pada Pemahaman Konsep Tema Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI.....	69
Tabel 4.5 Saran Hasil Penilaian Ahli Desain Media.....	71
Tabel 4.6 Hasil Revisi Media Pembelajaran <i>Videoscribe</i>	72
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Videoscribe Pada Pemahaman Konsep pada Tema Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI.....	73
Tabel 4.8 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran	75
Tabel 4.9 Hasil Revisi Media Pembelajaran <i>Videoscibe</i>	76

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Berbasis Videoscibe Pada Pemahaman Konsep Indahnya Negeriku Untuk Kelas 4 SD/MI	77
Tabel 4.11 Nilai Siswa Kelas 4	79
Tabel 4.12 Perhitungan Uji T.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penelitian Terdahulu Terkait Produk Pengembangan.....	31
Gambar 3.1 Prosedur R &D yang digunakan	42
Gambar 4.1 Bagian Awal Pembelajaran	57
Gambar 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	57
Gambar 4.3 Materi Ilmu Pengetahuan Alam	58
Gambar 4.4 Pertanyaan Ilmu Pengetahuan Alam	59
Gambar 4.5 Materi Matematika	60
Gambar 4.6 Pertanyaan Matematika.....	61
Gambar 4.7 Materi Bahasa Indonesia.....	62
Gambar 4.8 Pertanyaan Bahasa Indonesia.....	62
Gambar 4.9 Penutup.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara Siswa.....	100
Lampiran 2 : Hasil Wawancara Dengan Siswa.....	101
Lampiran 3 : Pedoman Wawancara Dengan Guru mi perwanida.....	106
Lampiran 4 : Hasil Wawancara Dengan Guru.....	107
Lampiran 5 : Soal Pre test.....	108
Lampiran 6 : Soal Post test.....	109
Lampiran 7 : Hasil Uji Coba Lapangan.....	111
Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	113
Lampiran 9 : Hasil Instrument Penilaian Siswa.....	120
Lampiran 10 : Hasil Validasi Ahli Isi.....	122
Lampiran 11 : Hasil Validasi Ahli Desain.....	125
Lampiran 12 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	128
Lampiran 13 : Surat Izin Penelitian.....	131
Lampiran 14 : Surat Keterangan Penelitian.....	132
Lampiran 15 : Bukti Konsultasi.....	133
Lampiran 16 : Dokumentasi.....	134
Lampiran 17 : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa.....	136

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR ISI	xvii
ABSTRAK	xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Keterbatasan Pengembangan	9
G. Definisi Istilah.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori	14

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Model Pengembangan	40
C. Prosedur Pengembangan.....	42
D. Validasi Produk.....	47
E. Uji Coba Produk	52

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Videoscribe</i> Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk	
---	--

Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 4 Di MI Perwanida ..	56
B. Perbedaan Hasil Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 4 Di MI Perwanida ..	79

BAB V PEMBAHASAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 4 Di MI Perwanida.	85
B. Perbedaan Hasil Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 4 Di MI Perwanida ..	93

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96

DAFTAR RUJUKAN.....	97
----------------------------	-----------

ABSTRAK

Muhammad Khoirul Absor 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di Mi Perwanida Blitar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd

Media merupakan suatu cara menyampaikan materi pelajaran yang didesain untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran Media harus mampu menampilkan pembelajaran tematik. Media juga harus mampu menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu. Salah satu media pembelajaran adalah *Videoscribe*. *Videoscribe* merupakan media yang mampu menampilkan materi secara menarik dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tema indahnya negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan kelas 4 di MI Perwanida Blitar (2) Mengetahui hasil belajar dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tema indahnya negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pada siswa di MI Perwanida Blitar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Penjelasan tingkat kemenarikan media menggunakan angket yang diuji di MI Perwanida siswa kelas IV Zulkifli. Sedangkan dalam menjelaskan perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *videoscribe* terhadap pemahaman hasil belajar ini, menggunakan desain *One-Group Pre Test-Post Test Desain*..

Pengembangan produk ini menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Kelas 4 . Produk ini pun diuji kepada 3 ahli validasi yaitu: (1) ahli desain mendapatkan prosentase sebesar 94%; (2) ahli isi mendapatkan prosentase sebesar 90%; dan (3) ahli pembelajaran sebesar 88%. Tingkat kemenarikan produk ini ditunjukkan dengan adanya nilai angket sebesar 90%. Serta adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *videoscribe* terhadap hasil belajar siswa. Ini terlihat pada uji t terdapat terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai signifikansi yang tinggi, sehingga produk layak digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Videoscribe, Tema Indahnya Negeriku Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan*

ABSTRACT

Muhammad Khoirul Absor 2015. Based Learning Media Development Videoscribe In Beautiful Theme Subtheme State Domesticated Animal And Plant To Improve Student Results Class 4 In Mi Perwanida Blitar. Essay. Government Elementary School Teacher Education Programs. Education Faculty and Teaching. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang
Supervisor: Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd

The media is a way of delivering course material is designed to help learners achieve learning objectives. To achieve the goal of learning media should be able to display thematic learning. Media also must be able to combine multiple subjects into one. One of the learning media is Videoscribe. Videoscribe is a medium that is capable of displaying materi in an interesting and fun..

The purpose of this study are: (1) Determine the design of the development of media-based learning videoscribe on the theme of the beauty of my country in subtema diversity of animal and plant grade 4 in MI Perwanida Blitar (2) Knowing the result of learning by using media development based learning videoscribe on the theme of the beauty of my country in the sub-themes diversity of animals and plants on the students in MI Perwanida Blitar.

This study uses research and development (Research and Development) using Borg and Gall model of development. Explanation level of attractiveness of the media using a questionnaire that was tested in MI Perwanida fourth grade students Zulkifli. While in explaining the differences before and after learning media uses videoscribe to the understanding of the results of this study, using a design One-Group Pre-Test Post Test Design .

The development of this product resulted in a Media-Based Learning Videoscribe In Beautiful Theme Subtheme mycountry Domesticated Animal And Plant Class 4. This product was tested to 3 expert validation, namely: (1) design experts get a percentage of 94%; (2) The content expert to get a percentage of 90%; and (3) learning experts by 88%. The level of attractiveness of the product is indicated by the value of the questionnaire of 90%. As well as the differences before and after using the media videoscribe on student learning outcomes. It looks at the t test there are differences before and after using media-based learning Videoscribe. This indicates that the product developed has the significance of high value, so that the products fit for use in supporting teaching and learning activities.

Keywords: Development, Media, Videoscribe, Theme Beautiful my country Subtheme Animal and Plant Diversity

التلخيص

محمد خير الأبصار ٢٠١٥, تطوير الوسيلة التعليم علي حسب فيديو سكرت بموضوع ما أجمل بلدي و موضوع الفرعي أنواع الحيوانات والخضروات لترقية نتائج التعليم الطالب صف الرابع بمدرسة فروندا بليتار. البحث. قسم التعليم والتربية مدرسة إبتدائية.

كلية علم التربية والتعليم. جامعة مولانامالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

مرية : ياني تري أسمانيغ تياس. الماجستير التعليمي

الوسيلة هي احدي من طرق توصيل المادة التدريس التي تصمم لمساعدة الطالب لتوصيل هدف التعليم . توجب الوسيلة أن تكون تعليما موضوعيا و تستطيع أن توحد المواد واحدة.

احدي من وسائل التعليم هي فيديو سكرت. فيديو سكرت هي وسيلة التي تبين المادة التدريس مجذبا ومفرحا.

أهداف هذا البحث : ١- معرفة تصميم التطوير الوسائل التعليم علي حسب فيديو سكرت تحت الموضوع ما أجمل بلدي والموضوع الفرعي هي أنواع الحيوانات والخضروات فصل الرابع في مدرسة الإبتدائية فروانيدا بليتار .

٢- معرفة نتائج التعليم باستخدام تطوير الوسائل التعليم علي حسب فيديو سكرت تحت الموضوع ما أجمل بلدي والموضوع الفرعي هي أنواع الحيوانات والخضرات علي الطالب في مدرسة إبتدائية فروانيدا بليتار .

هذا البحث تستخدم بطريقة البحث والتطوير باستخدام بشكل التطوير بورق اين غيل

شرح التجذيب الوسائل باستخدام البيانات التي تجرب في مدرسة إبتدائية فروانيدا طالب فصل الرابع زلكفلي .

ولتبيين اختلاف قبل استخدام الوسائل التعليم و بعد استخدام فيديو سكريب علي فهم نتائج التدريس مجموعة واحدة التجربة الأولى و الاخر، باستخدام تصميم التطوير .

هذا الانتاج نتاج الوسيلة التعليم علي حسب فيديو سكر ب تحت الموضوع ما أجمل بلدي، والموضوع الفرعي هي أنواع الحيوانات والخضروات في فصل الرابع

هذا الانتاج تجرب علي ثلاث علماء التصديقات، أعني : ١- عالم التصميم بنسبة ٩٤% - ٢ عالم المادي بنسبة ٩٠%، ٣- عالم التعليم بالنسبة ٨٨% . دراجة التجذيب هذا الانتاج بنسبة ٩٠%، واختلاف قبل استخدام و بعد استخدام الوسيلة فيديو سكريب في نتائج التعليم الطالب .

هذا النتائج تظهر في تجربة ت و اختلاف قبل و بعد استخدام الوسائل التعليم علي حسب فيديو سكريب. فلذلك أن هذا الإنتاج الذي تطور له نتيجة ملحوظة عالية ، وهذا الانتاج تستخدم في التعليم .

كلمات البحث : التطوير، وسيلة فيديو سكر ب، الموضوع ماأجمل بلدي، وموضوع الفرعي انواع الحيوانات والخضروات .

ABSTRACT

Muhammad Khoirul Absor 2015. Based Learning Media Development Videoscribe In Beautiful Theme Subtheme State Domesticated Animal And Plant To Improve Student Results Class 4 In Mi Perwanida Blitar. Essay. Government Elementary School Teacher Education Programs. Education Faculty and Teaching. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang
Supervisor: Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd

The media is a way of delivering course material is designed to help learners achieve learning objectives. To achieve the goal of learning media should be able to display thematic learning. Media also must be able to combine multiple subjects into one. One of the learning media is Videoscribe. Videoscribe is a medium that is capable of displaying materi in an interesting and fun..

The purpose of this study are: (1) Determine the design of the development of media-based learning videoscribe on the theme of the beauty of my country in subtema diversity of animal and plant grade 4 in MI Perwanida Blitar (2) Knowing the result of learning by using media development based learning videoscribe on the theme of the beauty of my country in the sub-themes diversity of animals and plants on the students in MI Perwanida Blitar.

This study uses research and development (Research and Development) using Borg and Gall model of development. Explanation level of attractiveness of the media using a questionnaire that was tested in MI Perwanida fourth grade students Zulkifli. While in explaining the differences before and after learning media uses videoscribe to the understanding of the results of this study, using a design One-Group Pre-Test Post Test Design .

The development of this product resulted in a Media-Based Learning Videoscribe In Beautiful Theme Subtheme mycountry Domesticated Animal And Plant Class 4. This product was tested to 3 expert validation, namely: (1) design experts get a percentage of 94%; (2) The content expert to get a percentage of 90%; and (3) learning experts by 88%. The level of attractiveness of the product is indicated by the value of the questionnaire of 90%. As well as the differences before and after using the media videoscribe on student learning outcomes. It looks at the t test there are differences before and after using media-based learning Videoscribe. This indicates that the product developed has the significance of high value, so that the products fit for use in supporting teaching and learning activities.

Keywords: Development, Media, Videoscribe, Theme Beautiful my country Subtheme Animal and Plant Diversity

التلخيص

محمد خير الأبصار ٢٠١٥, تطوير الوسيلة التعليم على حسب فيديو سكرى بموضوع ما أجمل بلدي و موضوع الفرعى أنواع الحيونات والخضروات لترقية نتائج التعليم الطالب صف الرابع بمدرسة فروندا بليتار. البحث. قسم التعليم والتربية مدرسة إبتدائية.

كلية علم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

مرية : ياني تري أسمانيغ تياس .الماجستير التعليمي

الوسيلة هي احدي من طرق توصيل المادة التدريس التي تصمم لمساعدة الطالب لتوصيل

هدف التعليم . توجب الوسيلة أن تكون تعليما موضوعيا و تستطيع أن توحد المادات واحدة.

احدي من وسائل التعليم هي فيديو سكرى. فيديو سكرى هي وسيلة التي تبين المادة التدريس مجذبا ومفرحا.

أهداف هذا البحث : ١- معرفة تصميم التطوير الوسائل التعليم علي حسب فيديو سكرى تحت الموضوع ما أجمل بلدي والموضوع الفرعى هي أنواع الحيونات والخضروات فصل الرابع في مدرسة الإبتدائية فروانيدا بليتار .

٢- معرفة نتائج التعليم باستخدام تطوير الوسائل التعليم علي حسب فيديو سكرى تحت الموضوع ما أجمل بلدي والموضوع الفرعى هي أنواع الحيونات والخضروات علي الطالب في مدرسة إبتدائية فروانيدا بليتار .

هذا البحث تستخدم بطريقة البحث والتطوير باستخدام بشكل التطوير بورق اين غيل

شرح التجذيب الوسائل باستخدام البيانات التي تجرب في مدرسة إبتدائية فروانيدا طالب فصل الرابع زلكفلي .

ولتبيين اختلاف قبل استخدام الوسائل التعليم و بعد استخدام فيديو سكريب علي فهم نتائج التدريس مجموعة واحدة التجربة الأولى و الاخر، باستخدام تصميم التطوير .

