

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE*
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV SEMESTER GANJIL DI SD ISLAM AS-SALAM
MALANG**

TESIS

Oleh:
Putri Permatasari (17760006)



**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS IV SEMESTER GANJIL DI SD ISLAM AS-SALAM MALANG**

TESIS

Diajukan Kepada Program Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Oleh:

Putri Permatasari
(17760006)



Dosen Pembimbing:

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP.19650817 199803 1 003

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP.19760619 200501 2 005

**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Putri Permatasari

Nim : 17760006

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Proposal: Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Android
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Tematik Kelas Iv Semester Ganjil Di Sd Islam As-Salam Malang

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Proposal Tesis
dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis

Pembimbing I,



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP.19650817 199803 1 003

Pembimbing II,



Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd
NIP.19760619 200501 2 005

Mengetahui:

Ketua Program Studi

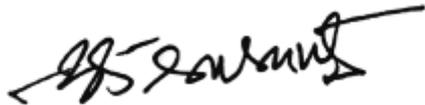


Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP.199671220 199803 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran *Videscribe* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Semester Ganjil Di SD Islam As-Salam Malang** ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 16 Agustus 2021.

Dewan Penguji,



Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D.
NIP. 1967 0529 2000 0310 01

Penguji Utama



Dr. Elly Susanti, S.Pd., M.Sc.
NIP. 1974 1129 2000 1220 05

Ketua Penguji



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 1965 0817 1998 0310 03

Pembimbing I

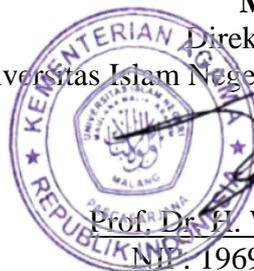


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
NIP. 1976 0619 2005 0120 05

Pembimbing II

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak.
NIP. 1969 0303 2000 0310 02

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah, kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat dan karunianya. Sholawat serta salam yang selalu saya ucapkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Teruntuk kedua orang tua saya Bapak Mujianto dan Ibunda Sulikah yang telah menjadi motivator terhebat dalam hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan, membimbing, menyayangi, menjaga, dan tak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya.

Teruntuk saudara saya Yeni Farida, Bachtiar Rochmatul Samsuhadi, dan alm. Muhammad Pradana Putra yang selalu menjadi inspirasi dalam belajar dan berjuang demi meraih cita-cita.

Teruntuk keluarga, kakek, nenek, paman, bibi yang penulis sayangi, terima kasih atas doa dan motivasi tiada henti yang di berikan kepada penulis.

Teruntuk guru-guru, dosen-dosen dan ustadz-ustadzah yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu dan pengalaman serta kasih sayang dengan setulus hati kepada saya.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

{Q.S Al-Insyirah (94) ayat 6}¹

¹Syaamil Al-Qur'an Edisi Ushul Fiqh (Bandung: Sygma Publishing), hlm. 596.

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Permatasari

NIM : 17760006

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 30 Juni 2021



Putri Permatasari

NIM. 17760006

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat, Taufik, dan Hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian tesis ini dengan tanpa ada kendala dalam penyelesaiannya.

Penelitian Tesis yang berjudul ***"Pengembangan Media Pembelajaran VideoScribe Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Semester Ganjil di SD Islam As-Salam Malang"*** ditulis dalam rangka memenuhi tugas akhir perkuliahan serta untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa melibatkan banyak pihak yang membantu penyelesaiannya. Karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ibu tercinta Mujianto dan Sulikah karena kasih sayang, perjuangan, pengorbanan, dan doa beliau berdualah, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tahapan demi tahapan pendidikan, lebih khusus dalam penyelesaian tesis.
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd dan Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd selaku dosen pembimbing yang penuh kebijaksanaan, ketelatenan, dan kesabaran telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta memberi petunjuk demi terselesainya penulisan tesis ini.
6. Segenap Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah dengan penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada penulis.
7. Segenap keluarga di SD Islam As-Salam Malang yang telah memberikan waktu dan informasi kepada penulis.

8. Keluarga besar Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas A angkatan 2017, yang telah menjadi sahabat dalam berdiskusi dan berdialektika dalam bidang pendidikan Islam.
9. Keluarga besar UKM Pramuka Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Semoga Allah swt. senantiasa melimpahkan Rahmat, Taufik, Hidayah, dan Ma'unah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak terdapat kekurangan, walaupun penulis sudah berusaha dengan semaksimal mungkin membuat yang terbaik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan tangan terbuka, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar dapat menjadi motivasi bagi penulis untuk lebih baik dalam berkarya. Akhirnya, penulis berharap mudah-mudahan dalam penyusunan tesis yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Malang, 30 Juni 2021



Penulis

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	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	؟	=	h
د	=	d	ع	=	'	ك	=	,
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 Diftong

أو = aw

أَيُّ = ay

أُو = û

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Orisinalitas Penelitian.....	13
Tabel 3.1. Desain Uji Coba Produk.....	57
Tabel 3.2. Skala Likert.....	60
Tabel 4.1. Skala Likert.....	78
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	79
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi.....	81
Tabel 4.4. Kritik dan Saran Terhadap Materi.....	81
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Ahli Desain Media.....	82
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Desain Media.....	84
Tabel 4.7. Kritik dan Saran Terhadap Desain Media.....	84
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran.....	86
Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran.....	88
Tabel 4.10. Kritik dan Saran Dari Ahli Pembelajaran.....	88
Tabel 4.11. Daftar Nilai Pre Test dan Pos Test.....	89
Tabel 4.12. Hasil Uji Hipotesis.....	89
Tabel 4.13. Daftar Nilai Pre Test Kelas 4A.....	90
Tabel 4.14. Daftar Nilai Post Test Kelas 4A.....	91
Tabel 4.15. Daftar Nilai Pre Test Kelas 4B.....	92
Tabel 4.16. Daftar Nilai Post Test Kelas 4B.....	93
Tabel 4.17. Hasil Uji Validitas Tema 3.....	94
Tabel 4.18. Hasil Uji Validitas Tema 4.....	95
Tabel 4.19. Hasil Uji Validitas Tema 5.....	96
Tabel 4.20. Kriteria Reliabilitas.....	97
Tabel 4.21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	98
Tabel 4.22. Hasil Uji Normalitas.....	98
Tabel 4.23. Hasil Uji Homogenitas.....	99
Tabel 4.24. Nilai Rata – Rata Tiap Tema.....	99
Tabel 4.25. Hasil Uji Hipotesis.....	100
Tabel 4.26. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi.....	100
Tabel 4.27. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Desain.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 1 Subtema 1.....	35
Gambar 2.2. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 1 Subtema 2.....	36
Gambar 2.3. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 1 Subtema 3.....	37
Gambar 2.4. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 2 Subtema 1.....	38
Gambar 2.5. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 2 Subtema 2.....	39
Gambar 2.6. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 2 Subtema 3.....	40
Gambar 2.7. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 3 Subtema 1.....	41
Gambar 2.8. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 3 Subtema 2.....	42
Gambar 2.9. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 3 Subtema 3.....	43
Gambar 2.10. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 4 Subtema 1.....	44
Gambar 2.11. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 4 Subtema 2.....	45
Gambar 2.12. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 4 Subtema 3.....	46
Gambar 2.13. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 5 Subtema 1.....	47
Gambar 2.14. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 5 Subtema 2.....	48
Gambar 2.15. Ruang Lingkup Tematik Kelas IV Tema 5 Subtema 3.....	49
Gambar 4.1. <i>Start Page</i> dari Aplikasi "Funducation"	63
Gambar 4.2. Logo Aplikasi "Funducation"	64
Gambar 4.3. <i>Slide</i> "About"	65
Gambar 4.4. Menu Utama	66
Gambar 4.5. Quiz.....	67
Gambar 4.6. <i>Slide</i> dari "Kelas 4 Semester 1"	68
Gambar 4.7. Tema 1 "Indahnya Kebersamaan"	69
Gambar 4.8. Tema 2 "Selalu Berhemat Energi"	70
Gambar 4.9. Tema 3 "Peduli Terhadap MakhluK Hidup"	71
Gambar 4.10. Tema 4 "Berbagai Pekerjaan"	72
Gambar 4.11. Tema 5 "Pahlawanku"	73
Gambar 4.12. Tampilan "Tujuan Pembelajaran"	74
Gambar 4.13. Tampilan "Ayat Al-Qur'an".....	74
Gambar 4.14. Tampilan "Tema 1"	75
Gambar 4.15. Tampilan "Tema 2"	75
Gambar 4.16. Tampilan "Tema 3"	76
Gambar 4.17. Tampilan "Tema 4"	76
Gambar 4.18. Tampilan "Tema 5"	77
Gambar 4.19. Tampilan Akhir.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran II. Validasi Ahli Desain.....	116
Lampiran III. Validasi Guru	119
Lampiran IV. Surat Izin Penelitian	122
Lampiran V. Surat Keterangan Penelitian.....	123
Lampiran VI. Dokumentasi.....	124
Lampiran VII. Hasil Ujian	125
Lampiran VIII. Hasil Uji Hipotesis	137
Lampiran IX. <i>Funducation Materials Book</i>	140
Lampiran X. Biografi Penulis	193

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian	9
G. Definisi Operasional.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	19
1. Pengembangan.....	19
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	21
3. <i>Videoscribe</i>	26
4. Android	28
5. Hasil Belajar.....	30
6. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik	35
B. Kerangka Berpikir.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Pengembangan	53
C. Uji Coba.....	56
1. Desain Uji Coba	56
2. Subjek Uji Coba	58
3. Jenis Data	58
4. Instrument Pengumpulan Data.....	59
5. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	63
1. Desain Media Pembelajaran.....	63

2. Penyajian Data Validasi.....	78
B. Analisis Data.....	94
1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	94
2. Uji Normalitas.....	98
3. Uji Homogenitas.....	99
4. Uji Hipotesis.....	99
C. Revisi Produk.....	100
1. Revisi Materi.....	100
2. Revisi Desain.....	101
BAB V PENUTUP	
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	103
1. Analisis Produk yang Telah Direvisi.....	103
2. Analisis Efektivitas Produk.....	106
B. Saran Prmanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	107
1. Saran Pemanfaatan.....	107
2. Diseminasi Produk.....	107
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	113

ABSTRAK

Permatasari, Putri. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Semester Ganjil di SD Islam As-Salam Malang*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing 1: Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci : *Funducation, media pembelajaran, android, SD/MI.*

Pendidikan adalah upaya dalam memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan pengalaman kepada tiap individu yang ditempuh dengan proses pembelajaran. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah seperangkat *tool* untuk membantu guru menjelaskan materi dan membantu siswa dalam memahami materi. Diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, bersemangat, dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbentuk video yang menunjang proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research And Development* yang mengacu pada model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Pengaruh produk dilihat dari perbandingan nilai siswa yang belajar menggunakan produk dan tidak menggunakan produk. Semua data dikumpulkan dan dianalisa secara statistik dengan teknik *Independent Simple T-Test* menggunakan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa “Funducation”, produk media pembelajaran berbentuk video, memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji dari ahli materi mencapai skor 90,9%, ahli desain mencapai 87,5%, dan ahli pembelajaran mencapai 90%. Uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,01 ($< 0,05$) yang artinya metode pembelajaran menggunakan produk memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

ABSTRACT

Permatasari, Putri. 2021. Development of Android-Based Videoscribe Learning Media to Improve Student Educational Ability in Class 4th First Semester Thematic Learning at As-Salam Islamic Elementary School Malang. Thesis. Mastery Study Program for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education. Postgraduate of Maulana Malik Ibrahim Malang Islamic State University. Advisor 1st : Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. Advisor 2nd : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: *Funducation, learning media, android, elementary school.*

Education is an effort to provide knowledge, insight, skills, and experience to each individual which is carry out by the educational process. One of the factors that influence the success of learning is learning media. Learning media is a set of tools that help teachers to explain materials and help students to understand materials. Learning media development necessary to create a more fun, enthusiastic, and communicative class situation so that it can improve student educational ability.