هذا الانتاج نتاج الوسيلة التعليم علي حسب فيديو سكريب تحت الموضوع ما أجمل بلدي، والموضوع الفرعي هي أنواع الحيوانات والخضروات في فصل الرابع

هذا الانتاج تجرب علي ثلاث علماء التصديقات، أعني : ١- عالم التصميم بنسبة ٩٤%٢- عالم المادي بنسبة ٩٠%٣- عالم التعليم بالنسبة ٨٨%. دراجة التجذيب هذا الانتاج بنسبة ٩٠%، واختلاف قبل استخدام و بعد استخدام الوسيلة فيديوسكريب في نتائج التعليم الطالب .

هذا النتائج تظهر في تجربة ت و اختلاف قبل و بعد استخدام الوسائل التعليم علي حسب فيديو سكريب. فلذلك أن هذا الإنتاج الذي تطور له نتيجة ملحوظة عالية ، وهذا الانتاج تستخدم في التعليم .

كلمات البحث : التطوير، وسيلة فيديو سكريب، الموضوع ماأجمل بلدي، وموضوع الفرعي انواع الحيوانات والخضروات .

ABSTRAK

Muhammad Khoirul Absor 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di Mi Perwanida Blitar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing: Yeni Tri Asmaningtias, M.Pd

Media merupakan suatu cara menyampaikan materi pelajaran yang didesain untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran Media harus mampu menampilkan pembelajaran tematik. Media juga harus mampu menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu. Salah satu media pembelajaran adalah *Videoscribe*. *Videoscribe* merupakan media yang mampu menampilkan materi secara menarik dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tema indahnya negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan kelas 4 di MI Perwanida Blitar (2) Mengetahui hasil belajar dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tema indahnya negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pada siswa di MI Perwanida Blitar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Penjelasan tingkat kemenarikan media menggunakan angket yang diuji di MI Perwanida siswa kelas IV Zulkifli. Sedangkan dalam menjelaskan perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *videoscribe* terhadap pemahaman hasil belajar ini, menggunakan desain *One-Group Pre Test-Post Test Desain*..

Pengembangan produk ini menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Kelas 4 . Produk ini pun diuji kepada 3 ahli validasi yaitu: (1) ahli desain mendapatkan prosentase sebesar 94%; (2) ahli isi mendapatkan prosentase sebesar 90%; dan (3) ahli pembelajaran sebesar 88%. Tingkat kemenarikan produk ini ditunjukkan dengan adanya nilai angket sebesar 90%. Serta adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *videoscribe* terhadap hasil belajar siswa. Ini terlihat pada uji t terdapat terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Videoscribe*. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai signifikansi yang tinggi, sehingga produk layak digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, *Videoscribe*, Tema Indahnya Negeriku Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bimbingan dan pertolongan secara sadar yang diberikan oleh pendidik kepada anak didik sesuai dengan perkembangan jasmaniyah dan rohaniyah ke arah kedewasaan. Anak didik dalam mencari nilai-nilai hidup, harus dapat bimbingan sepenuhnya dari pendidik, karena menurut ajaran islam, saat anak dilahirkan dalam keadaan lemah dan suci (fitrah) sedangkan alam sekitarnya akan memberi corak warna terhadap nilai hidup atas pendidikan anak didik.¹

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa untuk itu, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003).²

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam 2 (dua) hal, yaitu integrasi sikap,

¹ Zuharini, dkk. *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 170

² Mulyasa, *Kurikulum 2013* (Bandung: Rosda, 2013) hal 20

sikap, kemampuan/ keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran serta pengintegrasian berbagai konsep dasar yang berkaitan.³

Pada penerapan pembelajaran tematik pada SD/ MI terjadi beberapa permasalahan yang sering terjadi. Kebanyakan guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran tematik misalnya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) , penilaian pada siswa, dan pada proses pembelajaran berlangsung. Begitu juga terjadi di MI Perwanida Blitar.

MI Perwanida merupakan salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Blitar. MI Perwanida lokasinya berada di jalan Sultan Agung 92 Blitar. MI Perwanida juga merupakan salah satu MI unggulan di kota Blitar. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya piala yang diperoleh serta didukung dengan fasilitas yang baik. Di setiap ruang kelasnya hampir semuanya telah di lengkapi dengan proyektor, sound system, serta gambar-gambar yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Di MI Perwanida hampir semua guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran berupa visual (gambar-gambar pembelajaran), audio (mp3, radio) dan audiovisual (video). Dengan banyaknya variasi media yang digunakan akan membuat siswa menjadi semangat belajar. Meskipun media di MI Perwanida telah begitu lengkap tetapi tetap saja ada permasalahan pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan penjelasan wali kelas 4 Zulkifli MI Perwanida bahwa terkadang dalam materi pembelajaran tematik pada kelas 4 MI/ SD terdapat

³ *Ibid.*

materi yang kurang bisa di hubungkan menjadi satuan pembelajaran tematik yang utuh, sesuai dengan yang diharapkan pemerintah. Misal pada tema Indahnya Negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pada kelas 4 SD/MI.⁴

Dari hasil wawancara tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa masih terjadi kebingungan pada guru pada penerapan pembelajaran tematik. kebingungan ini terletak pada bagaimana cara mengaitkan mapel (IPA, Bahasa Indonesia, dan Matematika) Pada tema Indahnya negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan. Perlu adanya inovasi untuk menyelesaikan persoalan diatas. Salah satu cara yaitu menggunakan media yang mampu menggambarkan keseluruhan isi materi tapi tetap menggunakan pembelajaran tematik secara utuh.

Mengenai pentingnya penggunaan media, dalam agama Islam sudah tidak asing lagi, karena merupakan sarana untuk menyampaikan ajaran Allah. Sebagaimana yang dicontohkan nabi Muhammad SAW dalam menanamkan ajaran agama dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan nabi sendiri dengan jalan memberi contoh kedaan yang baik dan selalu menunjukkan sifat-sifat terpuji, sebagaimana yang diungkapkan dalam Al-Qur'an surat al-Ahzab: 21

⁴ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Tematik kelas 4 Zulkifli , Bu Etik. (Tanggal 9 september 2015

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ

وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٦٨﴾

Artinya:

*Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah.*⁵

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, bangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁶

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran pada saat itu.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran tidak hanya membuat siswa tertarik belajar tetapi juga harus mampu menyampaikan konsep-konsep materi tersebut. Secara garis besar media terbagi menjadi Audio misal rekaman kaset, visual misal gambar pemandangan, dan Audio-Visual misal film di layar televisi.

⁵Al-Qur'an dan terjemahnya (Surabaya: Penerbit Mahkota, 1989), hlm. 210.

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 15.

Salah satu media visual yang sering digunakan adalah penulisan petakonsep di papan tulis. Hal ini sering dilakukan oleh seorang guru untuk menggaris bawahi hal-hal penting dalam pembelajaran. Ini merupakan cara agar siswa mampu memahami konsep pembelajaran secara utuh. Seiring makin berkembangnya teknologi maka makin berkembang pula media pembelajaran salah satu media yang mampu menggambarkan ilustrasi peta konsep diatas adalah media *videoscribe*

Videoscribe adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di inggris).⁷*Videoscribe* merupakan media pada rumpun audiovisual. Media pembelajaran audio-visual dipercayai dapat menarik perhatian siswa dan dapat membuat pembelajaran lebih inovatif sehingga siswa lebih mudah menerima informasi dalam pembelajaran tersebut.

Pada dasarnya *videoscribe* merupakan aplikasi editing video, Serumpun dengan *Moviemaker,Flashplayer, dan AVS Video Editor*. Akan tetapi *videoscribe* memiliki keunikan tersendiri yaitu mampu membuat ilustrasi yang menggambarkan peta konsep seperti catatan yang dibuat guru di papan tulis. Aplikasi ini juga dapat diberikan audio untuk memperjelas video tersebut. Untuk menggunakan program aplikasi *videoscribe* diperlukan komputer/laptop dengan spesifikasi minimal prosesor Pentium III /800. RAM 1 GB, Microsoft Windows XP + SP1 dan resolusi monitor minimal 1.024 x 768 x 32. Dengan

⁷ Jon Air,dkk.*Video Scribing How Whiteboart Animation Will Get You Heard*(London: sparkol ltd, 2014) hlm 7

spesifikasi minimal ini memungkinkan setiap orang dapat menggunakan program ini.

Keunggulan media *videoscribe* yaitu mampu menggambarkan ilustrasi materi secara menarik. Kemenerikan media pembelajaran berbasis *videoscribe* terletak pada proses ilustrasi seperti orang yang menggambar di papan tulis, serta dilengkapi dengan suara backsound dan dubbing yang disesuaikan dengan materi yang ada. Dari kelebihan media *videoscribe* diatas dapat kita jadikan landasan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe* mampu menampilkan pembelajaran tematik secara utuh.

Untuk menampilkan media *videoscribe* pada siswa dikelas maka diperlukan kelas yang memiliki fasilitas Proyektor atau TV LCD. Alat tersebut merupakan alat yang digunakan untuk memperbesar tampilan video yang ada pada laptop, sehingga siswa mampu melihat media *videoscribe* bersama-sama dikelas.

Di MI Perwanida memiliki fasilitas yang di butuhkan untuk menampilkan *videoscribe* karena pada setiap kelas MI perwanida sudah dilengkapi dengan Proyektor atau TV LCD. Dengan dimilikinya fasilitas yang memadai serta kewajiban untuk menyelesaikan persoalan tentang penyampaian pembelajaran tematik dengan utuh sesuai dengan aturan pemerintah maka peneliti perlu membuat skripsi yang berjudul, **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Perwanida Blitar**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tema indahny negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MI Perwanida Blitar ?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tema indahny negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Perwanida Blitar?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tema indahny negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MI Perwanida Blitar.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tema indahny negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MI Perwanida Blitar.

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan di kelas 4 semester 2 di MI Perwanida Blitar ,

sekolah bisa meningkatkan mutu pendidikannya dengan mengembangkan media pembelajaran. Serta akan menambah pengetahuan tentang perkembangan media yang berkembang saat ini sehingga pembelajaran tidak monoton.

2. Bagi Siswa

Dengan mengetahui hasil penelitian ini siswa lebih mudah untuk memahami tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan. Menjadikan siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mempelajari tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan.

3. Bagi Guru

Dengan mengetahui hasil penelitian ini, diharapkan guru akan semakin kreatif dalam mengembangkan media pembelajran di kelas. Sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan serta tidak melupakan konten materi yang diberikan dari lembaga pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Berdasarkan penelitian ini, akan melatih peneliti dalam membuat suatu karya ilmiah dalam bidang pendidikan. Menjadikan peneliti akan lebih paham tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan kemajuan TI. Berpartisipasi dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif serta sebagai pemicu generasi berikutnya dalam pengembangan media berbasis *Videoscribe* pada penelitian penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk

Videoscribe merupakan media pada rumpun audiovisual. Media pembelajaran audio-visual dipercayai dapat menarik perhatian siswa dan dapat membuat pembelajaran lebih inovatif sehingga siswa lebih mudah menerima informasi dalam pembelajaran tersebut.

Pada dasarnya *videoscribe* merupakan aplikasi editing video, Serumpun dengan *Moviemaker, Flashplayer, dan AVS Video Editor*. Akan tetapi *videoscribe* memiliki keunikan tersendiri yaitu mampu membuat ilustrasi yang menggambarkan peta konsep seperti catatan yang dibuat guru di papan tulis. Aplikasi ini juga dapat di berikan audio untuk memperjelas video tersebut. Untuk menggunakan program aplikasi *videoscribe* diperlukan komputer/laptop dengan spesifikasi minimal prosesor Pentium III /800. RAM 1 GB, Microsoft Windows XP + SP1 dan resolusi monitor minimal 1.024 x 768 x 32. Dengan spesifikasi minimal ini memungkinkan setiap orang dapat menggunakan program ini.

F. Keterbatasan Pengembangan

1. Penelitian ini hanya dilakukan di MI Perwanida Blitar pada kelas 4 Zulkifli.
2. Pengembangan media hanya dilakukan pada tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pada pelajaran 1.

G. Definisi Istilah

Pada penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, antara lain:

1) Pengembangan

Proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁸ bisa dikatakan pengembangan jika dapat memperbaharui yang media yang lama. Kata pengembangan ini bisa diartikan sebagai perbaikan media yang lama sehingga media yang baru dapat mengurangi- kekurangan pada media yang lama.

2) Media

Berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara (وصيلة) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁹

3) Pembelajaran

Proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹⁰

4) *Videoscribe*

Videoscribe adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini

⁸ <http://kbbi.web.id/kembang> . (31-10-2014)

⁹ Azahar arshad, *Media pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) hal 3

¹⁰ Kamus Besar bahasa Indonesia

dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di inggris).¹¹

5) Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian (ujian) yang digunakan sebagai tolak ukur pemahaman siswa.



¹¹ Jon Air, dkk. *Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heard* (London: sparkol ltd, 2014) hlm 7

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah melacak skripsi tentang pengembangan media pembelajaran. Peneliti menemukan sebuah penelitian terdahulu terkait dengan media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Terkait Produk Pengembangan

Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
Muhammad Linur Huda(maha siswa jurusan pendidikan sejarah Universitas Negeri Malang) ¹²	Pengembangan Media Pembelajaran Karikatur Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kelas XI Ips Di MAN 3 Malang	Pengembangan media pembelajaran.	1. Materi Sejarah untuk siswa kelas XI MAN 3 Malang.	Berdasarkan karakteristik Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan, peneliti ini ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran kelas 4 berupa media pembelajaran <i>Videoscribe</i>
Mutik Nur Fadhilah (mahasiswa UIN Maulana	Pengembangan Modul Subtema Sumber Energi Berbasis	1. Pengembangan media 2. Pembelajaran tematik	1. Pengembangan berupa modul. 2. Penggunaan model pembelajaran	

¹² Muhammad Linur Huda. *Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI ipsdi MAN 3 Malang* Skripsi tidak diterbitkan. (Malang: Program Sarjana UM: 2014)

Malik Ibrahim Malang) ¹³	Model Pembelajaran Arias Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in Malang		Arias.	yang sudah ada dan dipakai oleh sekolah yang menjadi objek kajian yakni di MI Perwanida, Blitar. Desain pengembangan mengikuti
Henny Khoirun Nisaa (mahasiswa Jurusan Matematika - Fakultas MIPA UM, 2013) ¹⁴	<i>Prototype Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar</i>	Pengembangan media pembelajaran.	Materi yang dijelaskan mengenal dan membandingkan pecahan	pengembangan <i>Walter Dick and Lou Carey</i> . Media pembelajaran ini berisi materi Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan
Umronifah (mahasiswa jurusan Ilmu Pengetahuan sosial Universitas Negeri Surabaya) ¹⁵	Penelitian Karikatur Cerita Relief Kunjarakarna di Candi Jago Sebagai Bahan ajar IPS untuk Meningkatkan Karakter Siswa di SMP Negeri 2 Bojonegoro	Penggunaan media karikatur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi bahan ajar IPS 2. Untuk meningkatkan karakter siswa. 3. Pada siswa SMPN 2 Bojonegoro 	Tumbuhan, disertai dengan animasi video, musik instrument dan suara .

¹³ Mutik Nur Fadhilah. *Pengembangan Modul Subtema Berbasis Model Pembelajaran Arias Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in Malang*. Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program Sarjana UIN Malang : 2015)

¹⁴ Khirun Nisaa,Henny. *Prototype Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program Sarjana UM: 2013)

¹⁵ Umronifah. *Penelitian Karikatur Cerita Relief Kunjarakarna di Candi Jago Sebagai Bahan ajar IPS untuk Meningkatkan Karakter Siswa di SMP Negeri 2 Bojonegor*. Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program Sarjan UNS:2013)

Berdasarkan kajian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian hanya digunakan untuk satu mata pelajaran saja. Sedangkan pada peneliti ini menggunakan pembelajaran tematik yang di dalamnya terdapat lebih dari satu mata pelajaran

B. Kajian Teori

1. Karakteristik Pengembangan

Proses, cara, perbuatan mengembangkan.¹⁶ bisa dikatakan pengembangan jika dapat memperbaharui yang media yang lama. Kata pengembangan ini bisa diartikan sebagai perbaikan media yang lama sehingga media yang baru dapat mengurangi- kekurangan pada media yang lama.

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan dick and carey. Model pengembangan *Dick and Carey* merupakan model pengembangan yang spesifik pada penelitian *Research and Development (R&D)*. Berikut sepuluh langkah model pengembangan *Dick and Carey* yang meliputi:

- 1) *Identifying Intructional Goal* (Analisis kebutuhan)
- 2) *Conducting Intructional Analysis*(Analisis pembelajaran)
- 3) *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (Analisis pembelajar dan konteks)
- 4) *Writing Performance Objectives* (Tujuan umum khusus)
- 5) *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan instrumen)

¹⁶ <http://kbbi.web.id/kembang> . (31-10-2014)

- 6) *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)
- 7) *Developing and Selecting InstructionI* (Mengembangkan strategi pembelajaran)
- 8) *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif)
- 9) *Revising Intruction* (Melakukan revisi)
- 10) *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Evaluasi sumatif)

2. Pengertian Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologi kata media berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁷ Menurut *Gagne* dan *Briggs*, media merupakan berbagai jenis komponen atau alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁸ Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca.

¹⁷ Dr. Arief S, Sadiman, M.Sc. *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003). Hlm. 44

¹⁸ *Ibid*

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik.

Menurut Bruner (1966: 10-11) ada tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambaran atau image), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan *symbolic*, siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan 'simpul' pada image mental atau mencocokkan dengan pengalaman mentalnya membuat 'simpul'. ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi

dalam upaya memperoleh ‘pengalaman’ (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.¹⁹

Tingkat pengalaman memperoleh hasil belajar seperti digambarkan oleh Dale (1969) sebagai proses komunikasi. materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam symbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*) cara mengolah pesan oleh guru dapat digambarkan pada Tabel 2.2.²⁰

Uraian di bawah memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya.

Pesan diproduksi dengan	Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan
1. Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb	Mendengarkan
2. Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan nonverbal	Mengamati
3. Menulis atau mengarang	Membaca

Tabel 2.2 Pesan dalam komunikasi

Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan stimulus yang dapat diperoleh dengan berbagai indera. semakin banyak indera yang

¹⁹ Arsyad, azhar, *media pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) hlm 7

²⁰ *Ibid.*, hlm 8

digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.²¹ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang bisa didengar, diamati dan dibaca oleh peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam proses belajar peserta didik diharapkan mampu untuk menerima setiap informasi dari pembelajaran yang berlangsung. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotor (keterampilan).²² Oleh sebab itu, media penting digunakan pada saat guru menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.

b. Fungsi Media Pengajaran

Banyak sekali manfaat media pembelajaran di dalam dunia pendidikan, antara lain:²³

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.

²¹ *Ibid.*, hlm 9

²² Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. (Jakarta: AV Publisher). Hlm. 421

²³ Dr. Nana Sudjana. 1990. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Offset). Hlm. 56

- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya undera seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat-cepat dan sebgainya.
- (3) Penggunaan media pengajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat unik setiap peserta didik dengan pengalaman yang berbeda-beda.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran. Selain mempermudah guru dalam mengatasi keterbatasan yang dapat menjadi kendala proses pembelajaran, media juga dapat membantu pemahaman peserta didik dan mengatasi sifat pasif peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Penggunaan Media Pembelajaran

Kemajuan yang dicapai manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut berkembang pesat. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi seperti, *windows movie maker, videoscibe, auto play, macro media flash* dan sebagainya. Dalam kerangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media yang dapat digunakan mulai dari yang paling sederhana sampai media yang lebih

canggih. Beberapa contoh media sederhana antara lain papan tulis, gambar, poster dan sebagainya.

Media-media tersebut dibuat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyajikan informasi dan menjelaskan suatu peristiwa. Semua media memiliki karakteristik tertentu. Namun demikian ada prinsip-prinsip umum menurut Daryanto mengenai penggunaan media, antara lain:²⁴

- (1) Media berfungsi sebagai alat kerja.
- (2) Hendaknya sesuai dengan tujuan yang di capai.
- (3) Hendaknya mengenal atau menguasai dengan baik alat media yang digunakan.
- (4) Jangan hanya menggunakan media hanya sekedar sebagai selingan.
- (5) Tidak ada satupun alat bantu yang baik untuk semua tujuan karena tergantung dengan situasi dan kondisi lingkungan sekolah.

Pembelajaran akan lebih efektif jika dalam kegiatannya media dapat digunakan dengan baik. Dalam penggunaanya media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Sadiman mengemukakan:²⁵

²⁴ Daryanto, . Opcit. Hlm. 425

²⁵ Sadiman dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo). Hlm. 18

Media pendidikan bermanfaat untuk menimbulkan ruangan belajar, kemungkinan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media sebaiknya di perhatikan terlebih dahulu apakah media yang akan digunakan sudah memenuhi kriteria penggunaannya karena media bermanfaat untuk memberikan rangsangan pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pengajaran, yaitu sebagai berikut:²⁶

- (1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik dan sebagainya.
- (2) Media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang dan sebagainya.
- (3) Media proyeksi, seperti slide, film strips, OHP dan sebagainya.
- (4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

e. Strategi Pemanfaatan Media Pengajaran

Agar media dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran, ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut:²⁷

²⁶ Ibid., Hlm. 25

(1) Persiapan sebelum menggunakan media.

- (a) Mempelajari buku petunjuk yang telah disediakan.
- (b) Di sarankan membawa buku atau bahan ajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- (c) Peralatan media di tempatkan dengan baik agar dapat di lihat atau di dengar dengan baik.

(2) Kegiatan selama menggunakan media.

Hal-hal yan perlu dijaga selama menggunakan media adalah suasana ketenangan, artinya gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi dihilangkan.

(3) Kegiatan setelah menggunakan media.

Setelah menggunakan media hendaknya guru segera melakukan evaluasi terhadap tingkat keberhasilan media tersebut apakah benar-benar efektif atau tidak efektif.

3. Pengertian Videoscribe

Videoscribe adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan

yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.²⁸

Videoscribe memberikan kemudahan untuk menjelaskan, memasarkan dan memaparkan produk atau jasa anda tanpa membutuhkan desain atau perancang profesional. Tampilan software ini mudah digunakan untuk bisnis apa saja, sehingga anda dapat dengan cepat membuat materi presentasi untuk digunakan di website, TV, film, youtube atau DVD video promosi tanpa memerlukan tambahan pengeluaran. Kualitas video yang dihasilkan tidak ecek-ecek (full HD), bisa disesuaikan dengan layar computer anda, wide atau normal. Untuk dunia pendidikan, hal ini sangat cocok diterapkan untuk yang sudah menjalani e-learning. Software ini membantu menjelaskan peta konsep, ilustrasi percakapan dengan cara baru dan mengesankan.”²⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa videoscribe merupakan media animasi yang berupa video dengan latar belakang putih serta di tambah dengan suara pengiring dan dubber.

²⁸Jon Air,dkk.*Video Scribing How Whiteboard Animation Will Get You Heard*(London: sparkol ltd, 2014) hlm 7

²⁹<http://be-gino.blogspot.com/2013/05/software-presentasi-keren.html> . (1-11-2014)

4. Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Pada Sekolah Dasar

a) Pengertian Tematik

Kata ini berasal dari kata Yunani *tithenai* yang berarti “menempatkan” atau “meletakkan” dan kemudian kata itu mengalami perkembangan sehingga kata *tithenai* berubah menjadi tema³⁰. Menurut Gorys Keraf Menurut arti katanya *tema* berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan.³¹

Pada pengertian secara luas dapat diartikan bahwa tema merupakan suatu wadah untuk mengenalkan suatu pelajaran secara utuh. Dalam pembelajaran tematik siswa di ajak untuk memiliki pengetahuan secara utuh yang berorientasi pada *mengamati, menanya, pengumpulan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan*. Dengan adanya kelima aspek tersebut maka akan menciptakan pembelajaran efektif dan bermakna.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berisi beberapa mata pelajaran yang yang disesuaikan dengan temannya. Keterpaduan antara beberapa mata pelajaran akan menciptakan pengetahuan anak secara utuh. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu.

Pengertian pembelajaran terpadu dapat dijelaskan sebagai berikut:

³⁰ Mohammad Zuhdi, *Pembelajaran Tematik* (<http://www.academia.edu>, diakses 21 April 2015 jam 08.33)

³¹ *ibid*

- 1) Pembelajaran yang berangkat dari suatu tema tertentu sebagai pusat yang digunakan untuk memahami gejala-gejala, dan konsep-konsep, baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya.
- 2) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia riil di sekeliling dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak.
- 3) Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara simultan
- 4) Menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan anak akan belajar lebih baik dan bermakna.³²

Pada pembelajaran tematik tema indahny negeriku merupakan sebuah tema yang berisi tentang tentang kekayaan alam yang dimiliki bangsa Indonesia. Mulai dari keanekaragaman hewan sampai tumbuhan. Pada pembelaran1 subtema kekayaan hewan dan tumbuhan memilki beberapa mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia, dan Matematika.

b) Tujuan Pembelajaran Tematik Indahny Negeriku Pada Sekolah

Dasar

1. Standart Kompetensi Lulusan (SKL) kelas 4

Standart kompetensi lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan

³² *Ibid*

keterampilan.³³ berikut standart kompetensi lulusan pada kelas 4 SD/MI :³⁴

Table 2.3 Standar Kompetensi Lulusan

DOMAIN	SD/MI
SIKAP	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah sekolah, dan tempat bermain
PENGETAHUAN	Memiliki pengetahuan factual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain
KETERAMPILAN	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan

2. Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan operasionalisasi Standart Kompetensi lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan kedalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan

³³ Ifa Muhimmatin.dkk, *Standart Kompetensi Lulusan (SKL) dan Implementasi* (<http://www.academia.edu>, diakses 21 April 2015 jam 10.02 wib)

³⁴ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia 2014, *Indahnya Negeriku, tema 6 Buku Guru SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan- edisi revisi, 2014) hal vii

mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skill* dan *soft skill*³⁵.berikut table kompetensi inti untuk kelas 4 SD/MI :³⁶

Tabel 2.4 Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang di anutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatan, dan benda-benda yang di jumpai di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang <i>estetis</i> , dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

c) Karakteristik Pembelajaran tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah SD/MI pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (Student centered),

hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih

banyak menempatkan siswa sebagai pelaku pembelajaran.

³⁵ Mulyasa, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*(Bandung: Rosda,2013), hal 74

³⁶ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia 2014, *Indahnya Negeriku, tema 6 Buku Guru SD/MI Kelas IV*(Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan- edisi revisi,2014) hal vii

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung (direct experiences). Dengan pengalaman langsung ini, siswa diharapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa ke dalam lingkungan tempat sekolah dan siswa berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.³⁷

5. Tinjauan Materi Tema Indahnya Negeriku

A. Berikut materi tema indahnya negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pada pembelajaran yang pertama dalam kurikulum 2013 pada kelas 4 SD/MI semester genap.