The purpose of this study is to learning media development video-form that support the teaching and learning process so that it can improve student educational ability.

The research method used in this study is Research And Development which refers to a descriptive procedural development model developed by Borg and Gall. Product effect observed by comparing students value who learn with product and without product. All data were collected and analyzed statistically using Independent Sample T-Test technique with SPSS program.

The results showed that "Funducation", a video-form learning media product, met the very valid criteria with test results from material experts reaching 90.9% score, from design experts reaching 87.5% score, and from learning experts reaching 90% score. Hypothesis test shows Sig. (2-tailed) value is 0.01 (<0.05) which means that learning method using product has a more significant effect on improving student educational ability than conventional learning method.

مستخلص البحث

فرمتاساري، فوتري. 2021. ترقية وسائل التعليم فيديوسكريب عبر الهاتف الذكي في تطور حصول دراسة الطلاب الموضوعية في الفصل الرابع في المستوى الأولي بالمدرسة الابتدائية الإسلامية السلام مالانج. رسالة الماجستير. شعبة تعليم معلم المدرسة الابتدائية كليات الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف الأول: د. أكوس ميمون الماجستير؛ والمشرف الثاني: د. شمسول سوسلاواتي الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الترقية، وسائل التعليم، الهاتف الذكي، المدرسة الابتدائية.

التربية هي جهد الشخص لنشر العلم والمعرفة والمهارة والتجربة إلى كل أحد الذي طريقه التعليم والتعلم. ومن أسباب حصول التعليم المؤثر هو وسائل التعليم. المراد من الوسيلة هنا الوسيلة التي تساعد المدرس في شرح مادة الدراسة وتساعد الطالب في فهمها. ويحتاج المدرس بها لنشأة حال الدراسة مملوًا من السرور والنشاط والفعال حتى حصلت بها ترقية جودة الطلاب.

هدف هذا البحث هو ترقية وسائل التعليم عبر الفيديو التي تغرض لمساعدة عملية التدريس حتى نال حصول هذه الترقية في غاية التدريس بوثيقة نتيجة الدراسة.

أما نوع هذا البحث فهو استخدام بحث الطلب والترقية الدال على نوع ترقية المنهج الوصفي الذي ترقاه بورك وكال. وينظر أثر هذا الصنيع من نسبة النتيحة التي طريقها باستخدام هذا الصنيع ودونه. وكل الوثائق يجمع ويحلل بالتفصيل المصور بطريقة اختبار المثل الاستقلالي باستعمال عملية "SPSS".

وحاصل البحث هو أن "فوندوجاتيون" بالفيديو تحصل الشرائط المعتمدة على درجة أعظم المضبوط. وذلك محمول من اختبار أهلية المادة الذي يبلغ على 90,9 في المائة، وأهلية التخطيط التي تبلغ على 87,5 في المائة، وأهلية التدريس التي تبلغ على 90 في المائة. فاختبار الخلاصة الأولى يدل على درجة سيك (tailed 2) التي تقدر على 0,01 (أقل من 0,05). فالعنى أن تطبيق منهج التعليم بهذه الوسيلة أكثر وقوعا بالشدة وأثرا إيجابيا في ترقية جودة نتيجة الطلاب من تطبيق منهج التعليم التقليدي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya dalam memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan pengalaman kepada tiap individu. Individu yang memiliki potensi dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual dapat dikembangkan dalam pendidikan¹. Pendidikan pada umumnya ditempuh dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pada hakikatnya, pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan pesan antara guru dan siswa, akan tetapi juga aktivitas profesional yang menuntut guru menggunakan keterampilan dasar dalam mengajar serta menciptakan situasi pembelajaran efektif². Pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya sinergi antara komponen-komponen penunjang di dalamnya. Ada beberapa komponen yang dapat menumbuhkan pembelajaran yang efektif: kesiapan guru dan siswa, ketersediaan media pengajaran, kurikulum, fasilitas, dan pengolahan. Hal-hal ini merupakan komponen pembelajaran yang memainkan peranan penting karena keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh faktor-faktor di atas³.

Beberapa komponen dalam pembelajaran yang disebutkan di atas sangat penting. Dalam proses belajar mengajar, keterbatasan guru dalam penyampaian materi dapat mempengaruhi siswa sehingga siswa seringkali sulit untuk fokus dan

¹ Mikarsa dkk., *Pendidikan Anak di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), Hlm, 3.

² Sadiman dkk., *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan* (Jakarta: Rajawali 1986) hlm 2.

³ Ibid., hlm 7.

kurang paham dengan materi yang diajarkan oleh guru. Sebenarnya, itu terjadi karena beberapa faktor yaitu: metode, media, dan suasana belajar. Dari ketiga hal yang akan dibahas, salah satunya adalah media pembelajaran, yaitu media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki pengaruh besar pada proses belajar mengajar⁴. Media pembelajaran adalah unit pembelajaran lengkap yang terstruktur untuk membantu proses pembelajaran siswa untuk mencapai sejumlah tujuan pembelajaran. Media adalah solusi untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru⁵.

Selain itu, media pembelajaran adalah sumber belajar penting bagi siswa mengajar dan proses belajar, itu karena interaksi siswa dengan media pembelajaran menjadi bentuk nyata dari aktivitas belajar.² Kondisi belajar terjadi pada diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media. Oleh karena itu, tanpa media pembelajaran, belajar itu sulit dilakukan. Media pembelajaran adalah seperangkat tool untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, guru dapat menjelaskan materi dengan media dan siswa bisa mendapatkan pemahaman yang mendalam melalui media juga. Kemudian, diperlukan pula interaksi antara guru, siswa, dan media untuk sukses dalam proses pentransferan dan penyerapan materi⁶.

⁴ Arief S Saidiman dkk., *Media Penelitian: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014) hlm 14.

⁵ Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016) hlm. 2.

⁶ Ibid, hlm. 3.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan dan mentransfer materi tergantung pada kelancaran guru dalam berinteraksi dengan siswa. Tidak berhasilnya interaksi dapat menyebabkan pesan atau pelajaran tidak tertransfer kepada siswa dengan baik⁷. Hari ini kita dapat menemukan banyak konklusi dan seberapa tinggi tingkat konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari hasil rata-rata siswa yang masih memprihatinkan dan juga dari kegiatan siswa di kelas. Hal ini terjadi karena kondisi belajar yang masih konvensional dan belum menyentuh dimensi siswa keseluruhan ranah. Kemudian, pengembangan media pembelajaran adalah penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, bersemangat, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁸.

Dari penjelasan itulah, penulis melakukan observasi lebih lanjut tentang mata pelajaran tematik di kelas IV SD Islam As-Salam Malang. Lembaga inilah yang menjunjung dan menerapkan ajaran berbasis Islam. Penulis melakukan penelitian dan pengembangan di lembaga ini pada subjek pelajaran tematik, seperti yang kita tahu bahwa pelajaran tematik telah mengalami proses revisi dan perbaikan secara berkala dan berkelanjutan setelah diterapkannya kurikulum 2013. Proses perbaikan secara berkala dan berkelanjutan inilah yang mengharuskan pendidik bergerak lebih dinamis dan aktif lagi karena perubahan itu terus ada.

Guru harus dapat berinteraksi yang menarik dalam mentransfer materi, membuat peserta didik lebih nyaman dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut

⁷ Assnawir, Basyirudin Usman., *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers 2002), hlm.1

⁸ Arsyad, Azhar., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016) hlm.19

dikarenakan guna mengantisipasi sejumlah siswa yang cepat merasa bosan dan berkurang semangat belajar, apalagi materi yang terkadang tidak sesuai dengan kondisi lingkungan kehidupan siswa sehari-hari⁹. Pada celah inilah seorang guru datang guna mencoba menutup celah tersebut dengan menciptakan sebuah produk penunjang untuk proses pembelajaran.

Di sisi lain, di kelas IV SD Islam As-Salam Malang, menurut hasil wawancara pada tanggal 15 Oktober 2019 bersama wali kelas IV, Bapak Suseno Adi Utomo, M.Pd dan Ibu Rahmatia Sudrman, S.Pd menjelaskan bahwa pada saat proses belajar mengajar, tingkat intensitas penggunaan media pembelajaran masih kurang. Para guru lebih sering menggunakan buku tematik. Ada pula penggunaan LKS guna penugasan siswa. Media pembelajaran digunakan ketika ada waktu luang saja dan bersifat konvensional yang berbentuk seperti ringkasan, digunakan karena ada materi yang belum disampaikan¹⁰. Wali kelas IV juga mengatakan jika pernah menggunakan media berupa video pembelajaran yang didapatkan dari youtube. Video pembelajaran tersebut pun biasanya tidak semua isinya sesuai dengan materi yang diajarkan. Situasi sekarang pun yang masih dalam masa pandemi ini, segala kegiatan di bidang pendidikan dilaksanakan melalui pembelajaran daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring berdampak pada keterbatasan guru untuk memberikan materi yang lebih luas kepada para siswa. Sehingga, guru terfokus pada materi di buku tematik¹¹.