1) Keanekaragaman Hewan

a. Orangutan

Orangutan adalah hewan jenis kera yang memiliki rambut lebih panjang dari pada jenis lain. Hewan ini tersebar di Kalimantan dan Sumatera. Makanan utamanya adalah buah-buahan. Ancaman hidup orangutan adalah habitat yang semakin sempit karena kawasan hutan dijadikan perkebunan, pertambangan, dan ditebang. Menurut perkiraan, jumlah orangutan liar yang terdapat di hutan Sumatera hanya sekitar 6.500- 7.500 ekor dan

³⁷Mohammad Zuhdi, *Pembelajaran Tematik* (<http://www.academia.edu>, diakses 21 April 2015 jam 08.33)

orangutan liar yang terdapat di Kalimantan sekitar 12.000 – 13.000 ekor³⁸

b. Harimau Sumatera

Harimau Sumatera adalah satu dari lima jenis harimau di dunia yang masih bertahan hidup. Harimau ini hanya ditemukan di Sumatera. Hewan ini termasuk hewan langka yang merupakan satu-satunya subspecies harimau yang masih dimiliki Indonesia. Populasinya di alam liar diperkirakan tinggal 400 – 500 ekor. Harimau dikategorikan sebagai satwa yang terancam punah.³⁹

c. Merak Jawa / Merak Hijau

Merak Jawa atau merak hijau memiliki bulu-bulu yang indah, warna hijau keemasan. Burung ini terdapat di pulau Jawa. Merak jantan berukuran panjang mencapai 300 cm, termasuk dengan penutup ekor yang sangat panjang. Di atas kepalanya terdapat jambul tegak. Merak betina berukuran lebih kecil. Burung ini memakan biji-bijian, pucuk rumput dan dedaunan, serangga serta berbagai jenis hewan kecil, seperti laba-laba, cacing, dan kadal kecil.

³⁸ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia 2014, *Indahnya Negeriku, tema 6 Buku Siswa SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan- edisi revisi, 2014) hal 2

³⁹ *Ibid.* hal 3

Populasi merak jawa diperkirakan tidak lebih dari 800 ekor.⁴⁰

d. Komodo

Komodo merupakan hewan yang langka dan unik karena dianggap sebagai warisan zaman prasejarah yang masih hidup. Komodo merupakan kadal raksasa dengan ukuran tubuh yang bisa mencapai panjang hingga 2-3 m dan bobot 60 kg. Sejauh ini, pernah ditemukan komodo raksasa dengan bobot 166 kg (termasuk berat makanan yang belum dicerna di dalam perut) dan panjang 3,13 meter. Komodo termasuk hewan karnivora, walaupun pada kenyataannya lebih banyak memakai bangkai hewan.⁴¹

2) Table Jam Tidur Hewan

No	Hewan	Waktu Tidur Rata-rata (% dari 24 Jam)	Waktu Tidur Rata-rata (Jumlah Jam/hari)
1	Harimau	65,8%	15,8 jam
2	Singa	56,3%	13,5 jam
3	Jaguar	45%	10,8 jam
4	Macan Tutul	50,6%	12,1 jam
5	Jerapah	7,9%	1,9 jam
6	Simpanse	40,4%	9,7 jam
7	Ular Piton	75%	18 jam
8	Tupai	62%	14,9 jam

Sumber: faculty.washington.edu/chudler/chasleep.html

Gambar 2.1 : Table Jam Tidur Hewan.⁴²

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ *Ibid.*

⁴² *Ibid.* hal 6

3) Perburuan Liar Ancam Macan Tutul di Ujung Kulon

Pada pagi yang cerah, Pak Ardan yang bertempat tinggal tidak jauh dari Taman Nasional berjalan memasuki hutan lindung.

Bersama seorang teman, Pak Ardan mengendap-endap di antara semak belukar sambil melirik ke kiri dan ke kanan. Tak lama kemudian, Pak Ardan dan temannya tersentak kaget. Seekor binatang yang berlari sangat cepat di hadapan mereka. “Sembunyi!” teriak Pak Ardan kepada temannya. Mereka mundur beberapa langkah dan bersembunyi di balik pohon. “Dooor....” terdengar suara tembakan dari senjata api rakitan yang dibawa Pak Ardan. Tak lama kemudian, seekor macan tutul terkulai lemah tak berdaya. Macan tutul itu mati setelah dihantam peluru.

Pak Ardan dan temannya menghampiri macan tutul tersebut. Mereka mengeluarkan sebilah pisau untuk mengambil kulit dan taring hewan tersebut.

“Akhirnya dapat juga yang kita cari,” kata Pak Ardan kepada temannya. “Kita bisa segera menjualnya ke kota.”

Setelah selesai menguliti macan tutul tersebut, Pak Ardan memasukkannya ke dalam karung yang telah disiapkan dari rumah. “Ayo, kita pulang!” kata Pak Ardan kepada temannya.

Mereka segera melangkah meninggalkan hutan. Namun, baru beberapa langkah, tiba-tiba Pak Ardan dikagetkan oleh suara teriakan. “Berhenti! Angkat tangan!” teriak petugas kepolisian Taman Nasional.

Aparat kepolisian mengamankan kedua pelaku perburuan macan tutul tersebut beserta barang bukti, berupa hasil perburuan yaitu kulit dan taring macan tutul.

Setelah membaca cerita tersebut, Dayu mencoba menggali informasi tentang Macan Tutul Jawa. Berikut informasi yang didapatkan Dayu dari sebuah surat kabar.

Macan Tutul adalah hewan yang terancam punah akibat perburuan yang dilakukan warga setempat. Saat ini jumlah macan tutul hanya 200 ekor. Berkurangnya jumlah macan tutul itu akibat adanya perburuan yang dilakukan warga sekitar. Mereka menjual kulit atau taringnya. Selain itu, mereka juga memburu satwa langka lainnya, seperti burung, banteng, badak, penyu, dan ikan. Untuk mencegah perburuan hewan langka yang dilindungi, maka pihak Taman Nasional Ujung Kulon sudah beberapa kali menjelaskan kepada warga sekitar. Akan tetapi, hingga saat ini warga tetap belum menyadari pentingnya melindungi satwa langka itu supaya jangan punah.⁴³

⁴³ *ibid*

B. Dengan Kompetensi Dasar (KD) beserta indikatornya:⁴⁴

1. Ilmu Pengetahuan Alam

3.7 Mendiskripsikan Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.

Indikator:

- Membedakan hewan langka dan tidak langka
- Menyimpulkan laporan pemburuan

2. Matematika

3.7 Menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan desimal dalam persen.

4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator :

- Menjelaskan operasi penjumlahan bilangan desimal dan persen

⁴⁴ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia 2014, *Indahnya Negeriku, tema 6 Buku Guru SD/MI Kelas IV*(Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan- edisi revisi,2014) hal 3

- Menjelaskan operasi bilangan desimal dan persen
- Mengoperasikan penjumlahan bilangan desimal dan Persen
- Mengoperasikan pengurangan bilangan desimal dan persen

3. Bahasa Indonesia

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumberdaya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumberdaya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilah kosakata baku.

Indikator :

- Menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri informasi yang digali dari berita petualangan
- Membuat kalimat dengan kosa kata baku

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang di peroleh pembelajar setelah mengalami aktivitas.⁴⁵ Tanpa proses belajar tidak akan ada hasil (nilai) yang dicapai peserta didik.

⁴⁵ Anni. 2004. *Evaluasi Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm. 75

Menurut Sukmadinata berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil realisasu dari kecakapan-kecakapan potensi kapasitas yang dimiliki seseorang.⁴⁶ Sedangkan menurut Sadly hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu.⁴⁷

Setelah memahami dari masing-masing pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu usaha yang di peroleh peserta didik melalui kegiatan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator mencapai tujuan pembelajaran yang di gunakan sebagai tolak ukur peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugiharto, dkk menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:⁴⁸

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu.

Faktor ini meliputi:

- (a) Faktor jasmani dan fisiologis

Kondisi jasmaniah atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Seperti

⁴⁶ Ibid

⁴⁷ Ibid

⁴⁸ Dr. Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta), hlm. 200

mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembanganyang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku.

(b) Faktor psikologis, meliputi:

(1) Intelegensi

Intelegensi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

(2) Sikap

Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap sesuatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka atau acuh tak acuh. Sikap seseorang itu dapat di pengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.

(3) Minat

Adapun yang dimaksud minat menurut para ahli adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus.⁴⁹ Minat erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang terhadap sesuatu. Minat sangat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Jika peserta didik suka

⁴⁹ Dr. Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.* (Jakarta: PT Rineka Cipta), hlm. 86

terhadap mata pelajaran yang diminatinya maka peserta didik tersebut akan belajar dengan senang hati dan tanpa beban.

(4) Bakat

Secara umum bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang sejak lahir untuk mencapai suatu keberhasilan yang akan datang.⁵⁰ Setiap orang memiliki bakat sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.

Peserta didik yang memiliki bakat terhadap bidang tertentu pasti dia akan lebih cepat menyerap dan mengalami segala hal yang berhubungan dengan bidang tersebut.

(5) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu.⁵¹ Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga makin besar kesuksesan yang akan dicapainya. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang mempengaruhi keberhasilan belajar. karena itu motivasi belajar perlu di usahakan, terutama yang berasal dari dalam diri dengan

⁵⁰ Ibid., Hlm. 90

⁵¹ Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm. 152

cara senantiasa memikirkan masa depan yang di hadapinya untuk mencapai cita-cita.

2) Faktor eksternal

Adapun faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Yang termasuk lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, teman-teman dan lain-lain. Sedangkan yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal dan waktu belajar.⁵² Dengan demikian maka dapat di simpulkan bahwa pada hakekatnya hasil belajar tersebut tergantung pada sejauh mana faktor-faktor penunjang tersebut dapat mempengaruhi peserta didik, makin baik faktor penunjang tersebut maka makin baik pula hasil usaha yang diperoleh.

⁵² Ibid., Hlm. 160

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*, yaitu sebuah penelitian pengembangan dan serta menguji suatu produk media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah ingin melihat perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu penelitian yang terkait dengan kualitas pendidikan. hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan produk yang dilakukan oleh peneliti tentang videoscibe yang akan digunakan pada materi siswa kelas 4 SD/MI tema indahny negeriku subtema hewan dan tumbuhan.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.²

¹ Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm. 297

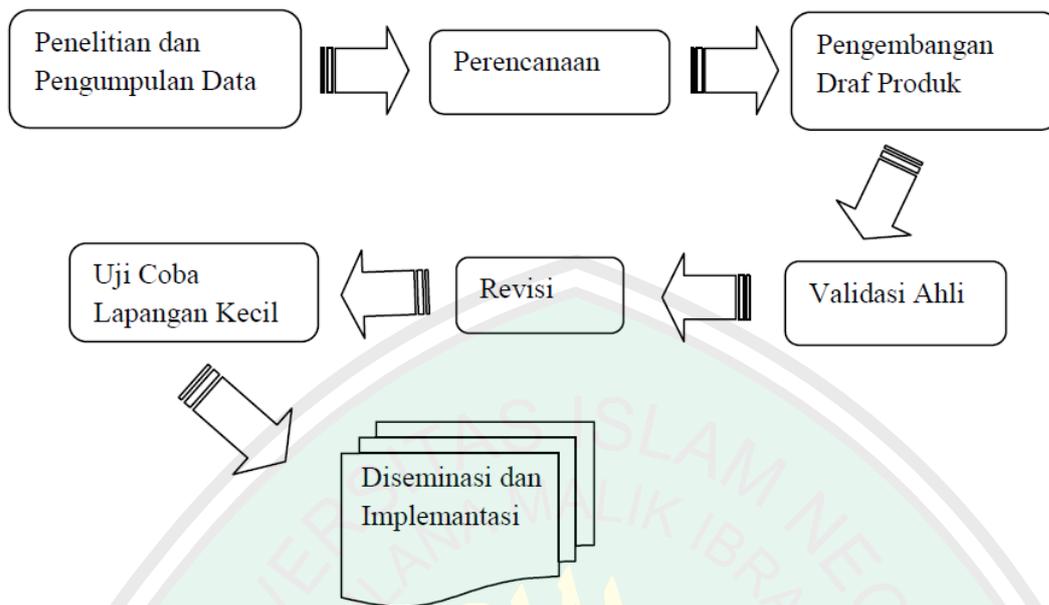
² Ibid., Hlm. 200

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and gall*. Model pengembangan *Borg and gall* merupakan model pengembangan yang spesifik pada penelitian *Research and Development (R&D)*. Berikut sepuluh langkah model pengembangan *Borg and gall* yang meliputi:³

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (Research and information collecting).
- 2) Perencanaan (*Planning*).
- 3) Pengembangan draf produk (Develop preliminary from of product)
- 4) Uji coba lapangan awal (Preliminary field testing)
- 5) merevisi hasil uji coba (Main product revision)
- 6) Uji coba lapangan (main field testing)
- 7) penyempurnaan produk hasil lapangan (Operasional product revision)
- 8) Uji pelaksanaan lapangan (Operasional field testing)
- 9) Penyempurnaan produk akhir (Final product revision)
- 10) Desiminasi dan implementasi (Dissemination and implementation)

Namun pada penelitian dan pengembangan ini peneliti tidak memakai 7, 8, dan 9, karena keterbatasan waktu tenaga dan biaya peneliti. sehingga prosedur penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar 3.1

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 169-170



Gambar 3.1 Prosedur R &D yang digunakan

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan *Borg and gall* sebagaimana telah disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (Research and information collecting).

Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis videoscribe pada tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pada siswa kelas 4 di MI Perwanida Blitar, kemudian peneliti melakukan wawancara dengan salah satu tenaga pengajar disana diperoleh keterangan sebagai berikut

- a. Selama mengajar di kelas 4 zulkfli, beliau telah menggunakan berbagai media pembelajaran mulai dari media yang berbentuk tulisan, gambar, dan video.
- b. Guru kesulitan dalam pembelajaran tematik yaitu saat menghubungkan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya. pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kurang bisa dalam hal menemukan gagasan pokok dalam cerita.
- c. Selama di kelas guru telah menggunakan berbagai macam media untuk pembelajaran dikelas misal dalam bentuk suara, tulisan, gambar, dan video. tapi beluma
- d. Media yang diinginkan adalah media yang menarik, inovatif, memotivasi siswa serta mampu mengaplikasikan pembelajaran tematik.

2) Perencanaan (*Planning*).

Menyiapkan desain media pembelajaran bebrbasis videoscribe pada tema indahnya negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan, serta menyiapkan isi videoscribe tersebut mulai dari penataan konsep , pemilihan gambar, backsound video dan suara dubbing media videoscribe agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

3) Pengembangan draf produk (Develop preliminary from of product)

a. Menentukan judul media pembelajaran berbasis videoscribe
media pembelajan ini berjudul “pengembangan media pembelajaran berbasis videoscribe pada tema indahnya negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan kelas 4 MI /SD”

b. Standart isi

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar ditentukan berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Kompetensi dasar berisi sejumlah kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Sedangkan indikator adalah tingkah laku peserta didik yang dapat dilihat dan muncul sebagai tanda ketercapaian dari Kompetensi Dasar (KD) tertentu. Berikut KD dan indikator tema indahnya negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan:

1) Ilmu Pengetahuan Alam

3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.

Indikator:

- Membedakan hewan langka dan tidak langka
- Menyimpulkan laporan pemburuan

2) Matematika

3.7 Menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan desimal dalam persen.

4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator :

- Menjelaskan operasi penjumlahan bilangan desimal dan persen
- Menjelaskan operasi bilangan desimal dan persen
- Mengoperasikan penjumlahan bilangan desimal dan Persen
- Mengoperasikan pengurangan bilangan desimal dan persen

3) Bahasa Indonesia

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan sumberdaya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumberdaya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilah kosakata baku.

Indikator :

- Menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri informasi yang digali dari berita petualangan
- Membuat kalimat dengan kosa kata baku

4) Uji coba lapangan awal (Preliminary field testing)

Setelah produk selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah menguji coba lapangan awal yang digunakan untuk mengetahui valid tidaknya pengembangan media pembelajaran berbasis videoscribe. Uji validasi diberikan kepada dua validator yakni ahli isi pembelajaran tematik dan ahli desain media pembelajaran.

5) merevisi hasil uji coba (Main product revision)

Setelah validasi dilakukan maka peneliti akan mendapatkan hasil validasi berupa data kualitatif dan kuantitatif. Dari data tersebut dijadikan rujukan untuk merevisi produk.

6) Uji coba lapangan (main field testing)

uji coba lapangan dilaksanakan pada tahun ajaran 2014/2015, di MI Perwanida blitar pada kelas 4 Zulkifli dengan 30 siswa

7) Desiminasi dan implementasi (Dissemination and implementation)

melaporkan hasil pengembangan untuk kemudian di buat dalam bentuk CD

D. Validasi Produk

1. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi pembelajaran tematik dari guru dan siswa sebagai, pengguna produk. Validasi ini meliputi validasi isi dan validasi desain produk yang digunakan. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya produk yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

2. Subjek Validasi

Subjek validasi terdiri dari dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang ahli dalam pembelajaran tematik dan ahli desain media. Kriteria validator adalah sebagai berikut:

- a. Dosen validasi isi pembelajaran tematik
 - 1) Dosen PGMI yang berkompeten dalam Pembelajaran tematik
 - 2) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2
- b. Dosen validasi desain media pembelajaran tematik
 - 1) Memiliki latar belakang S1
 - 2) Memiliki pengalaman dibidang teknologi informasi

c. Guru

- 1) Memiliki latar belakang minimal S1
- 2) Memahami kurikulum SD/MI
- 3) Berpengalaman mengajar minimal 5 tahun

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk bilangan (angka).⁴ Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran yang didapat dari uji lapangan dan validasi media pembelajaran. Data kedua yaitu data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang tidak berbentuk angka.⁵ berupa hasil wawancara dan saran saran dari validasi.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pengumpulan data akan mengukur kegiatan yang berlangsung. Berikut instrument pengumpulan data:

a. Angket

Angket atau kuesioner adalah pengumpulan data yang digunakan dalam teknik komunikasi tak langsung, artinya respon secara tidak langsung menjawab daftar pertanyaan tertulis yang

⁴ Subana, dkk. *Statistika pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hal 21

⁵ *Ibid.*, hlm 20

dikirim melalui media tertentu.⁶ Pada penelitian ini menggunakan skala likers dengan lima alternative jawaban, sebagai berikut:

1. Skor 1, jika tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak termotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan
2. Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
3. Skor 3, cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
4. Skor 4, jika jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dapat mengukur kemampuan.
5. Skor 5, jika sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

b. Tes pencapaian hasil belajar

Tes pencapaian hasil belajar merupakan instrumen untuk mengukur tingkat hasil belajar yang dicapai siswa. Tes yang digunakan berupa tes awal dan tes akhir yang di berikan pada siswa kelas 4 Zulkifli

⁶ Subana,dkk.*Statistika pendidikan* (Bandung:Pustaka Setia,2000), hal 28

c. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru atau siswa untuk mengetahui tanggapan media pembelajaran berbasis videoscibe.

Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian⁷

5. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk adalah analisa deskriptif dan analisa isi. Kedua teknik ini dipergunakan sesuai dengan karakteristik data yang di peroleh dari proses pengumpulan data yang diinginkan. Berikut data yang akan di paparkan:

- a. Data yang bersifat kualitatif yang diperoleh dari angket penilaian dan tanggapan produk pengembangan yang ditujukan kepada ahli isi, siswa, dan kelompok siswa subyek penelitian, dideskripsikan dengan deskripsi persentasi. Sementara hasil uji coba produk selanjutnya diinterpretasikan, kemudia dijelaskan secara kualitatif.

⁷ Subana, dkk. *Statistika pendidikan* (Bnadung: Pustaka Setia, 2000), hal 28

- b. Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala Liker dalam bentuk pilihan ganda selanjutnya diolah dengan cara dibuat persentasi dengan rumus analisis sebagai berikut: ⁸

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} x 100 \%$$

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

Hasil analisis data mengenai informasi pembelajaran tematik tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pada siswa kelas VI Zulkifli MI Perwanida di pergunakan sebagai dasar untuk pengembangan pembelajaran. Sedangkan, hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan dari para ahli dipergunakan sebagai bahan untuk merevisi produk pengembangan.

Tabel 3.1

Tabel Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase: ⁹

Presentase (%)	Kriteria kelayakan	Keterangan
84 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68 – 84	Valid	Tidak Revisi
52 – 68	Cukup Valid	Sebagian Revisi
36 – 52	Kurang Valid	Revisi

⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, . 2011), hlm. 95

⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, . 2008), hlm. 45

20 – 36	Sangat Kurang Valid	Revisi
---------	---------------------	--------

Apabila skor validasi diperoleh minimal 68, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan di sekolah.¹⁰

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar yang baru dapat langsung di uji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan method mengajar tersebut. Setelah disimulasi, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum memakai system baru (*before-after*¹¹) model eksperimen ini dapat digambarkan berikut ini :

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan :

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi produk)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi produk)

¹⁰ Sugiono, *op.cit.*,hal 135

¹¹ *Ibid* ,hal 101

X = Media videoscribe¹²

2. Subyek Uji Coba

a. Guru

- 1) Memiliki latar belakang minimal S1
- 2) Memahami kurikulum SD/MI
- 3) Berpengalaman mengajar minimal 5 tahun

b. Siswa

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini akan dilakukan pada siswa kelas IV Zulkifli yang telah diberi materi tentang tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan dengan menggunakan *videoscrib* sebagai media pembelajaran, agar mudah siswa dalam memahami pembelajaran tematik.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif yang dihimpun dengan menggunakan tes hasil belajar pada pembelajaran tematik tema indahny negeriku, yang berupa pre test dan post test, yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media *videoscribe*

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu pre-test dan post-test. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil perbedaan kelas sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan.

5. Teknik Analisis Data

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas satu sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan eksperimen one group pretest posttest design yaitu sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Criteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:¹³

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Ket: $t =$ uji t

$D =$ Different ($X_2 - X_1$)

¹³ Turmudi. *Metode Statistika*. (Malang: UIN Press, 2008.) hlm. 214

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel



BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Perwanida

1. Analisis Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media yang mampu menampilkan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabung antara beberapa mata pelajaran sekaligus.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Videoscribe* dapat menggabungkan beberapa mata pelajaran sekaligus. Sehingga pembelajaran tematik dapat dilaksanakan secara utuh. Dengan demikian dapat meningkatkan keefektifan, keefisienan dan kemenarikan pembelajaran tematik di MI Perwanida dengan demikian tujuan kurikulum akan tercapai.

Berikut prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap :

- a. Analisis kebutuhan dengan menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan

- b. Analisis pembelajaran dengan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- c. Analisis pembelajar dan konteks dengan mengidentifikasi psikologi perkembangan anak pada kelas IV yaitu usia 10 – 11 tahun.
- d. Tujuan pembelajaran khusus dengan merumuskan kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa sesudah menggunakan produk pengembangan.
- e. Mengembangkan instrumen yang didasarkan pada tujuan khusus dengan memberikan soal pre tes dan post-tes.
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran dengan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- g. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran dengan hasil produk pengembangan berupa *video* yang merupakan media pembelajaran tematik, tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pembelajaran 1 pada kelas 4 SD/MI.
- h. Merancang dan melakukan evaluasi formatif pada 2 kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan buku ajar dan media

pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, ahli pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan peserta didik. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

- i. Melakukan revisi dengan mengkaji data dari hasil evaluasi formatif.
- j. Evaluasi sumatif dengan memproduksi buku ajar dan media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi dari beberapa ahli dan uji coba lapangan dikonversikan pada skala persentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang berupa *videoscribe*

a. Analisa data validasi ahli isi

Berbasis *videoscribe* untuk Kelas IV SD/MI Berdasarkan paparan data pada tabel 4.1 adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian KD dan indikator pada pengembangan media pembelajaran sangat sesuai.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan siswa kelas 4 sudah sesuai.

- 3) Media pembelajaran mampu menambah sehari-hari pada siswa sudah sangat sesuai.
- 4) kesinambungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain pada media pembelajaran sudah sangat sesuai.
- 5) Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran sudah sangat sesuai.
- 6) Kesesuaian gambar video dengan nilai-nilai islami pada pengembangan media pembelajaran sudah cukup sesuai.
- 7) kesesuaian gambar dengan karakter anak kelas 4 pada media pembelajaran sudah sesuai.
- 8) Kesesuaian pesan video dengan isi materi pada media pembelajaran sudah sangat sesuai.
- 9) Kemudahan memahami bahasa pada media pembelajaran sudah sangat mudah.
- 10) Kejelasan materi media pembelajaran sudah sangat jelas.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen PGMI sebagai ahli isi maka diperoleh hasil persentase sebesar 90%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat valid. kemudian di perkuat dengan pendapat Azhar Arsyad bahwa "Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan".⁴⁵

⁴⁵ Arsyad, azhar, *media pembelajran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) hlm 9

Sehingga dari hasil validasi dan pendapat Azhar Arsyad dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran berbasis videoscribe pada tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan sudah memenuhi kelayakan isi.

b. Analisis data validasi ahli desain media pembelajaran

Paparan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran tematik Berbasis *videoscribe* untuk Kelas IV SD/MI Berdasarkan paparan data pada tabel 4.1 adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar sangat sesuai dengan isi materi.
- 2) Tulisan media pembelajaran sudah sangat jelas.
- 3) Musik pengiring sudah sangat sesuai dengan video.
- 4) Pengemasan media pembelajaran menarik
- 5) Penggunaan variasi warna sesuai.
- 6) kejelasan dubber media sudah sangat sesuai.
- 7) Keruntutan alur tampilan media sudah sangat sesuai.
- 8) Gambar media pembelajaran sudah mudah dipahami.
- 9) Pesan dalam media pembelajaran sudah mudah dipahami .
- 10) Penggunaan warna dalam media videoscribe sudah tepat.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Informatika sebagai ahli desain perangkat pembelajaran, diperoleh hasil persentase sebesar 94%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 94% berada pada kualifikasi sangat valid.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki manfaat. Menurut Nana Sudjana manfaat media pembelajaran di dalam dunia pendidikan, antara lain:

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya undera seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat-cepat dan sebgainya.
- (3) Penggunaan media pengajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat unik setiap peserta didik dengan pengalaman yang berbeda-beda.⁴⁶

Sehingga dari hasil validasi desain media pembelajaran dan pendapat Nana Sudjana dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis videoscribe pada tema indahny negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan memilki manfaat dalam dunia pendidikan. Dari manfaat tersebut akan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Tema Indahny Negeriku Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Kelas 4

Tabel 4.13 menunjukkan hasil validasi media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Bersabis Videoscribe Pada Tema Indahny Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Kelas 4 Di MI Perwanida dinilai sangat baik dengan prosentase 90% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil

⁴⁶ Dr. Nana Sudjana. 1990. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Offset). Hlm. 56

penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- a. Kemudahan dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis videoscribe diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berupa videoscribe sangat memudahkan siswa dalam belajar.
- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis videoscribe dapat memberi semangat dan menimbulkan rasa keingintahuan dalam belajar mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan berbasis videoscribe, dapat memberi semangat dalam belajar siswa.
- c. Soal-soal pada media pembelajaran berbasis videoscribe mendapat penilaian dengan persentase sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal pada media pembelajaran berbasis videoscribe sudah sesuai dengan materi dan dapat dipergunakan.
- d. Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran videoscribe mudah dibaca dengan persentase 83%. Hal ini menunjukkan bahwa tulisan pada media pembelajaran berbasis videoscribe dapat dibaca dan dapat dipergunakan.
- e. Suara pengiring pada media pembelajaran berbasis videoscribe sudah sangat sesuai dengan materi dengan persentasi 89%. Hal ini menunjukkan bahwa suara pengiring mampu menghadirkan suasana meteri.