⁹ Fathurrohman dan Sutikno., *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2008) hlm.14

¹⁰ Wawancara dengan wali kelas IV SD As-Slam Malang Pada 15 Oktober 2019

¹¹ Sari RP., *Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19*, (E-Journal.uniflor.or.id 2019) hlm.1

Melihat permasalahan di atas, perlu solusi agar siswa mampu berproses lebih bergairah serta mampu mengoptimalkan *output* sehingga memuaskan. Maka penulis berusaha memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan *videoscribe* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik. Perkembangan ini tidak dapat dipisahkan dari teknologi, yang pada era digital ini banyak muncul fitur yang dapat membantu dalam pengembangan media, salah satunya adalah dengan menggunakan fitur *videoscribe* yang dikembangkan oleh sparkol dan aplikasi lainnya yaitu *Smart Apps Creator* yang berfungsi sebagai *application maker* pada android. Solusi ini ditempuh juga disesuaikan dengan keadaan sekarang (masa pandemi) yang belum berakhir, sehingga berdampak pula terhadap paradigma pendidikan, salah satunya pembelajaran daring (dalam jaringan).

Hal ini dilakukan dalam rangka untuk menjawab masalah belajar di atas sehingga pembelajaran yang diberikan bisa lebih menyenangkan dan juga memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi, serta memberikan inovasi untuk guru dan siswa. Diharapkan dengan munculnya aplikasi dan fitur baru, guru dapat menggunakan aplikasi dan fitur untuk mengembangkan media bagi para guru dan siswa serta dapat memiliki pengalaman dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertantang melakukan penelitian serta pengembangan media pembelajaran yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Semester Ganjil di SD Islam As-Salam Malang**. Penelitian dilakukan guna menghasilkan produk berupa

media pembelajaran *Videoscribe* berbasis Android serta memahami tingkat keefektifitasan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Semoga penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi media alternatif bagi para guru khususnya dan pendidikan pada umumnya.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk pengembangan berupa Media Pembelajaran *Videoscribe* berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Semester Ganjil di SD Islam As-Salam Malang.
2. Memahami tingkat keefektifitasan Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Semester Ganjil di SD Islam As-Salam Malang.

C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk ini dikembangkan dalam bentuk *videoscribe* yang berisi materi pembelajaran tematik kelas IV semester ganjil. Media pembelajaran *videoscribe* akan dirancang semenarik mungkin.

1. Media pembelajaran ini hanya untuk pembelajaran tematik.
2. Produk yang dikembangkan pada tematik semester ganjil kelas IV yang terdiri dari 5 tema.
3. Media pembelajaran ini digunakan oleh pendidik untuk mentransfer pelajaran kepada siswa dan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kelas IV semester ganjil.

4. Pengembangan produk ditujukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Implementasi produk yang meliputi *pretest*, *posttest* proses guna mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan dan tanpa *videoscribe* sebagai media pembelajaran serta untuk mengetahui efektivitas produk.
6. Produk ini dikembangkan dalam bentuk media audio visual, berisi materi pelajaran tematik dan terkait dengan KI dan KD untuk SD/MI, disertai dengan warna menarik, gambar, dan ilustrasi yang berkaitan dengan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
7. Media Pembelajaran *videoscribe* berbasis android, gambar-gambar yang disajikan di media diambil dari browser *freepick* dan diedit dengan *Adobe Photoshop*. Sehingga, penyajian gambar bisa lebih menarik dan akan ditambahkan suara untuk menjelaskan materi yang ada dengan suara penulis serta ditambah dengan latar musik. Produk akan diunggah di *application maker* yaitu *Smart Apps Creator (SAC)* agar dapat dijadikan sebuah aplikasi android.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar, seperti:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum untuk pengembangan pembelajaran tematik dan khususnya untuk memberikan referensi atau contoh langkah praktis dalam

pengembangan produk dengan bentuk media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1) Untuk Instituti (Sekolah)

Berkontribusi untuk mengembangkan media yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa dan dapat digunakan sebagai alat bagi guru saat menerapkan pembelajaran tematik khususnya dan dapat membantu siswa dalam menambah wawasan, serta dapat menambah media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

2) Untuk Penulis dan Guru

Sebagai sarana pengembangan keterampilan dalam mengabdikan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran di masa depan.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dasar pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis android ini ialah dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan serta bimbingan guru, maka siswa akan lebih terkontrol ketika proses belajar mengajar berlangsung.

F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan

Pertama, skripsi ditulis oleh Ilham Musyadat "*Pengembangan Media Pembelajaran VidioScribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*"¹². Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis menyimpulkan persamaannya adalah dalam pengembangan media

¹² Ilham Musyadat, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*" (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2015)

pembelajaran videoscribe. Sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada jenjang pendidikan yang menjadi fokus penelitian. Selain itu, sesuai penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis *videoscribe* yang diterapkan di MAN Bangil layak untuk digunakan.

Kedua, tesis ditulis oleh Tri Cipto Unggul W dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Mekanik di SMKN 1 Purworejo*"¹³. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa persamaannya adalah mengembangkan video pembelajaran *videoscribe* akan tetapi berbeda pada jenjang pendidikan dan materinya. Penggunaan media berbasis video ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan hasil belajar karena peserta didik tidak bosan dengan pelajaran yang monoton.

Ketiga, tesis ditulis oleh Ika Novia Listiani "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Video Scribe Materi Pokok Archaeobacteria Dan Eubacteria Untuk Sekolah MA kelas I*"¹⁴. Kesimpulan dalam penelitian ini, bahwa penggunaan media *videoscribe* pada materi mampu mengoptimalkan hasil berproses peserta didik dan mampu mengoptimalkan pemahaman peserta didik.

Keempat, tesis yang ditulis oleh Annas Ribab Sibilana "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang*"¹⁵. Berdasarkan penelitian ini, penulis

¹³ Tri Cipto Unggul W, *Pengembangan Media Pembelajaran Mekanik di SMKN 1 Purworejo*, Thesis (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

¹⁴ Ika Novia L, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria Untuk Sekolah MA Kelas 1*, Thesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017)

¹⁵ Annaas Ribab Sibilana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMAN 2 Malang*, Thesis (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016)

menyimpulkan adanya persamaan yaitu pengembangan berbasis android dan menggunakan model pengembangan yang sama (Borg & Gall). Sedangkan perbedaannya adalah pada objek dan jenjang penelitian. Selain itu, penulis juga menggunakan aplikasi *VideoSparkol*.

Kelima, tesis yang ditulis oleh Iswatun Khoiriah “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Materi Bangun Ruang Untuk Kelas IV SD/MI*”¹⁶. Berdasarkan Penelitian ini, penulis menyimpulkan adanya persamaan yaitu pengembangan berbasis android dan dilakukan pada jenjang pendidikan yang sama. Sedangkan perbedaannya terdapat pada model pengembangan dan materi yang dikembangkan.

Keenam, jurnal yang ditulis oleh Anwar Setiadi, Pitoyo Yuliatmojo, dan Diat Nurhidayat “*Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Pneumatik*”¹⁷. Berdasarkan telaah pada jurnal, penulis menyimpulkan adanya persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah pengembangan dilakukan berbasis android. Sedangkan perbedaannya adalah pada model pengembangan dan jenjang pendidikan.

Ketujuh, jurnal yang ditulis oleh Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*”¹⁸. Berdasarkan

¹⁶ Iswatun Khoiriah, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Materi Bangun Ruang Untuk Kelas IV SD/MI*, Thesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017)

¹⁷ Anwar Setiadi, Pitoyo Yuliatmojo, dan Diat Nurhidayat, *Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Pneumatik*, (Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika Vol 1 no 1, 2018)

¹⁸ Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*, (Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2016)

telaah pada jurnal, penulis menyimpulkan bahwa persamaannya terdapat pada pengembangan media pembelajaran berbasis android dan model pengembangan Borg and Gall. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan dan jenjang pendidikannya.

Kedelapan, jurnal yang ditulis oleh Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah “*Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistm Operasi Jaringan Kelas XI*”¹⁹. Hasil telaah penulis pada jurnal ini adalah terdapat persamaan pada metodologi penelitian dan pengembangan, serta pengembangan media pembelajaran ini berbasis pada android. Di sisi lain, terdapat perbedaan pula yaitu pengembangan ditujukan kepada siswa kelas XI dan spesifik pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan.

Kesembilan, jurnal yang ditulis oleh Irnin Agustina Dwi Astuti, Dasmu, dan Ria Asep Sumarni “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di SMK Bina Mandiri Depok*”²⁰. Hasil telaah dari jurnal ini adalah terdapat persamaan pada pengembangan media pembelajaran berbasis android. Perbedaannya terletak pada metodologi penelitian yang berdasarkan pada pelatihan dan pendampingan, serta diskusi. Selain itu, pengembangan ditujukan pada siswa tingkat SMK.

Kesepuluh, jurnal yang ditulis oleh Nisfatun Nurofiah dan Bachtiar Syaiful Bachri “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi*

¹⁹ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*, (Jurnal Media Infotama Vol 14 no 1, 2018)

²⁰ Irnin Agustina Dwi Astuti, Dasmu, dan Ria Asep Sumarni, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok*, (Jurnal PKM Vol 24 no 2, 2018)

*Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMAN Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto*²¹.

Hasil telaah dari jurnal ini adalah terdapat persamaan pada produk yang dikembangkan (berbasis android) dan model pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Namun, adapula perbedaannya yang terletak pada materi yang dikembangkan dan diperuntukkan pada siswa kelas XI SMA atau sederajat.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Kesamaan	Perbedaan	Erisinalitas Penelitian
1	Ilham Musyadat	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologo Kelas I MAN Bangil	Mengembangkan media pembelajaran Videoscribe	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran videoscribe fokus di sekolah menengah atas	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil

²¹ Nisfatun Nurofiah dan Bachtar Syaiful Bachri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMAN 1 Dawarblandong Mojokerto*

2	Tri Cipto Unggul W	Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Purworejo	Mengembangkan video sebagai media pembelajaran	Penelitian ini untuk mata pelajaran mekanika teknik di SMK	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil
3	Ika Novia Listiani	Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Pokok Archaeobacteria dan Eubacteria Untuk SMA Kelas I	Mengembangkan media pembelajaran videoscribe	Fokus dari penelitian ini pada subjek biologi dan materi adalah tentang archaeobacteria dan eubacteria untuk sekolah menengah atas	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil
4	Annas Ribab Sibilana (2016)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMAN 2 Malang	Pengembangan berbasis android dan menggunakan model pengembangan yang sama (Borg & Gall). Sama-sama menggunakan aplikasi videoscribe	Jenjang pendidikan yang dikembangkan adalah tingkat SMA dan materi yang dikembangkan adalah pendidikan agama islam	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil

5	Iswatun Khoiriah (2017)	Pengembangan Mdia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Materi Bangun Ruang Untuk Kelas IV SD/MI	Pengembangan nberbasis android dan dilakukan pada jenjang pendidikan yang sama	Model pengembangan dan materi yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran matematika	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil
6	Anwar Setiadi, Pitoyo Yuliatmojo, Diat Nurhidayat (2018)	Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajara Pneumatik	Pengembangan yang dilakukan berbasis android	Model pengembangan menggunakan ADDIE. Materi yang dikembangkan adalah pada pembelajaran pneumatik	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil
7	Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan (2016)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA	Pengembangan media pembelajaran berbasis android dan menggunakan model pengembangan Borg & Gall	Materi yang dikembangkan adalah kelarutan. Jenjang pendidikannya tingkat SMA. Pengembangan ditujukan untuk meningkatkan performa peserta didik SMA	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil

8	Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah (2018)	Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI	Menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan, serta engembangan media pembelajaran ini berbasis android	Pengembangan ditujukan kepada siswa kelas XI dan spesifik pada mata pelajaran operasi jaringan	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil
9	Irnin Agustina Dwi Astuti dan Ria Asep Sumarni (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di Bina Mandiri Depok	Pengembangan media pembelajaran berbasis android	Metodologi penelitian yag berdasarkan peda pelatihan dan pendampingan, serta diskusi. Pengembangan ditujukan pada siswa tingkat SMK	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil
10	Nisfatun Nurofiah dan Bachtiar Syaiful Bachri	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMAN 1 Dawarblandong Mojokerto	Produk yang dikembangkan (berbasis android) dan model pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono	Materi yang dikembangkan adalah sistem ekskresi dan diperuntukkan pada siswa kelas XI SMA atau sederajat	Pembelajaran videoscribe berbasis android yang terdiri dari penjelasan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan fokus di sekolah tingkat dasar, khususnya kelas IV semester ganjil

Dari penelitian-penelitian yang lalu, penelitiannya adalah untuk kelas sekolah menengah, kemudian penulis mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran *videoscribe* untuk siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik.

G. Definisi Operasional

Untuk memperoleh pemahaman tentang beberapa istilah yang terkandung dalam judul penelitian dan pengembangan ini, perlu untuk mendefinisikan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, acara, tindakan mengembangkan dan menerjemahkan spesifikasi menjadi hal tertentu.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah penunjang proses pembelajaran agar siswa dapat memperoleh efektifitas dan efisiensi waktu dan materi.

3. *Videoscribe*

VideoScribe adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat desain animasi dengan latar belakang putih atau warna lain yang sangat mudah.

4. Hasil Belajar

Suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses belajar yang mengakibatkan berubahnya output secara fungsional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

Borg dan Gall, mengemukakan bahwa: Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan²². Selanjutnya Richey dan Klein menyatakan: Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang berkaitan dengan desain belajar sistematis dan proses evaluasi dengan maksud menetapkan dasar empiris untuk mengkreasikan produk pembelajaran dan non-pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang sudah ada²³. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan agar dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa pengembangan merupakan perwujudan spesifikasi desain menjadi suatu bentuk fisik. Pengembangan dapat berupa kegiatan menghasilkan produk yang baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Sebelum melakukan pengembangan dan kemudian dilakukan uji keefektifan ketika produk telah dihasilkan perlu dilakukan analisis kebutuhan.

²² W.R. Borg, dan M.D. Gall, 1989, *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition, New York: Longman, 1989, hlm. 772

²³ C Rita Richey and D James Klein, *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2007, hlm. 1

Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk. Langkah-langkah penelitian pengembangan terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan²⁴.

Borg dan Gall (1989: 784-785) menyatakan terdapat sepuluh langkah yang dijadikan pedoman dalam penelitian pengembangan, yaitu²⁵:

- 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data yang meliputi analisis kebutuhan, kajian pustaka).
- 2) *Planning* (perencanaan) yaitu merumuskan tujuan, penentuan urutan dan langkah-langkah pengembangan.
- 3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan produk awal).
- 4) *Preliminary field testing* (melakukan uji coba awal).
- 5) *Main product revision* (melakukan revisi terhadap produk utama).
- 6) *Main field testing* (melakukan uji lapangan utama).
- 7) *Operational product revision* (melakukan revisi terhadap produk operasional).
- 8) *Operational field testing* (melakukan uji lapangan operasional).
- 9) *Final product revision* (melakukan revisi terhadap produk akhir).

²⁴ Punaji Setyosari, Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan, Jakarta: Kencana, 2010, hlm. 314

²⁵ W.R. Borg, dan M.D. Gall, *ibid*, hl., 784-785

10) *Disemination and implementation* (mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk).

Sedangkan prosedur pengembangan menurut Suyanto²⁶, tujuh prosedur pengembangan produk dan uji produk, yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) Identifikasi sumber daya untuk memenuhi kebutuhan, (3) Identifikasi spesifikasi produk yang diinginkan pengguna, (4) Pengembangan produk, (5) Uji internal: uji spesifikasi dan uji operasionalisasi produk, (6) Uji eksternal: Uji kemanfaatan produk oleh pengguna, dan (7) Produksi.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media merupakan *tool* dengan fungsinya yaitu menyampaikan pesan dari materi yang ada. Sedangkan pembelajaran yakni rangkaian kegiatan komunikasi dari beberapa pihak yang terlibat di dalamnya, yaitu pendidik, peserta didik, dan bahan ajar. Media pembelajaran merupakan *tool* yang fungsinya sebagai pengantar pesan (materi yang diajarkan) dalam proses pembelajaran di kelas²⁷.

Penjelasan di atas mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut sebagai jembatan ketika berlangsungnya pembelajaran guna meningkatkan keefektivitasan dan keefisiensian dari berbagai aspek agar tujuan pembelajaran tercapai. Selain hal tersebut, media pembelajaran dapat mengoptimalisasi motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

²⁶ Suyanto, Ph.D., Model Pembinaan Pendidikan Karakter Di Lingkungan Sekolah, Jakarta : Dirjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional, 2011, hlm. 332

²⁷ Hujar AH. Sanaky. Media Pembelajaran, Yogyakarta; Safiria Insani Pers, 2009, hlm.3

b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran yang kita ketahui, yakni:

1) Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio adalah segala ragam bentuk media yang berhubungan dengan indera pendengaran, hal tersebut termasuk dalam kategori media pembelajaran audio²⁸. Media pembelajaran jenis audio ialah sebuah media sebagai distributor pesan yang berupa materi pembelajaran melalui indera pendengaran. Media audio tersebut dapat menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada receiver dengan maksimal harus menggunakan bahasa audio. Sederhananya, bahasa audio yakni bahasa yang memadupadankan elemen- elemen suara, bunyi, dan musik yang di dalamnya terkandung nilai abstrak²⁹.

2) Media Pembelajaran Visual

Media pandang merupakan sebutan lain yang diperuntukkan media pembelajaran visual. Penyebutan tersebut dikarenakan orang dapat menikmati dan menghayati media tersebut dengan bantuan alat penglihatannya. Media pembelajaran visual ialah media yang dapat dilihat, komponennya meliputi seperti sketsa, gambar, foto, dan lain-lainnya.

²⁸ Hujair AH. Sanaky, media Pembelajaran (Yogyakarta : Safria Insania Press, 2009), hlm 4-5 dan 91

²⁹ Sri Anitah, Media Pembelajaran (Surakarta : Yuma Pressindo, 2009), hlm 39-40 dan 7

3) Media Pembelajaran Audio – Visual

Media pembelajaran audio-visual adalah serangkaian *tool* yang dapat diproyeksikan dengan gambar bergerak dan bersuara. Perpaduan antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan obyek asli. *Tools* yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran audio-visual ialah televisi, video-VCD, *sound slide*, dan film³⁰.

c. Pengertian Media Pembelajaran Ineraktif

Pada era milenium ini tren atmosfer pendidikan berkaitan dalam penggunaan media, ialah dengan menggabungkan banyak media (multimedia). Penyebutan multimedia dikarenakan media tersebut kombinasi dari audio, video, grafis, dan lain sebagainya. Pada era milenium inilah multimedia digiring ke arah perkembangan teknologi yang serba digital yang memberikan kontribusi banyak dalam dunia pendidikan. Proses digitalisasi yang mengakar inilah telah menyisakan jejak positif bagi pendidikan, khususnya dalam pelaksanaan, diantaranya dengan terciptanya program *e-learning, education*, dan lain sebagainya³¹.

Kolaborasi berbagai media dan teknologi inilah yang disebut multimedia interaktif dengan mengkombinasikan teks-teks, grafik, *sound*, dan video, serta animasi-animasi pendukung. Kolaborasi ini adalah satu kesatuan yang secara bersama dan terstruktur memberikan informasi, pesan, dan menyajikan materi pembelajaran³².

³⁰ Hujair AH. Saanaky, media Pembelajaran (Yogyakarta : Safria Insania Press, 2009), hlm 102-103

³¹ Sharon E Smalldino, Deborah L. Lowther, Jamess D. Russel, Teknolohi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, Jakarta; Fajar Interpratama Offset, 2012, hlm.169

³² Ibid.

d. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

- 1) Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi- fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memerhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar

dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

3. *Videoscribe*

Videoscribe ialah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat desain animasi dengan latar belakang putih dengan sangat mudah. Perangkat lunak ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh perusahaan *sparkol United Kingdom* (UK) di Inggris. *Videoscribe* ini dikembangkan oleh *adobe flash* dan *flash video*³³. Setelah dirilis dan dipublikasikan, hingga kini, perangkat lunak ini sudah memiliki banyak pengguna. Menurut Joyce dan B. White “juru bicara video percikan adalah sangat bagus untuk membuat animasi papan putih pendek untuk menjelaskan konsep tertentu, baik oleh, instruktur atau siswa”.

Mohammad Novan juga menuliskan bahwa media *Videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana promosi, persentasi, bisnis online dan media pembelajaran. Media *videoscribe* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran hal ini dikarenakan aplikasi dalam *videoscribe* memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan³⁴.

Selain itu jika dilihat dari karakteristiknya media *videoscribe* dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan diantaranya: mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan

³³ <http://www.google.com/wikipediasparkolvideoscribe>.Diakses pada 17 Februari 2019

³⁴ mohammadnovanwordpress.com/2016/5/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/.Diakses pada tanggal 17 Februari 2019

dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi siswa, dapat dilakukan pengulangan (*reinforcement*), memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai³⁵. Dalam pembelajaran media *videoscribe* memiliki kelemahan diantaranya: dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik, dan memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan *videoscribe*³⁶.