- f. Keselarasan antara gambar, suara pengiring, suara isi dan penulisan teks pada media pembelajaran videoscibe sudah sangat sesuai dengan persentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis videoscibe dapat dapat dipergunakan.
- g. Tidak ditemukan kata-kata yang sulit pada media pembelajaran berbasis videoscibe dengan persentase 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis videoscibe dapat dapat dipergunakan.
- h. Media pembelajaran videoscibe sangat sesuai dengan usia kelas 4 SD/MI dengan persentasi 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis videoscibe layak ditontokan pada usia anak kelas 4 SD/MI.
- i. Buku ajar dan media pembelajaran sains memudahkan siswa memahami bahan pelajaran mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa buku ajar ilmu pengetahuan alam ini dapa memudahkan siswa dalam memahami bahan pelajaran.
- j. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis videoscibe dapat meningkatkan hasil belajar siswa. ini berdasarkan penilaian kuestioner sebanyak 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis videoscibe mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tingkat kemenarikan media pembelajran berbasis videoscibe pada tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan ini

sangat tinggi sebesar 90%. Sehingga ini membuktikan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik⁴⁷

B. Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Kelas 4 Di MI Perwanida

1. Analisis Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Kelas 4 Di MI Perwanida

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan adalah berupa media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Produk pengembangan diserahkan kepada kelas uji coba lapangan dengan jumlah koresponden sebanyak 30 koresponden.

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} (7,861) lebih besar t_{tabel} (1.697) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Selanjutnya dari rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 ($97,33 > 82,67$) juga menunjukkan bahwa post tes lebih bagus dari pada pre test. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

⁴⁷ Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm. 160

pernyataan ini juga diperkuat dengan pendapat Arif S. Sadiman, Dkk dalam bukunya yang berjudul media pendidikan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.⁴⁸

Dari hasil uji lapangan dan pendapat Arif S. Sadiman, dkk dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis videoscribe pada tema indah nya negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁴⁸ Sadiman, Arief S. dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) hlm 7

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kajian pada bab sebelumnya dalam Pengembangan media pembelajaran berbasis videoscribe pada tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan kelas 4 di MI Perwanida, ini dapat dipaparkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media videoscribe merupakan media yang berupa video. Video ini berbentuk seperti seorang yang sedang menggambar di sebuah papan, kemudian disertai dengan suara backsound dan di padukan suara dubbing. Dengan demikian maka akan tercipta media yang masuk pada Audiovisual. Kemudian desain pengembangan di validasi oleh ahli isi dan ahli desain media. kemudian di uji cobakan ke guru dan siswa agar tercipta media yang berkualitas.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis videoscribe terbukti ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV di MI Perwanida Blitar. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk, dan keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Videoscibe Pada Tema Indahnya Negeriku Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Kelas 4 disarankan hal-hal berikut: modul ini dikembangkan hanyalah sebagai media pendukung ketercapaian hasil belajar siswa. Mengacu pada hakikat pembelajaran K-13 yang mengacu pada penanaman religi, sikap, pengetahuan dan keterampilan yang tersaji dalam pembelajaran tematik.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

Untuk diseminasi produk pada sasaran yang lebih luas maka disarankan hal-hal berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis videoscibe pada tema indahnya negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV ini hendaknya guru harus mengkondisikan kelas agar tidak ramai. Hal ini bertujuan media dapat di tampilkan secara jelas.

- b. Media pembelajaran berbasis videoscibe pada tema indahny negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dapat digunakan dan digandakan secara lebih luas jika ternyata penggunaannya efektif dan efisien.



DAFTAR RUJUKAN

- Anni. 2004. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar, Arsyad, 2003. *Media Pembelajaran* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Al-Qur'an dan terjemahnya. 1989. Surabaya: Penerbit Mahkota.
- Zuharini, dkk. 2004. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2013. *Kurikulum 2013*. Bandung: Rosda.
- Air, Jon dkk. 2014. *Video Scribing How Whiteboart Animation Will Get You Heard*. London: sparkol ltd,
- Kamus Besar bahasa Indonesia
- Linur Huda. Muhammad. 2014. *Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videscribe untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI ipsdi MAN 3 Malang Skripsi tidak diterbitkan*. Malang: Program Sarjana UM.
- Nur Fadhilah, Mutik. 2015. *Pengembangan Modul Subtema Berbasis Model Pembelajaran Arias Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV di MI Hidayatul Mubtadi'in Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Sarjana UIN Malang.
- Nisaa,Henny, Khirun. 2013. *Prototype Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Sarjana UM:
- Umronifah. 2013 *Penelitian Karikatur Cerita Relief Kunjarakarna di Candi Jago Sebagai Bahan ajar IPS untuk Meningkatkan Karakter Siswa di SMP Negeri 2 Bojonegoro*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Sarjan UNS.
- Arief S, Sadiman, 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sudjana ,Nana. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Offset.
- Zuhdi, Mohammad. *Pembelajaran Tematik* . diakses 21 April 2015 jam 08. <http://www.academia.edu>, 33

Muhimmatin, Ifa.dkk, diakses 21 April 2015 jam 10.02 wib. *Standart Kompetensi Lulusan (SKL) dan Implementasi*. <http://www.academia.edu>.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia 2014, *Indahnya Negeriku, tema 6 Buku Guru SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan- edisi revisi,2014.

Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Subana,dkk. 2000. *Statistika pendidikan*. Bandung:Pustaka Setia.

Turmudi. 2008. *Metode Statistika*. Malang: UIN Press

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara dengan Siswa

Nama :

Kelas :

1. Pada awal proses pembelajaran apakah guru anda terlebih dahulu memberitahukan tujuan pembelajaran materi yang akan dibahas?
2. Media apa saja yang pernah digunakan oleh guru anda?
3. Media apa sajakah yang digunakan guru ketika mengajar pembelajaran tematik ?
4. Bagaimana tanggapan anda mengenai media pembelajaran yang diberikan oleh guru anda tersebut?
5. Apakah dengan menggunakan media-media pembelajaran yang diberikan guru anda dapat membantu anda dalam memahami dan mengerti dengan jelas materi yang diberikan?
6. Media apakah yang anda sukai?
7. Menurut anda apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan hasil belajar?
8. Apakah anda mengajukan pertanyaan apabila ada materi yang belum dipahami?
9. Apakah anda dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau siswa lain?

Lampiran 2 : Hasil Wawancara dengan Siswa

Identitas Terwawancara

Subjek Wawancara : M. Farhan Attaya Tafiqudin

Kelas : IV Zulkifli

Sekolah : MI Perwanida

Informasi yang Ingin Diperoleh	Hasil Wawancara
Penggunaan media di kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini guru sudah memberikan informasi pembuka dan tujuan pembelajaran dalam setiap materi yang disampaikan 2. Media yang diberikan oleh guru berupa LKS, buku babon serta menggunakan media papan tulis, proyektor, serta sound system
Tanggapan siswa tentang materi yang diberikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merasa merasa senang karena guru telah memberikan media- media yang menarik. akan tetapi para siswa kesulitan pada pembelajaran bahasa indonesia yaitu ketika mencari gagasan pokok cerita. 2. siswa menyukai media pembelajaran berupa video.
Media yang Diinginkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang menarik dan tidak membuat bosan 2. Siswa menginginkan media yang mampu menampilkan pembelajaran tematik secara utuh. 3. Media yang mampu menghubungkan antara pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. 4. Media berbentuk video.
Gambaran hasil Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini siswa akan mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum mengerti. 2. Ketika guru memberikan pertanyaan ada sebagian siswa yang tidak bisa menjawab. 3. Terkadang siswa bicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung. 4. Siswa kurang begitu paham tentang gagasan pokok dalam cerita.

Lampiran 2 : Transkrip Wawancara dengan Siswa

Identitas Terwawancara

Subjek Wawancara : Fendrine Diandira Azzahra

Kelas : IV Zulkifli

Sekolah : MI Perwanida

Informasi yang Ingin Diperoleh	Hasil Wawancara
Penggunaan media di kelas	<ol style="list-style-type: none"> Selama ini guru sudah memberikan informasi pembuka dan tujuan pembelajaran dalam setiap materi yang disampaikan Media yang diberikan oleh guru berupa LKS, buku babon serta menggunakan media papan tulis, proyektor, serta sound system
Tanggapan siswa tentang materi yang diberikan	<ol style="list-style-type: none"> Siswa merasa senang karena guru telah memberikan media- media yang menarik. akan tetapi para siswa kesulitan pada pembelajaran bahasa indonesia yaitu ketika mencari gagasan pokok cerita. siswa menyukai media pembelajaran berupa video.
Media yang Diinginkan	<ol style="list-style-type: none"> Media yang menarik dan tidak membuat bosan Siswa menginginkan media yang mampu menampilkan pembelajaran tematik secara utuh. Media yang mampu menghubungkan antara pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. Media berbentuk video.
Gambaran hasil Belajar	<ol style="list-style-type: none"> Selama ini siswa akan mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum mengerti. Ketika guru memberikan pertanyaan ada sebagian siswa yang tidak bisa menjawab. Terkadang siswa bicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Siswa kurang begitu paham tentang gagasan pokok dalam cerita.

Identitas Terwawancara

Subjek Wawancara : Nanda Dimas Amalia

Kelas : IV Zulkifli

Sekolah : MI Perwanida

Informasi yang Ingin Diperoleh	Hasil Wawancara
Penggunaan media di kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini guru sudah memberikan informasi pembuka dan tujuan pembelajaran dalam setiap materi yang disampaikan 2. Media yang diberikan oleh guru berupa LKS, buku babon serta penggunaan media papan tulis, proyektor, serta sound system
Tanggapan siswa tentang materi yang diberikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merasa senang karena guru telah memberikan media- media yang menarik. akan tetapi para siswa kesulitan pada pembelajaran bahasa indonesia yaitu ketika mencari gagasan pokok cerita. 2. siswa menyukai media pembelajaran berupa video.
Media yang Diinginkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang menarik dan tidak membuat bosan 2. Siswa menginginkan media yang mampu menampilkan pembelajaran tematik secara utuh. 3. Media yang mampu menghubungkan antara pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. 4. Media berbentuk video.
Gambaran hasil Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini siswa akan mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum mengerti. 2. Ketika guru memberikan pertanyaan ada sebagian siswa yang tidak bisa menjawab. 3. Terkadang siswa bicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung. 4. Siswa kurang begitu paham tentang gagasan pokok dalam cerita.

Identitas Terwawancara

Subjek Wawancara : Ladyna Aulia

Kelas : IV Zulkifli

Sekolah : MI Perwanida

Informasi yang Ingin Diperoleh	Hasil Wawancara
Penggunaan media di kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini guru sudah memberikan informasi pembuka dan tujuan pembelajaran dalam setiap materi yang disampaikan 2. Media yang diberikan oleh guru berupa LKS, buku babon serta menggunakan media papan tulis, proyektor, serta sound system
Tanggapan siswa tentang materi yang diberikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merasa senang karena guru telah memberikan media- media yang menarik. akan tetapi para siswa kesulitan pada pembelajaran bahasa indonesia yaitu ketika mencari gagasan pokok cerita. 2. siswa menyukai media pembelajaran berupa video.
Media yang Diinginkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang menarik dan tidak membuat bosan 2. Siswa menginginkan media yang mampu menampilkan pembelajaran tematik secara utuh. 3. Media yang mampu menghubungkan antara pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. 4. Media berbentuk video.
Gambaran hasil Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini siswa akan mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum mengerti. 2. Ketika guru memberikan pertanyaan ada sebagian siswa yang tidak bisa menjawab. 3. Terkadang siswa bicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung. 4. Siswa kurang begitu paham tentang gagasan pokok dalam cerita.

Identitas Terwawancara

Subjek Wawancara : Fadhil Ainun Rohmat
 Kelas : IV Zulkifli
 Sekolah : MI Perwanida

Informasi yang Ingin Diperoleh	Hasil Wawancara
Penggunaan media di kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini guru sudah memberikan informasi pembuka dan tujuan pembelajaran dalam setiap materi yang disampaikan 2. Media yang diberikan oleh guru berupa LKS, buku babon serta menggunakan media papan tulis, proyektor, serta sound system
Tanggapan siswa tentang materi yang diberikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merasa senang karena guru telah memberikan media- media yang menarik. akan tetapi para siswa kesulitan pada pembelajaran bahasa indonesia yaitu ketika mencari gagasan pokok cerita. 2. siswa menyukai media pembelajaran berupa video.
Media yang Diinginkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang menarik dan tidak membuat bosan 2. Siswa menginginkan media yang mampu menampilkan pembelajaran tematik secara utuh. 3. Media yang mampu menghubungkan antara pembelajaran yang satu dengan yang lainnya. 4. Media berbentuk video.
Gambaran hasil Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama ini siswa akan mengajukan pertanyaan jika ada hal yang belum mengerti. 2. Ketika guru memberikan pertanyaan ada sebagian siswa yang tidak bisa menjawab. 3. Terkadang siswa bicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung. 4. Siswa kurang begitu paham tentang gagasan pokok dalam cerita.