4. Android

a. Sejarah Sistem Operasi Android

Android merupakan sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti smartphone dan komputer tablet. Android memberikan platform yang terbuka bagi para *developer* memperluas ruang geraknya untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri dan dioperasikan oleh bermacam piranti bergerak. Bermula saat *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Proses pengembangan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, TMobile*, dan *Nvidia*. Saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama *Open*

³⁵ Rudi Susiyana, Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2009, hlm. 67

³⁶ Wasis Dwiyo, *Media Pembelajaran*, Malang: Wineka Media, 2013, hlm. 216

Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode Android di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler³⁷.

b. Perkembangan Android

Android juga mengalami perkembangan dari masa ke masa guna memberikan pelayanan yang terbaik untuk pengguna, yaitu.³⁸

- 1) Android Astro 1.0 (Alpha)
- 2) Android Bender 1.1 (Beta)
- 3) Android Cupcake 1.5
- 4) Android Donut 1.6
- 5) Android Éclair 2.0 – 2.1
- 6) Android Froyo 2.2
- 7) Android Gingerbread 2.3
- 8) Android Honeycomb 3.0/3.1
- 9) Android Ice Cream Sandwich 4.0
- 10) Android Jelly Bean 4.1/4.2/4.3
- 11) Android Kitkat 4.4
- 12) Android Lollipop 5.0
- 13) Android Marshmallow 6.0

c. Karakteristik Android

1) Terbuka

Android dibangun untuk benar-benar terbuka sehingga sebuah aplikasi dapat memanggil salah satu fungsi inti ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera, dan lain-lain. Android menggunakan sebuah mesin virtual yang dirancang khusus untuk mengoptimalkan sumber daya memori dan

³⁷ Harni K. dan Nicky S., “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android”, Jurnal Teknik Informatika Vol. 9 No 1 (April, 2016), 11

³⁸ Andy Nugroho, “Sejarah Android dan Perkembangannya dari Masa Ke Masa”, <https://qwords.com/blog/sejarah-android/>, diakses tanggal 19 November 2020.

perangkat keras yang terdapat di dalam perangkat. Android merupakan *open source*, dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru yang lebih maju pada saat teknologi tersebut muncul. Platform ini akan terus berkembang untuk membangun aplikasi *mobile* yang inovatif.

2) Semua Aplikasi Dibuat Sama

Android tidak memberikan perbedaan terhadap aplikasi utama dari telepon dan aplikasi pihak ketiga (*third-party application*). Semua aplikasi dapat dibangun untuk memiliki akses yang sama terhadap kemampuan sebuah telepon dalam menyediakan layanan dan aplikasi yang luas terhadap para pengguna.

3) Memecahkan Hambatan Pada Aplikasi

Android memecah hambatan untuk membangun aplikasi yang baru dan inovatif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan informasi yang diperoleh dari web dengan data pada ponsel seseorang seperti kontak pengguna, kalender, atau lokasi geografis.

4) Pengembangan Aplikasi Cepat dan Mudah

Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan *library* yang diperlukan dan tools yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi yang semakin baik. Android memiliki sekumpulan tools yang dapat digunakan

sehingga membantu para pengembang dalam meningkatkan produktivitas pada saat membangun aplikasi yang dibuat.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional³⁹. Hamalik menuturkan dalam Asep Jihad dan Abdul Haris bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap, serta apresiasi dan abilitasi⁴⁰.

Melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi apa belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan⁴¹.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran

³⁹ 31Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 44

⁴⁰ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressido, 2013)

⁴¹ 33Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 276-277

menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat⁴². Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan ke arah yang baik pada orang tersebut, missal dari tidak tahu menjadi tahu⁴³. Terdapat tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan hal tersebut bahwa hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tiga aspek yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Kemampuan ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistematis, dan penilaian.

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motoric (gerak).

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

⁴² 34Dimiyati dan Mudjiono, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20

⁴³ Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2008), hlm. 30

1) Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau faktor dari luar terdiri dari dua bagian penting yaitu:

a) Lingkungan

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alam termasuk di dalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan, dan sebagainya. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

b) Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental dapat berwujud dari faktor keras seperti gedung, perlengkapan sekolahan, alat-alat praktikum, laboratorium komputer, perpustakaan. Sedangkan faktor lunaknya adalah berupa kurikulum, bahan ajar, dan pedoman belajar.

2) Faktor Internal

Faktor internal adalah kondisi individu atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor internal terbagi menjadi dua yaitu:

a) Faktor Fisikologis

Secara umum faktor fisikologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani akan

sangat membatu dalam hasil belajar. Di samping itu kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengaran juga sangat penting sebagian besar orang melakukan aktivitas belajar dengan mempergunakan indra penglihatan dan pendengaran.

b) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda maka perbedaan itu sangat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor psikologi yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif⁴⁴.

Terdapat pula faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar jika ditinjau dari sisi sekolah, yakni:

1) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang dilakukan ketika mengajar. Ign S. Ulih B. Karo mengatakan bahwa rnengajar adalah kegiatan menyajikan pelajaran yang harus diterima, dikuasai, dan dikembangkan. Pernyataan di atas menunjukkan bahwa metode mengajar menjadi faktor pengaruh hasil belajar⁴⁵.

⁴⁴ Abu Ahmadi dan Joko Try Prasetyo, Strategi Belajar Mengajar (Bandung: Pustaka Setia, 1997, hlm. 105

⁴⁵ Joko M, Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar (Yogyakarta: Pinus, 2006)

2) Kurikulum

Kurikulum merupakan kegiatan yang sebagian besar menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan pelajaran itu.

3) Relasi Guru Dengan Siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Relasi antara keduanya dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi cara dan hasil belajar siswa. Sehingga, guru harus dapat menciptakan relasi yang baik dengan siswanya.

4) Displin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kedisiplinan siswa dalam belajar. Hal ini mencakup seluruh aspek kedisiplinan warga sekolah.

6. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Gambar 2.1
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 1 Subtema 1

Subtema 1		
Keberagaman Budaya Bangsa		
	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Pembelajaran 1	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis. Mengidentifikasi keberagaman yang ada di sekitar. Melakukan percobaan cara menghasilkan bunyi. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gagasan pokok dan pendukung. Keberagaman sosial dan budaya. Sifat-sifat bunyi. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi, mengomunikasikan hasil, analisis, dan menyimpulkan.
Pembelajaran 2	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan ciri-ciri dari segi banyak. Menari tarian daerah (Bungong Jeumpa). Mengidentifikasi keberagaman yang ada di sekitar. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Olah tubuh, mengklasifikasikan, mengkomunikasikan hasil. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Segi banyak. Gerakan dasar tarian. Keberagaman.
Pembelajaran 3	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan pola yang terbentuk dari data masuk dan data keluar. Mencari informasi keanekaragaman sumber daya unggulan daerah. Menjelaskan pengaruh perbedaan waktu. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jalan, lari, lompat, analisi dan menyimpulkan, mencari informasi. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar lokomotor, nonlokomotor Sifat-sifat bunyi merambat. Gagasan pokok dan pendukung.
Pembelajaran 4	<ul style="list-style-type: none"> Membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks. Mendemonstrasikan pentingnya persatuan dan kesatuan. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> mengklasifikasikan, mencari informasi, mengomunikasikan hasil. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Segi banyak beraturan dan tak beraturan. Gagasan pokok dan pendukung. Persatuan dan kesatuan.
Pembelajaran 5	<ul style="list-style-type: none"> Membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Menari tarian daerah (Bungong Jeumpa). Menyajikan keberagaman yang terdapat di sekitar. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> mengklasifikasikan, mencari informasi, mengomunikasikan hasil. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan, mengomunikasikan hasil, olah tubuh.
Pembelajaran 6	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks. Menyajikan keberagaman yang terdapat di wilayah sekitar. Mempraktikkan prosedur gerak dasar jalan, lari, lompat dalam permainan benteng-bentengan dan gabok sodor. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Santun. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi, mengomunikasikan hasil, lokomotor. <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gagasan pokok dan gagasan pendukung. Persatuan dan Kesatuan. Gerak dasar lokomotor.

Gambar 2.2
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 1 Subtema 2

Subtema 2		
Kebersamaan dalam Keberagaman		
	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Pembelajaran 1	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis Melakukan percobaan Mendiskusikan pentingnya kerjasama dan saling menghargai dalam keberagaman 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gagasan pokok dan pendukung Sumber bunyi dan proses terjadinya bunyi Keberagaman agama <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi, menganalisis dan menyimpulkan, mengomunikasikan hasil
Pembelajaran 2	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pentingnya kerjasama Mengukur sudut Menari tarian daerah (Bongong Jeumpa) 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Olah tubuh, mengukur, mengomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Kerjasama Pola lantai tari
Pembelajaran 3	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan permainan tradisional Bakiak Melakukan percobaan Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jalan, menganalisis dan menyimpulkan, menemukan informasi <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar lokomotor Bagian-bagian indera telinga Gagasan pokok dan pendukung
Pembelajaran 4	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks Mendiskusikan pentingnya kerjasama dalam keberagaman Mengukur sudut pada bangun datar 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengukur, Mengidentifikasi, mengomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Kerjasama Gagasan pokok dan pendukung
Pembelajaran 5	<ul style="list-style-type: none"> Mengukur sudut Menceritakan perayaan hari besar agama Menari tarian daerah Bungong Jeumpa 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengukur, mengomunikasikan hasil, olah tubuh <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Keberagaman di Wilayah Sekitar Pola Lantai dalam Tari
Pembelajaran 6	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan pengalaman bekerja sama Meringkas teks "Perbedaan Bukanlah Penghalang" Mempraktikkan gerak dasar jalan dalam permainan bakiak 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar lokomotor Mengomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kerja sama Meringkas Gerakan lokomotor dalam permainan bakiak

Gambar 2.3
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 1 Subtema 3

Subtema 3 Bersyukur atas Keberagaman		
	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
1 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks lisan. Menceritakan pengalaman diri bekerjasama dalam keberagaman. Melakukan percobaan. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gagasan pokok dan pendukung Kerjasama Sifat bunyi memantul dan meyerap <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi, mengomunikasikan hasil, menganalisis dan menyimpulkan
2 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan hubungan antara sisi dan sudut pada segi banyak beraturan. Menari tari daerah (Bongong Jeumpa). Mendiskusikan pentingnya kerjasama dalam keberagaman. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengukur, mengkomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Kerjasama Gagasan pokok dan pendukung
3 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan permainan tradisional engklek. Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks lisan. Melakukan percobaan. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lompat, menemukan informasi, menganalisis dan menyimpulkan, <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar lokomotor Gagasan pokok dan pendukung Sifat bunyi memantul dan menyerap
4 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan pengalaman diri bekerjasama dalam keberagaman. Menemukan jumlah sudut pada segitiga. Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengukur, Menyimpulkan, mengkomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut pada segitiga Kerjasama Gagasan pokok dan pendukung
5 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan keragaman sosial dan budaya. Menari tari Bungong Jeumpa. Mengukur sudut. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengukur, olah tubuh, mengomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Gerak dasar tari Bungong Jeumpa Keragaman sosial dan budaya
6 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan sikap kerja sama. Meringkas teks lisan Wedang Jahe. Mempraktikkan gerak dasar lokomotor dalam permainan engklek. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli, santun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar lokomotor Meringkas Mengomunikasikan hasil <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kerja sama Gagasan pokok dan pendukung Gerak dasar lokomotor

Gambar 2.4
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 2 Subtema 1

Subtema 1 Sumber Energi	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks visual Mendiskusikan pentingnya memanfaatkan sumber daya alam secara bijak 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Perubahan bentuk energi matahari dan manfaatnya Gagasan pokok dan pendukung Sumber daya alam <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis dan menyimpulkan, mengidentifikasi, mengomunikasikan hasil
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan pentingnya menghemat air bersih Menyimpulkan cara melakukan penaksiran (+, -) bilangan cacah Menyanyi lagu "Menanam Jagung" 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Penaksiran bilangan cacah Hak dan kewajiban Tinggi rendah nada <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Olah suara, menggeneralisasi, mengkomunikasikan hasil
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan permainan bola kecil sederhana Melakukan percobaan Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks visual 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar manipulatif Perubahan bentuk energi angin Gagasan pokok dan pendukung <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lempar dan tangkap, menganalisis dan menyimpulkan, menulis cerita
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks visual Mendiskusikan pentingnya menghemat listrik Menyimpulkan cara melakukan penaksiran (x, -) bilangan cacah 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Penaksiran (x, -) Gagasan pokok dan pendukung Hemat listrik <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggeneralisasi, mengkomunikasikan hasil
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah terkait bilangan cacah Menyanyikan lagu Menanam Jagung Mendiskusikan dan mempresentasikan sumber daya alam 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Penaksiran bilangan cacah Tinggi rendah nada dan tempo Sumber daya alam <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah Olah suara Mengomunikasikan hasil
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 6</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan pentingnya menjalankan hak dan kewajiban Menemukan gagasan pokok dari teks visual Mempraktikkan gerakan lokomotor dan nonlokomotor dalam permainan bola zig-zag 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hak dan kewajiban Gagasan pokok dan gagasan pendukung Gerak dasar lokomotor dan non lokomotor <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Gerak dasar lokomotor

Gambar 2.5
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 2 Subtema 2

Subtema 2 Manfaat Energi	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 15px; height: 15px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">1</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px; font-weight: bold;">Pembelajaran</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan Membuat kipas Mendiskusikan pentingnya memanfaatkan sumber daya alam dengan bijak. </div>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbagai perubahan bentuk energi teks petunjuk tanaman obat <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis dan menyimpulkan, mengomunikasikan hasil.
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 15px; height: 15px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">2</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px; font-weight: bold;">Pembelajaran</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pentingnya menghemat kertas. Bereksplorasi menemukan konsep pecahan senilai. Menyanyi lagi "Menanam Jagung". </div>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Kerjasama Tempo <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Olah suara, menyimpulkan, mengkomunikasikan hasil.
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 15px; height: 15px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">3</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px; font-weight: bold;">Pembelajaran</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan permainan bola kecil sederhana. Melakukan pengamatan perubahan bentuk energi listrik. Membuat teks petunjuk cara aman menggunakan listrik. </div>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar manipulatif Berbagai perubahan bentuk energi teks petunjuk <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lempar dan tangkap, menganalisis dan menyimpulkan, menulis.
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 15px; height: 15px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">4</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px; font-weight: bold;">Pembelajaran</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pentingnya hemat energi. Membuat poster hemat energi. Bereksplorasi menemukan konsep perbandingan pecahan. </div>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hemat energi Poster Membandingkan pecahan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan, mengkomunikasikan hasil
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 15px; height: 15px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">5</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px; font-weight: bold;">Pembelajaran</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah terkait pecahan. Menyanyikan lagu Menanam Jagung. Mendiskusikan pemanfaatan sumber daya alam. </div>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bilangan pecahan Tinggi rendah nada dan tempo Sumber daya alam <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah Olah suara Mengomunikasikan hasil
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 15px; height: 15px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">6</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px; font-weight: bold;">Pembelajaran</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks visual. Mempraktikkan gerakan lokomotor dan nonlokomotor dalam permainan bola besar. Mendiskusikan hak dan kewajiban. </div>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerakan lokomotor dan nonlokomotor Gagasan pokok dan gagasan pendukung Hak dan kewajiban <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memecahkan masalah Mengomunikasikan hasil Lokomotor dan nonlokomotor

Gambar 2.6
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 2 Subtema 3

Subtema 3 Energi Alternatif	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
 <ul style="list-style-type: none"> • Membuat layang-layang • Melakukan percobaan • Melakukan identifikasi sumber energi alternatif. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teks petunjuk • Perubahan bentuk energi • Sumber energi alternatif <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca, menganalisis dan menyimpulkan, mengomunikasikan hasil.
 <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan hemat energi masyarakat sekitar. • Memodelkan pecahan campuran dengan benda kongkrit. • Menyanyikan lagu Aku Anak Indonesia. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hak dan kewajiban • Pecahan campuran • Tinggi rendah nada dan tempo <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memodelkan, mengamati mengkomunikasikan hasil.
 <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan bola sederhana • Melakukan percobaan • Membuat teks petunjuk 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerak dasar lokomotor dan manipulatif • teks petunjuk visual • Perubahan bentuk energi <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jalan, lempar dan tangkap, menganalisis dan menyimpulkan, menulis.
 <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hubungan desimal dan pecahan. • Membuat poster hemat energi 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilangan desimal • teks petunjuk • Hak dan kewajiban <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan, mengkomunikasikan hasil
 <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait desimal. • Menyanyikan lagu Aku Anak Indonesia • Mencari informasi dan mengomunikasikan pemanfaatan sumber daya alam wilayah setempat. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilangan Desimal • Tinggi rendah nada dan tempo • Pemantaotan sumber daya alam <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah • Olah suara • Mencari informasi • Mengomunikasikan hasil
 <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kampanye cinta lingkungan • Bermain bola zig-zag 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hak dan kewajiban • Gerakan lokomotor dan nonlokomotor • Gagasan pokok dan gagasan pendukung <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor • Mencari informasi • Mengomunikasikan hasil

Gambar 2.7
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 3 Subtema 1

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<p>Pembelajaran 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat pertanyaan Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan Melakukan pengamatan bentang alam Indonesia 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Kalimat tanya Keseimbangan lingkungan Kondisi geografis Indonesia <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menulis pertanyaan, menganalisis, mengidentifikasi
<p>Pembelajaran 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan sikap bijak terhadap tumbuhan Melakukan penaksiran bilangan desimal Berkreasi membuat kolase dari bahan alam 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Hak dan kewajiban Penaksiran desimal Kolase <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil, menyimpulkan
<p>Pembelajaran 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan permainan bola kecil sederhana Melakukan identifikasi Membuat pertanyaan 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerak dasar manipulatif Fungsi bagian tumbuhan Kalimat tanya <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Melempar dan menangkap bola, mengidentifikasi, menulis pertanyaan
<p>Pembelajaran 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat jadwal merawat tanaman Melakukan penaksiran pecahan Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan pertanyaan yang baik 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Hak dan kewajiban Penaksiran pecahan Ciri-ciri pertanyaan yang baik <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil, menyimpulkan
<p>Pembelajaran 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait pecahan Menggali informasi tentang karakteristik tempat tinggal dan pemanfaatan sumber daya alam Apresiasi karya seni kolase 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanggung Jawab Peduli <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Bilangan pecahan Sumber daya alam Kolase <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah Mengomunikasikan hasil
<p>Pembelajaran 6</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan simulasi wawancara Mendiskusikan hak dan kewajiban Bermain bola zig-zag 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Peduli <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Hak dan kewajiban Wawancara Gerak lokomotor dan nonlokomotor <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi Mengomunikasikan hasil Gerak lokomotor dan nonlokomotor Wawancara

Gambar 2.8
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 3 Subtema 2

Subtema 2: Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
 <ul style="list-style-type: none"> • Membuat poster • Bertanya • Melakukan pengamatan bentang alam Indonesia 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sumber daya alam dan keseimbangan lingkungan • Kalimat tanya • Kondisi geografis Indonesia dan pemanfaatan sumber daya alamnya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi, bertanya, mengomunikasikan hasil
 <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan sikap bijak terhadap hewan • Melakukan penaksiran operasi perkalian pecahan • Berkreasi membuat mozaik dari bahan alam 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hak dan kewajiban • Penaksiran operasi pecahan • Mozaik <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan hasil, menyimpulkan
 <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan bola kecil sederhana • Melakukan identifikasi • Membuat pertanyaan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerak dasar lokomotor • Fungsi bagian hewan • Kalimat tanya <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lompat, mengidentifikasi, bertanya
 <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dampak dari sikap tidak bijak terhadap hewan • Menyelesaikan masalah penaksiran pecahan • Mengelompokkan pertanyaan berdasarkan pertanyaan yang baik 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hak dan kewajiban • Penaksiran pecahan • Ciri-ciri pertanyaan yang baik <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan hasil, menyimpulkan
 <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait pecahan • Mengapresiasi hasil karya mozaik • Mencari informasi terkait karakteristik lingkungan 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Peduli <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penaksiran pecahan • Mozaik • Karakteristik lingkungan dan sumber daya alam <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memecahkan masalah • Menempel • Mencari informasi • Mengomunikasikan hasil
 <ul style="list-style-type: none"> • Melaporkan hasil wawancara • Bermain lompat katak • Mendiskusikan hak dan kewajiban 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Peduli <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hak dan kewajiban • Gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor • Wawancara <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan hasil • Gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor • Menulis laporan

Gambar 2.9
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 3 Subtema 3

		Subtema 3: Ayo Cintai Lingkungan	
		KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
1 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan wawancara Melakukan observasi lingkungan Melakukan refleksi kepedulian lingkungan 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Kalimat tanya Sumber daya alam di lingkungan sekitar dan pemanfaatannya Pedulil lingkungan <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Bertanya, menganalisis, merefleksi 	
2 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan cara menjaga lingkungan Berkreasi dengan montase Melakukan penaksiran operasi desimal 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Hak dan kewajiban Penaksiran desimal Montase <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil, menyimpulkan 	
3 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Bermain kasti Melaporkan hasil wawancara Menanam tanaman 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, lempar Teks laporan Pelestarian sumber daya alam dan lingkungan <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Jalan, lari, lompat, lempar, menulis laporan. 	
4 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan masalah lingkungan Melakukan penaksiran persen Menilai laporan teman 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Hak dan kewajiban Penaksiran persen Teks laporan <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil, menyimpulkan 	
5 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait desimal Mengapresiasi karya seni montase Mengomunikasikan pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanggung jawab Pedulil <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Penaksiran desimal Montase Pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Memecahkan masalah Menempel Mengomunikasikan hasil 	
6 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil wawancara Bermain kasti Melakukan ajakan untuk mencintai lingkungan 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin Pedulil <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Hak dan kewajiban Gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor Wawancara <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor 	