Lampiran 3 :Pedoman Wawancara Dengan Guru.

Nama Pewawancara :

Wali kelas :

Berikut daftar pertanyaan yang akan ditanyakan pada guru kelas.

1. Berapa lamakah bapak /ibu mengajar di MI Perwanida?
2. Apakah di sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 ?
3. Menurut bapak/ibu guru kesulitan apasaja yang terdapat di kurikulum 2013?
4. Pada kurikulum 2013 terdapat pendekatan saintifik menurut bapak/ibu antara kelas 1-4 mana yang dianggap mampu melaksanakan pendekatan tersebut?
5. Apakah ada kesulitan ketika menghubungkan beberapa mata pelajaran pada pembelajaran tematik ?
6. Media apa saja yang pernah bapak/ ibu guru pakai ketika mengajar dikelas?
7. Bagaimanakah persiapan bapak/ibu sebelum pembelajaran di kelas?
8. Apakah ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran?
9. Bagaimana kondisi siswa ketika ketika penggunaan media berlangsung?
10. Menurut bapak/ibu apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan hasil belajar pada siswa?
11. Menurut bapak/ibu media pembelajaran apa yang tepat pada tema indahny negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan?

Lampiran 4 : Hasil Wawancara dengan Guru

Identitas Terwawancara

Subjek Wawancara : Etik Elfa Endahwati,S.pd

Sekolah : MI Perwanida Blitar

Informasi yang Ingin Diperoleh	Hasil Wawancara
Keadaan media yang digunakan	Selama mengajar di kelas 4 zulkfli, beliau telah menggunakan berbagai media pembelajaran mulai dari media yang berbentuk tulisan, gambar, dan video.
Kendala	Guru kesulitan dalam pembelajaran tematik yaitu saat menghubungkan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya. pada pembelaran bahasa indonesia siswa kurang bisa dalam hal menemukan gagasan pokok dalam cerita.
Praktek dikelas	Selama di kelas guru telah menggunakan berbagai macam media untuk pembelajaran dikelas misal dalam bentuk suara, tulisan, gambar, dan video. tapi beluma
Media yang Diinginkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang inovatif, menarik, dan memotivasi siswa 2. Media yang mampu mengaplikasikan pembelajaran tematik. 3. Media mampu menghubungkan antara mata pelajaran.

Lampiran 5: Pre test

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Orangutan merupakan hewan yang populasinya sedikit, oleh karena itu orangutan merupakan hewan.....
 - a. langka
 - b. peliharaan
 - c. tidak langka
 - d. buas
2. Berikut hewan langka yang terdapat di pulau Sumatra adalah...
 - a. Komodo
 - b. harimau
 - c. merak hijau
 - d. panda
3. Bebek, ayam, dan domba merupakan hewan tidak langka, karena.....
 - a. populasinya banyak
 - b. populasinya sedikit
 - c. populasinya sedang
 - d. populasinya habis
4. Pemburuan liar terhadap hewan langka akan menyebabkan.....
 - a. punah
 - b. lestari
 - c. semakin banyak
 - d. tidak punah
5. Jika pemburuan hewan liar dibiarkan merajalela maka hewan tersebut akan.....
 - a. semakin banyak
 - b. langka
 - c. tetap
 - d. punah

Perhatikan tabel di bawah ini, dan jawablah pertanyaan dengan benar!

No	Nama hewan	Waktu tidur rata-rata (% dari 24 jam)	Waktu tidur rata-rata (jumlah jam/hari)
1	Sapi	53,4%	12,8 jam
2	Kerbau	32,3%	7,7 jam
3	Kucing	75,5%	18 jam
4	Jerapah	7,3%	1,7 jam

1. Hewan apa yang memiliki waktu tidur paling lama?.....
2. Hewan apa yang memiliki waktu tidur paling singkat?.....
3. Berapa jam kucing tidur dalam sehari?.....
4. Berapa jam selisih antara waktu tidur kucing dan sapi?.....
5. Berapa jumlah jam tidur kerbau dan sapi?.....

Lampiran 6 : Post test

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Merak hijau merupakan hewan yang populasinya sedikit, oleh karena itu merak hijau merupakan hewan.....
 a. buas b. tidak langka c. peliharaan d. langka
2. Merak hijau merupakan hewan langka yang hidup di pulau...
 a. jawa b. sumtera c. sulawesi d. komodo
3. Jika harimau jumlahnya populasinya banyak maka harimau termasuk hewan.....
 a. tidak langka b. buas c. langka d. peliharaan
4. Di pulau komodo terdapat hewan langka yang bernama....
 a. tapir b. Iguana c. komodo d. jalak bali
5. Itik, sapi, dan kerbau merupakan hewan tidak langka, karena.....
 a. populasinya banyak c. populasinya sedang
 b. populasinya sedikit d. populasinya habis
6. Jika hewan kerbau jumlah populasinya sedikit dan hampir punah, maka hewan kerbau termasuk hewan...
 a. peliharaan b. tidak langka c. langka d. punah
7. Jika pemburuan liar dan kerusakan hutan dapat di cegah maka jumlah hewan langka akan.....
 a. bertambah c. tetap
 b. berkurang d. tidak bertambah dan berkurang
8. Salah satu cara mencegah kepunahan hewan langka dengan membuat.....
 a. cagar alam b. membiarkan para pemburu
 c. reboisasi d. terasering
9. berikut bagian- bagian tubuh macan tutul yang di ambil oleh para pemburu kecu kecuali.....
 a kulit b. dagingnya c. darahnya d. taringnya
10. Supaya hewan langka tidak mengalami kepunahan maka kita harus.....
 a. dibunuh b. makan c. diawetkan d. dilestarikan

Perhatikan tabel di bawah ini, dan jawablah pertanyaan dengan benar!

No	Hewan	Waktu Tidur Rata-rata (% dari 24 Jam)	Waktu Tidur Rata-rata (Jumlah Jam/hari)
1	Harimau	65,8%	15,8 jam
2	Singa	56,3%	13,5 jam
3	Jaguar	45%	10,8 jam
4	Macan Tutul	50,6%	12,1 jam
5	Jerapah	7,9%	1,9 jam
6	Simpanse	40,4%	9,7 jam
7	Ular Piton	75%	18 jam
8	Tupai	62%	14,9 jam

Sumber: faculty.washington.edu

chudler/chasleep.html

1. Hewan apa yang memiliki waktu tidur paling lama?.....
2. Hewan apa yang memiliki waktu tidur paling singkat?.....
3. Berapa jam jerapah tidur dalam sehari?.....
4. Berapa jam selisih antara waktu tidur harimau dan singa?.....
5. Berapa jumlah jam tidur jerapah dan macan tutul?.....

Lampiran 7 : Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada pemahaman konsep indanya negeriku untuk kelas 4 SD/MI

No	Pertanyaan	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	Σ x1	Σ xi	P (%)	Kriteria Kevalidan	keterangan
1	Apakah media pembelajaran videoscribe dapat memudahkan adik dalam belajar?	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	133	150	89	sangat valid	tidak revisi		
2	Apakah dengan penggunaan media pembelajaran videoscribe dapat memberi semangat dalam belajar adik?	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	138	150	92	sangat valid	tidak revisi	
3	Menurut adik, bagaimana soal-soal pada media pembelajaran videoscribe ?	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	130	150	87	sangat valid	tidak revisi	
4	Bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran videoscribe?	5	4	3	5	5	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	2	4	5	5	5	5	4	5	3	5	4	4	5	4	124	150	83	sangat valid	tidak revisi	
5	Bagaimanakah suara pengiring pada videoscribe?	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	133	150	89	sangat valid	tidak revisi	
6	Bagaimanakah Keselarasan atau kesesuaian antara gambar, suara pengiring, suara isi dan penulisan teks pada videoscribe?	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	135	150	90	sangat valid	tidak revisi	
7	Selama melihat media pembelajaran videoscribe, apakah adik menemui kata-kata yang sulit?	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	140	150	93	sangat valid	tidak revisi	
8	Bagaimana perasaan adek ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran videoscribe?	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	139	150	93	sangat valid	tidak revisi
9	Apakah media pembelajaran videoscribe sesuai dengan usia adek sekarang?	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	137	150	91	sangat valid	tidak revisi	
10	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran videoscribe dapat meningkatkan hasil belajar adik ?	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	137	150	91	sangat valid	tidak revisi	
	Jumlah	43	43	45	49	50	42	46	46	42	41	49	50	50	50	47	45	41	50	50	50	50	46	50	42	44	40	47	50	48	1346	1500	90	sangat valid	tidak revisi	

Keterangan :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

x_{1-30} = koresponden 1-20 adalah siswa kelas 4 MI Perwani



Lampiran 8: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Perwanida
Kelas/Semester	: IV / II
Tema	: Indahnya Negeriku
Sub Tema	: Keanekaragaman hewan dan tumbuhan
Pembelajaran Ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Fokus Pembelajaran	: IPA, Matematika, Bahasa Indonesia

A. KOMPETENSI INTI

1. Kompetensi Inti (KI 1):
Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Kompetensi Inti (KI 2):
Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya
3. Kompetensi Inti (KI 3):
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Kompetensi Inti (KI 4):
Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

1. Ilmu Pengetahuan Alam
 - 3.7 Mendiskripsikan hubungan antara sumberdaya alam dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat.

4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatan oleh masyarakat

Indikator:

- Membedakan hewan langka dengan dengan tidak langka.
- Menyimpulkan laporan berita perburuan hewan langka.

2. Matematika

2.7 Menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan desimal dalam persen.

4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator

- Menjelaskan operasi penjumlahan bilangan desimal dan persen
- Menjelaskan operasi bilangan desimal dan persen
- Mengoperasikan penjumlahan bilangan desimal dan Persen
- Mengoperasikan pengurangan bilangan desimal dan persen

3. Bahasa Indonesia

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan sumberdaya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumberdaya alam secara mandiri dalam teks bahasa indonesia lisan dan tulis dengan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri informasi yang digali dari berita petualangan.
- Membuat kalimat dengan kosa kata baku

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar, siswa mampu membedakan hewan langka dengan tidak langka dengan benar.
- Berdasarkan teks petualang, siswa mampu menyimpulkan berita menggunakan kata-kata sendiri.
- Dengan teks petualang, siswa mampu menceritakan kembali menggunakan kata-kata sendiri.
- Berdasarkan teks petualang siswa mampu memilih dan memilah kosakata baku dan menerapkannya dalam kalimat secara terstruktur dengan teliti.
- Dengan menggunakan tabel dan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan penjumlahan dan pengurangan bilangan decimal dan persen dengan benar.
- Berdasarkan tabel, siswa mampu mengoperasikan penjumlahan bilangan desimal dan persen dengan teliti.
- Berdasarkan tabel, siswa mampu mengoperasikan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan teliti.
- Siswa mengamati gambar yang terdiri dari hewan langka dan tidak langka
- Siswa membuat pertanyaan yang mereka anggap penting berdasarkan gambar tersebut.
- Siswa saling mempertukarkan pertanyaan tersebut dengan pasangan yang telah dibuat oleh guru.
- Siswa mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang telah mereka tulis dengan pasangan masing-masing.

C. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : Membaca teks cerita

Matematika : Pengurangan dan penjumlahan pecahan desimal dan persen.

IPA : Keanekaragaman hewan dan tumbuhan

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan: Scientific
- Model: Independent Learning
- Metode: Ceramah, Index Card Match

E. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media: Gambar berbagai jenis hewan langka dan tidak langka.
2. Sumber Pembelajaran: Buku Tematik

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan/ Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Siswa diajak berdo'a bersama-sama sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh salah satu siswa 3. Guru bertanya tentang keadaan siswa 4. Guru bertanya tentang hewan apa saja yang pernah mereka ketahui. 5. Guru memberikan pengertian tentang hewan langka dan tidak langka. 6. Guru membuka pelajaran dengan mengenalkan tema baru, yaitu "tema indah nya negeriku" 	10 menit
<i>Kegiatan Inti</i>	<p>Jenis pekerjaan dan penjelasannya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca buku tematik tema indah nya negeriku pada subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan. (<i>Mengamati</i>) 2. Guru mengajak Siswa memperhatikan gambar-gambar hewan langka yang ada di indonesia. (<i>Mengamati</i>) 3. Siswa mengumpulkan informasi-informasi penting yang mereka dapatkan dari gambar secara cermat dan teliti. (<i>mengumpulkan informasi</i>) 4. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, tentang materi yang telah disampaikan (<i>menanya</i>) 5. Siswa diminta menjelaskan maksud dari isi gambar. (<i>Mengeksplorasi</i>) 6. Guru menjelaskan tentang maksud dari isi gambar. (<i>mengkomunikasikan</i>) 7. Guru memberikan kesimpulan dan memberi penguatan tentang materi yang telah disampaikan (<i>mengumpulkan informasi</i>) 8. Siswa diberi test tentang materi yang telah disampaikan. (<i>latihan</i>) 	50 menit

11.																			
12.																			
13.																			
14.																			
15.																			
16.																			
17.																			
18.																			
19.																			
20.																			

Beri tanda centang (v) pada kolom yang sesuai dengan sikap masing-masing siswa.