Gambar 2.10
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 4 Subtema 1

Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai dan mendeskripsikan tokoh dari suatu cerita Membandingkan jenis pekerjaan di sekitar dengan menggunakan diagram venn Menyampaikan contoh dari kegiatan untuk menjaga kelestarian sumber daya alam 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerita, dongeng Sumber daya alam dan pelestariannya Jenis-jenis pekerjaan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Membandingkan Menilai cerita
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan luas persegi Mendiskusikan makna sila pertama Pancasila Menggambar sesuai kreasi 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan percaya diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Luas persegi Simbol dan makna sila pertama Pancasila Gambar bebas <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analisis masalah, menyimpulkan, mengkomunikasikan hasil
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan gerakan kaki pada bela diri silat Membandingkan sitat-silat tokoh. Mempraktikkan kegiatan pelestarian sumber daya alam 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerakan kaki pada bela diri silat Cerita, dongeng Sumber daya alam dan pelestariannya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil bela diri membandingkan
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan sikap tokoh dengan sila pertama Pancasila Memberikan pendapat tentang sikap tokoh Menemukan keliling persegi 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keliling persegi Makna sila pertama Pancasila Memberikan pendapat <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkomunikasikan hasil, menyimpulkan
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar tiga dimensi Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait keliling Menggali informasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> langgung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar tiga dimensi Luas dan keliling Kegiatan ekonomi Jenis-jenis pekerjaan yang terkait <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar Memecahkan masalah Mencari informasi
<p style="text-align: center;">Pembelajaran 6</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai tokoh dalam cerita Mempraktikkan berbagai pukulan dalam silat Menganalisis sikap tokoh dalam cerita dan mengaitkan dengan nilai-nilai Pancasila 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> langgung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerita, dongeng Gerakan pukulan dalam silat Niai-nilai sila dalam Pancasila <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis Bela diri Mengomunikasikan hasil Menilai cerita

Gambar 2.11
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 4 Subtema 2

Subtema 2: Pekerjaan di Sekitarku	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<p>Pembelajaran 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai cerita utuh Membandingkan pemantauan teknologi modern dan tradisional serta dampaknya bagi sumber daya alam Membandingkan jenis-jenis pekerjaan dalam suatu kegiatan ekonomi 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerita, dongeng Sumber daya alam dan pelestariannya Jenis-jenis pekerjaan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Membandingkan Menilai cerita
<p>Pembelajaran 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan luas dan keliling persegi panjang Mendiskusikan makna sila kedua Pancasila Menggambar sesuai kreasi 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Luas dan keliling persegi panjang Makna sila kedua pancasila Menggambar bebas <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkomunikasikan hasil, menyimpulkan
<p>Pembelajaran 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan gerakan tangkisan pada bela diri silat Membandingkan sitat-silat tokoh Memberi contoh kegiatan pembatasan penggunaan sumber daya alam sebagai upaya pelestarian 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerakan tangkisan pada bela diri silat Cerita, dongeng Sumber daya alam dan pelestariannya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil bela diri Membandingkan
<p>Pembelajaran 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat kesepakatan kelas Memberikan pendapat tentang sikap tokoh Menemukan luas dan keliling bangun gabungan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Luas dan keliling bangun gabungan Pendapat <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkomunikasikan hasil, menyimpulkan
<p>Pembelajaran 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar tiga dimensi Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait keliling Mendiskusikan tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan terkait 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar tiga dimensi Luas dan keliling persegi dan persegi panjang Kegiatan ekonomi Berbagai pekerjaan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memecahkan masalah Mencari informasi Mengomunikasikan hasil
<p>Pembelajaran 6</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai pesan moral suatu cerita Mempraktikkan berbagai jenis tendangan dalam silat Menyajikan contoh sikap yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanggung Jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerita, dongeng Jenis tendangan dalam pencak silat Nilai-nilai Sila dalam Pancasila <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai unsur cerita Bela diri Menganalisis Mengomunikasikan hasil

Gambar 2.12
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 4 Subtema 3

Subtema 3: Pekerjaan Orang tuaku		
	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Pembelajaran 1	<ul style="list-style-type: none"> Menilai cerita utuh Mengidentifikasi kegiatan terkait pengontrolan dalam pemanfaatan sumber daya alam Melaporkan jenis-jenis pekerjaan terkait sosial budaya 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Percaya diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerita, dongeng Sumber daya alam dan pelestariannya Jenis-jenis pekerjaan terkait sosial budaya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamunikasikan hasil Membandingkan Menilai cerita
Pembelajaran 2	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan luas segitiga Mendiskusikan makna sila ketiga Pancasila Menggambar sesuai kreasi 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Luas segitiga Makna sila ketiga <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkomunikasikan hasil, menyimpulkan
Pembelajaran 3	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan gerakan gerakan pada bela diri silat Menilai dongeng Memberi contoh kegiatan pemanfaatan barang bekas/sampah 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerakan pada bela diri silat Cerita, dongeng Pemanfaatan barang bekas/sampah sebagai upaya pelestarian Sumber daya alam <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamunikasikan hasil bela diri menilai dongeng
Pembelajaran 4	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan sikap tokoh dengan sila tiga Pancasila Memberikan pendapat tentang sikap tokoh Menemukan keliling segitiga 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keliling segitiga <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkomunikasikan hasil, menyimpulkan
Pembelajaran 5	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar dan mengapresiasi gambar tiga dimensi Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait keliling Mendiskusikan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> tanggung jawab Jujur <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gambar tiga dimensi Kegiatan ekonomi Berbagai pekerjaan Luas dan keliling segitiga <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar Memecahkan masalah Mengomunikasikan hasil Mencari informasi
Pembelajaran 6	<ul style="list-style-type: none"> Menilai pesan moral yang terdapat dalam cerita Mempraktikkan seluruh gerak yang telah dipelajari dalam pencak silat Mendiskusikan sikap tokoh dalam cerita dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> tanggung jawab Jujur <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerita dongeng Berbagai jurus dalam pencak silat Sikap tokoh dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai unsur cerita Bela diri Mengamunikasikan hasil

Gambar 2.13
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 5 Subtema 1

Pembelajaran 1	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan kembali isi teks dengan Bahasa sendiri Mengidentifikasi peninggalan sejarah masa Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat sekitar Menyampaikan laporan percobaan tentang cahaya 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Non fiksi Sifat-sifat cahaya Peninggalan sejarah masa Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Mengidentifikasi Menceritakan kembali
Pembelajaran 2	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan makna sila ke empat Pancasila Menyanyikan notasi lagu "Maju Tak Gentar" Menemukan garis dalam kehidupan sehari-hari 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Simbol dan makna Sila keempat Pancasila Tinggi rendah nada Garis, segmen garis dan sinar garis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengelompokkan, memecahkan masalah, menyanyi
Pembelajaran 3	<ul style="list-style-type: none"> Menpraktikkan penanganan memar Menceritakan kembali teks dengan Bahasa sendiri Melakukan percobaan cakram warna 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ciri-ciri memar dan penanggulungannya Non fiksi Sifat-sifat cahaya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Penanggulungan memar Menyimpulkan
Pembelajaran 4	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan informasi tentang tokoh "Isalputradewa" Menghubungkan sikap tokoh dengan nilai-nilai Pancasila Menemukan garis sejajar dan berpotongan dalam kehidupan sehari-hari 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Isalputradewa Nilai-nilai sila keempat Garis sejajar dan berpotongan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkomunikasikan hasil, Memecahkan masalah, Mencari informasi
KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Pembelajaran 5	<ul style="list-style-type: none"> Memecahkan masalah sehari-hari tentang garis sejajar dan berpotongan Menyanyikan lagu "Maju Tak Gentar" dengan tinggi rendahnada yang tepat Menggali informasi tentang peninggalan Hindu, Buddha, dan Islam. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Garis sejajar dan berpotongan Tinggi rendah nada Peninggalan sejarah masa Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memecahkan masalah Menyanyi Mengomunikasikan hasil Menggali informasi
Pembelajaran 6	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila Menanggulangi cedera Mencari informasi tentang pahlawan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Simbol dan makna sila Pancasila Cedera dan penanggulungannya Nonfiksi <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Menanggulangi cedera Menceritakan kembali

Gambar 2.14
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 5 Subtema 2

Pembelajaran 1	<ul style="list-style-type: none"> Mengisi tabel KW (Know – apa yang diketahui, W- Apa yang ingin diketahui lebih lanjut) setelah membaca teks Mengidentifikasi peninggalan sejarah masa Hindu, Buddha, dan Islam serta pengaruhnya bagi masyarakat sekitar dengan menggunakan peta pikiran Menyampaikan laporan percobaan tentang cahaya dan cermin 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nonfiksi, tabel KW Cahaya Peninggalan sejarah masa Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Mengidentifikasi Menelola informasi Menyimpulkan
Pembelajaran 2	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis masalah dan menghubungkan dengan sila kelima Menyanyikan lagu "Maju tak Gentar" Melakukan percobaan tentang garis berpotongan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut dari garis berpotongan Makna sila kelima <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil, memecahkan masalah, mencari informasi
Pembelajaran 3	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan penanganan cedera luka dan lepuh Menggunakan tabel KW untuk mengolah informasi Membuat lup (kaca pembesar) dan menggunakannya 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ciri-ciri cedera luka dan lepuh serta penanggulangannya tabel KW dalam mengelola informasi Cahaya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Penanggulangan cedera luka dan lepuh Menyimpulkan
Pembelajaran 4	<ul style="list-style-type: none"> Menemukan informasi dari teks Menghubungkan sikap Pattimura dengan sila Pancasila Presentasi tentang garis 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Makna sila kelima <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil, memecahkan masalah, mencari informasi
KEGIATAN PEMBELAJARAN		KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Pembelajaran 5	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan dalam bentuk peta pikiran informasi tentang pahlawan Menyanyikan lagu "Maju tak Gentar" Menyelesaikan masalah terkait garis 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nontiksi Garis Sejarah pahlawan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Memecahkan masalah
Pembelajaran 6	<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan informasi Mendiskusikan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila Mengangulangi cedera 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nontiksi Nilai-nilai sila dalam Pancasila Cedera dan penanggulangannya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Menangulangi cedera