2. Penilaian: Observasi (Pengamatan)

Lembar Pengamatan Mengenal Aturan di Rumah

No	Nama siswa	Kriteria :		Keterangan
		Sudah terlihat	Belum terlihat	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

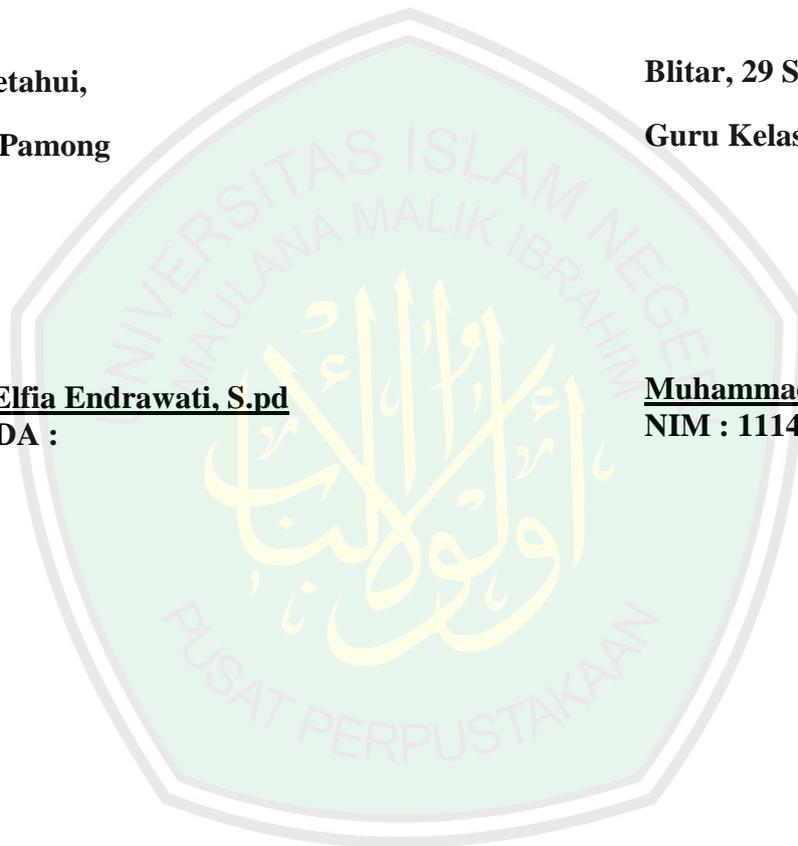
Mengetahui,
Guru Pamong

Blitar, 29 September 2015

Guru Kelas 4

Etik Elfia Endrawati, S.pd
NIMIDA :

Muhammad Khoirul Absor
NIM : 11140094



Lampiran 9 : Hasil Instrumen Penilaian Siswa**FORMAT PENILAIAN OLEH SISWA KELAS IV**

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.

1. Apakah media pembelajaran *videoscribe* dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. biasa saja
 - d. Kurang mudah
 - e. Sulit
2. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dapat memberi semangat dalam belajar adik?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat semangat
 - c. Kurang memberi semangat
 - d. Tidak memberi semangat
 - e. sangat tidak memberi
3. Menurut adik, bagaimana soal-soal pada media pembelajaran *videoscribe* ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. biasa saja
 - d. sulit
 - e. sangat sulit
4. Bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran *videoscribe*?
 - a. Sangat mudah dibaca
 - b. Mudah dibaca
 - c. bisa dibaca
 - d. Kurang mudah di baca
 - e. tidak bisa dibaca
5. Bagaimanakah suara pengiring pada *videoscribe*?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. Kurang baik
 - d. tidak baik
 - e. sangat tidak baik

6. Bagaimanakah Keselarasan atau kesesuaian antara gambar, suara pengiring, suara isi dan penulisan teks pada *videoscibe*?
- a. Sangat baik
b. baik
c. kurang baik
d. tidak baik
e. sangat tidak baik
7. Selama melihat media pembelajaran *videoscibe*, apakah adik menemui kata-kata yang sulit?
- a. Tidak menemukan
b. Cukup banyak menemukan
c. Jarang menemukan
d. menemukan
e. Sering menemukan
8. Bagaimana perasaan adek ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *videoscibe*?
- a. Sangat menyenangkan
b. menyenangkan
c. biasa saja
d. Kurang
e. Tidak
9. Apakah media pembelajaran *videoscibe* sesuai dengan usia adek sekarang?
- a. Sangat sesuai
b. Sesuai
c. Tidak sesuai
d. sangat Tidak sesuai
e. kurang sesuai
10. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *videoscibe* dapat meningkatkan hasil belajar adik ?
- a. Sangat setuju
b. setuju
c. Kurang setuju
d. tidaksetuju
e. sangat Tidak setuju

Lampiran 10 : Hasil validasi ahli isi

Lembar Validasi Ahli Isi/Materi
Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe
Pada Pemahaman Konsep Tema Indahnya negeriku untuk Siswa Kelas 4 MI

✚ **Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media pembelajaran Tema Indahnya negeriku Berbasis videoscribe Untuk Kelas 4 SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli isi/materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Nama : *Muhammad Walid*
 NIP : *197308252000021002*
 Instansi : *Uin Malay*
 Pendidikan : *S-3*
 Alamat : *Jl. Candi vi 5 Kls. 100 L Sukor Malay*

✚ **Petunjuk**

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli isi/materi
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek isi/materi
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = tidak bagus
 - 2 = kurang bagus
 - 3 = sedang
 - 4 = bagus
 - 5 = sangat bagus

- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Isi/Materi

No	Komponen	Sekor				
		1	2	3	4	5
	Kelayakan Isi Materi					
1	Kesesuaian dengan KD dan Indikator					√
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa kelas 4				√	
3	Manfaat untuk penambahan wawasan kehidupan sehari-hari					√
4	Kesinambungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain					√
5	Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran				√	
	Kelayakan ilustrasi materi					
6	Gambar vidio sesuai dengan nilai-nilai islami			√		
7	Gambar sesuai dengan karakter anak kelas 4				√	
8	Pesan vidio sesuai dengan isi materi					√
	Kebahasaan					
9	Kemudahan memahami bahasa					√
10	Kejelasan materi					√

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan
		Nilai Islami Belum muncul.

C. Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Videosribe ini :

- Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang, 21/19.....2015

Ahli Isi/Materi



Muhammad Walid
NIP. 197308222000031002



Lampiran 11 : Hasil validasi ahli desain

2

**Lembar Validasi Ahli Desain/Media
Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe
Pada Pemahaman Konsep Tema Indahnya negeriku untuk Siswa Kelas 4 MI**

+ Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media pembelajaran Tema Indahnya negeriku Berbasis videoscribe Untuk Kelas 4 SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli desain/media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Nama : Wildan Setyo Budi
NIP :
Instansi : Universitas Negeri Malang
Pendidikan : S1 Pendidikan Teknik Informatika
Alamat : Jl. Candi II B Nomor 446

+ Petunjuk

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli desain/media
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek desain/media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = tidak bagus
 - 2 = kurang bagus
 - 3 = sedang
 - 4 = bagus
 - 5 = sangat bagus

- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Desain/Media

No	Unsur penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan gambar pada media					✓
2	Kejelasan tulisan yang media					✓
3	Ketepatan pemilihan musik pengiring					✓
4	Kemenaarikan tampilan desain				✓	
5	Kejelasan suara dubber media					✓
6	Kesesuaian antara tulisan dengan suara dubber					✓
7	Keruntutan alur tampilan media					✓
8	Kemudahan dalam memahami gambar				✓	
9	Kemudahan dalam memahami pesan dalam media videoscribe					✓
10	Ketepatan penggunaan warna dalam media videoscribe				✓	
Jumlah						

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar

Secara keseluruhan sudah bagus, tetapi harus diperhatikan tempo animasi tulisan agar saat dubbing pembacaan tidak terputuk-putuk.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis videoscribe ini :

- Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang, 2015

Ahli Desain/Media


Wildan Setyo Budi
NIP.



Lampiran 12 : Hasil validasi ahli media pembelajaran

Lembar Validasi Untuk Pengguna (Guru) Media Pembelajaran Berbasis Videosribe Pada Pemahaman Konsep Tema Indahnnya negeriku untuk Siswa Kelas 4 MI

↳ Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media pembelajaran Tema Indahnnya negeriku Berbasis videosribe Untuk Kelas 4 SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai Pengguna di dalam kelas. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Nama : Etik Elfia Endrawati, S-Pd
 NIP :
 Instansi : MI Perwanida Blitar
 Pendidikan : S1
 Alamat : Ngade RT 1/2 - Gogadeso - Karangoro - Kab. Blitar

↳ Petunjuk

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh guru kelas.
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi pembelajaran di kelas
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = tidak bagus
 - 2 = kurang bagus
 - 3 = sedang
 - 4 = bagus
 - 5 = sangat bagus
- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan

A. Penggunaan Media Di Kelas

No	Komponen	Sekor				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Isi Materi						
1	Kesesuaian dengan KD dan Indikator					✓
2	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa					✓
3	Media sesuai dengan pembelajaran tematik kelas 4					✓
4	Kesinambungan antara mata pelajaran					✓
5	Kesesuaian isi latihan dengan tujuan pembelajaran				✓	
Kelayakan ilustrasi materi						
6	Gambar video sesuai dengan nilai-nilai islami			✓		
7	Gambar sesuai dengan karakter anak kelas 4				✓	
8	Pesan video sesuai dengan isi materi					✓
9	Materi mudah di pahami oleh siswa				✓	
10	Ketepatan penggunaan warna dan tulisan dalam media				✓	

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar

Media sudah sangat baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis videoscribe ini :

- Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang, ... 1 - 10 - ... 2015

Guru Kelas



ETIK ELFIA E, S.Pd

NIP.



Lampiran 14 : Surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email :psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1530/2015
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

08 Juni 2015

Kepada
 Yth. Kepala MI Perwanida Blitar
 di
 Blitar

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

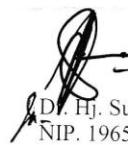
Nama : Muhammad Khoirul Absor
 NIM : 11140094
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester – Tahun Akademik : Genap - 2014/2015
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe pada Tema Indahnya Negeriku pada Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan Kelas 4 di MI Perwanida Blitar**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik,


 Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
 NIP. 19651112 199403 2 0021

Lampiran 15: Surat keterangan penelitian



المدرسة الابتدائية "فروانيدا"
جالان سلطان اغونج 92 بليتار

Http : www.miperwanida.com
Email : admin@miperwanida.com / Telp.: (0342) 801104 Fax.: (0342) 808571

SURAT KETERANGAN

Nomor : 092/K/MI/422.111.8/X/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : H. Ni`mad Arifa, M. Pd. I.
NIMIDA : 47.10.2005
Jabatan : Kepala Madrasah,
Unit kerja : MI "Perwanida" Blitar,

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : **Muhammad Khoirul Absor,**
NIM : 11140094,
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI),
Fakultas : Tarbiyah,
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang,

adalah benar-benar telah mengadakan penelitian di MI "Perwanida" Blitar dalam rangka menyusun Skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan Kelas 4 di MI Perwanida Kota Blitar".

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 2 Oktober 2015

Kepala

KOTA H. Ni`mad Arifa, M. Pd. I.
NIMIDA 47.10.2005

Lampiran 15: Bukti Konsultasi


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : psg_uinmalang@ymail.com

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Nama : Muhammad Khairul Absor
 NIM : 11140094
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe
Pada tema Indahnja Negeriku Pada subtema Kearifanagaman
Hewan dan Tumbuhan kelas 4 di MI Perwanida
 Dosen Pembimbing : Yeni Tri Asmaringsih, M.Pd

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	14-9-2015	BAB I	Yt
2.	14-9-2015	BAB II	Yt
3.	21-9-2015	BAB III	Yt
4.	30-10-2015	BAB IV	Yt
5.	30-10-2015	BAB V	Yt
6.	3-11-2015	BAB VI	Yt
7.	30-10-2015	Abstrak	Yt
8.	30-10-2015	Lampiran-lampiran	Yt
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 20.....
 Mengetahui
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
 dan Keguruan, Ketua Jurusan PGMI


 Dr. Muhammad Valid, M.A.
 NIP. 19730 823 2000 31002


 Certificate No. ID08/1219

Lampiran 16: Dokumentasi



siswa membaca materi



Pembelajaran dengan menggunakan media videoscribe



Siswa mengerjakan soal latihan



Lampiran 17: Daftar riwayat hidup mahasiswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Muhammad Khoirul Absor
 NIM : 11140094
 TTL : Malang, 2 Juni 1992
 Alamat : RT 2, RW 3 Desa Pandanarum, Sutojayan, Blitar
 Nama Ortu : Bpk. Suyoto dan Ibu Istiani Laila
 Email : absor713@gmail.com
 Telp : 085853485173

Jenjang Pendidikan:

a. Pendidikan Formal

1. TK Pertiwi Pandanarum 1998 s.d 1999
2. SDN Pandanarum 2 Blitar, Tahun 1999 s.d 2005
3. SMPN 2 Sutojayan, Tahun 2005 s.d 2008
4. SMAN 1 Sutojayan, Tahun 2008 s.d 2011
5. S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2011 s.d 2015

b. Pendidikan Non Formal

1. Pondok Pesantren Tahsinul Akhlak Lodoyo, Blitar
2. Ma'had Sunan Ampel Al-Ali (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Pondok Pesantren Anwarul Huda Karangbesuki, Sukun Malang

c. Amanah Yang Pernah Diemban:

1. Ketua TAKMIR SMAN 1 Sutojayan Blitar tahun 2009
2. Anggota PMR SMAN 1 Sutojayan Blitar tahun 2009
3. Pengurus Pondok Pesantren Anwarul Huda tahun 2015