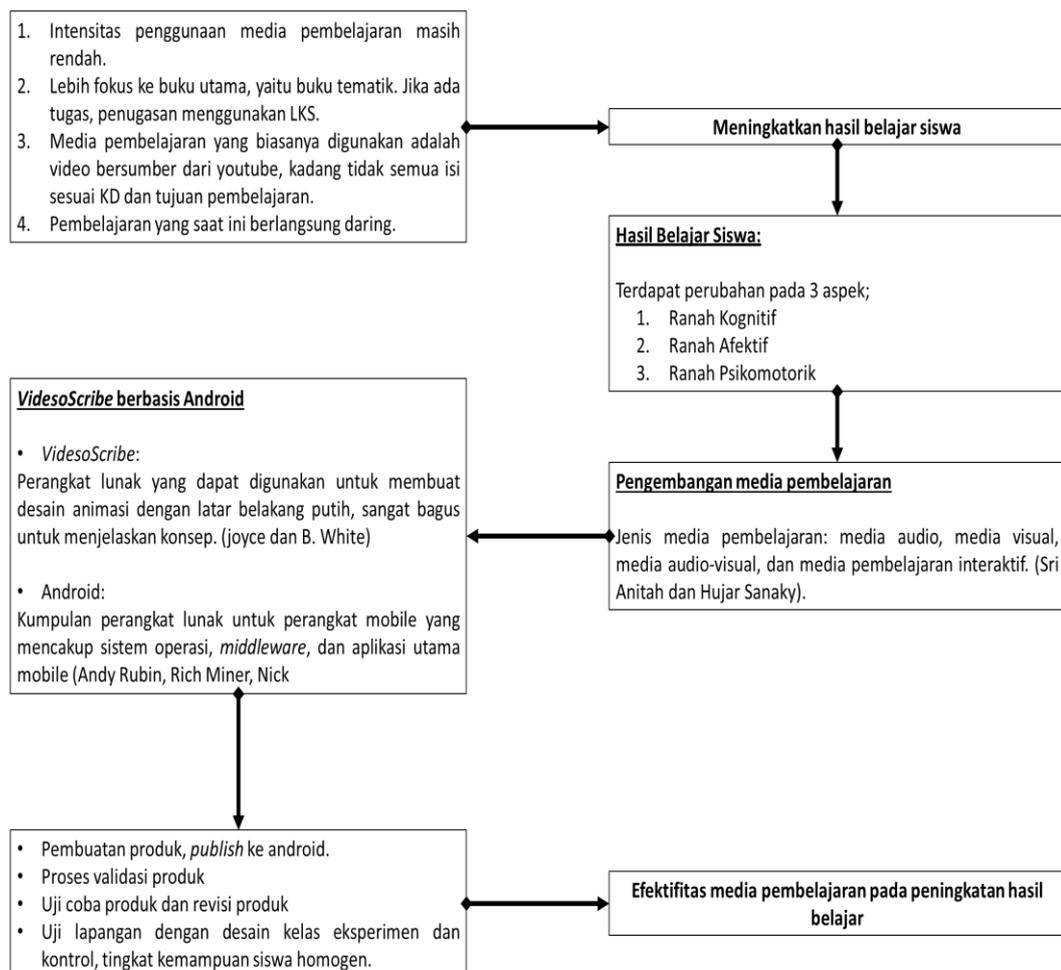
Gambar 2.15
Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 5 Subtema 3

Subtema 3 Sikap Kepahlawanan	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<p>Pembelajaran 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Menarsi tabel KW (Know = apa yang diketahui, W= Apa yang ini diketahui lebih lanjut) setelah membaca teks Mempresentasikan sikap kepahlawanan sebagai peninaan sikap kepahlawanan raja-raja di masa Hindu, Buddha dan Islam serta penerapnya. Membuat percobaan denan cermin cekung, cermin cembung dan cermin datar 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Non fiksi, tabel KW Cahaya dan cermin cekung, cermin cembung dan cermin datar Sikap kepahlawanan sebagai peninaan sejarah masa Hindu, Buddha dan Islam serta penerapnya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Mengidentifikasi Mencela informasi menyimpulkan
<p>Pembelajaran 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis masalah yang terkait dengan nilai-nilai Pancasila Menyajikan lagu "Hari Merdeka" Melakukan percobaan perpotongan garis sejajar 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggap jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Perpotongan garis sejajar Nilai-nilai Pancasila <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil, memecahkan masalah, Mencari informasi
<p>Pembelajaran 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan penanganan cedera luka dan lepuh Menggunakan tabel KW untuk menolah informasi Membuat perisap dan pemanfaatannya 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggap jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ciri-ciri cedera luka dan lepuh serta penanganannya Tabel KW dalam menela informasi Cahaya dan perisap <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Penanganan cedera luka dan lepuh Menyimpulkan
<p>Pembelajaran 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Membandinakan informasi sebelumnya denan yang ditemukan Menghubungkan sikap-sikap kepahlawanan dan nilai-nilai Pancasila Melakukan percobaan perpotongan garis sejaja 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggap jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Perpotongan garis sejajar Nilai-nilai Pancasila <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil, memecahkan masalah, Mencari informasi
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<p>Pembelajaran 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyetesikan masalah sehari-hari tentang garis Menyajikan lagu Hari Merdeka Mendiskusikan nilai-nilai kepahlawanan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggap jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Garis sejajar dan berpotongan Tinggi rendah nada dan tempo Sikap kepahlawanan seorang tokoh <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Memecahkan masalah menyanyi
<p>Pembelajaran 6</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan cedera Mendiskusikan sikap kepahlawanan dihubungkan denan nilai-nilai Pancasila Mengali informasi tentang seorang tokoh 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur dan tanggap jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cedera dan penanganannya Nilai-nilai sila Pancasila Nonfiksi <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan hasil Menggunakan cedera

B. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang harus divalidasi oleh ahli-ahli tertentu, sehingga penelitian tersebut menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode R&D merupakan metode yang digunakan guna memproduksi produk tertentu, juga menguji keefektifan produk tersebut⁴⁶. Penulis menggunakan metode *research and development* karena tepat dengan jenis penelitian yang dilakukan, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa mengoptimalkan semangat dan antusias pada proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *VideoScribe* berbasis android berisikan pemahaman konsep dalam bentuk video yang dilengkapi dengan penyajian masalah dan pemecahan agar siswa dapat berlatih untuk dirinya sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar masing-masing individu. Penelitian yang bersangkutan dengan *quality of education* ialah penelitian dan pengembangan, baik dari segi proses ataupun *output* pendidikan. Produk ini diharapkan menjadi jembatan yang dapat mengatasi kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran tematik. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh penulis adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada

⁴⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2008 .hlm. 297

produk” berupa media pembelajaran untuk siswa kelas IV di SD Islam As-Salam Malang.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini ialah metode pengembangann prosedural yang menggariskan langkah-langkah general yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berbentuk siklus⁴⁷. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian deskriptif dengan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan Format Produk Awal
4. Uji Coba Awal
5. Revisi Produk
6. Uji Coba lapangan
7. Revisi Produk
8. Uji Lapangan
9. Revisi Produk Akhir
10. Desiminasi dan Implementasi

Berdasarkan batasan masalah yang ada, penelitian ini dilakukan pada tahap pengembangan media pembelajaran untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada dan uji coba terbatas untuk menentukan kelayakan desain produk yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini imengikuti langkah- langkah yang, dijelaskan dalam model, desain tersebut sebagai, berikut:

⁴⁷ Sugiyono, Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif dan RnD, Bandung: CV. Alfabeta, 2008, hlm. 298

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Tahap pertama penulis melakukan wawancara awal terhadap guru kelas IV untuk menganalisis kebutuhan. Wawancara ini ditujukan kepada guru kelas IV yaitu Bapak Suseno Adi Utomo, M.Pd selaku wali kelas IV-A dan Ibu Rahmatia Sudirman, S.Pd selaku wali kelas IV-B. Observasi dan wawancara yang penulis lakukan kepada guru kelas didapati bahwa intensitas penggunaan media pembelajaran masih rendah, lebih fokus ke buku pokok. Jikalau ada tugas, penugasan lebih sering menggunakan LKS. Media pembelajaran yang biasanya digunakan adalah video bersumber dari youtube, kadang tidak semua isi sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran. Selain itu, masa pandemi ini berdampak pada proses pembelajaran, berubah menjadi daring (dalam jaringan). Sehingga pemberian materi terbatas.

2. Perencanaan

Berdasarkan informasi awal yang didapat dari tahap pengumpulan data awal penelitian guna mengembangkan media pembelajaran *videoscribe* yang berbasis android pada pembelajaran tematik kelas IV semester ganjil yang terdiri dari 5 tema. Kemudian penulis merumuskan tujuan dalam penelitian dan menetapkan yang akan digunakan.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Setelah merumuskan perencanaan, penulis mulai membuat produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *VideoScribe* yang proses pembuatannya bisa secara *online* maupun *offline*.

4. Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan kepada para ahli, yaitu tentang keefektifan media pembelajaran tersebut, kepada ahli desain media pembelajaran, ahli materi, dan ahli pembelajaran tematik untuk memperoleh validitas sebuah produk. Uji coba awal dilakukan untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil analisis uji coba awal ini adalah sebagai bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba awal peneliti melakukan perbaikan produk pengembangan dari hasil masukan 3 validator tersebut, yaitu tentang keefektifan media pembelajaran tersebut, kepada ahli pengembangan desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran tematik guna memperoleh validitas suatu produk. Perbaikan produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal ini dilakukan guna memperoleh informasi dan masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh saat uji coba. Setelah dilakukan perbaikan kemudian produk tersebut diujicobakan kembali.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan perbaikan awal, produk pengembangan perlu untuk diujicobakan di lapangan supaya produk menjadi tepat guna. Produk diujikan kepada siswa. Uji coba awal dilakukan kepada 6 orang siswa. Kemudian mempersiapkan instrument berupa latihan soal untuk mengukur sejauh mana keefektifan media pembelajaran. Lalu data yang didapat berupa data kuantitatif

yang nantinya dianalisis apakah sudah sesuai atau belum, sehingga diperoleh data untuk melakukan revisi produk selanjutnya.

7. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil uji coba di lapangan, dengan diujikan pada beberapa subyek, untuk mencapai keberhasilan produk dan meningkatkan kualitas produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

8. Uji Lapangan

Seusai produk direvisi, penulis ingin produk pengembangan lebih layak dan berkualitas maka perlu dilakukan uji lapangan. Uji lapangan dilakukan terhadap seluruh subyek kelas yang ditunjukkan kepada siswa kelas IV SD Islam As-Salam Malang.

9. Revisi Produk Akhir

Setelah diujikan selama 3 kali, maka penulis masih perlu melakukan revisi dari hasil uji coba lapangan untuk memperoleh hasil maksimal. Revisi produk akhir merupakan revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas (*field testing*). Dari uji lapangan dengan skala yang menyeluruh ini, akan diperoleh data yang sangat berharga untuk revisi produk. Revisi akhir inilah menjadi tolak ukur bahwa produk tersebut benar-benar valid dikarenakan telah melewati sejumlah uji coba secara bertahap.

10. Diseminasi dan Implementasi

Pada tahap akhir dari penelitian dan pengembangan ini yaitu desiminasi dan implementasi. Jadi pada tahap ini penulis menuliskan laporan penelitian berdasarkan prosedur sebelumnya.

C. Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan keefektivitasan dari produk yang dihasilkan.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran. Produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria yaitu pembelajaran dan penampilan. Sesuai langkah-langkah maka produk uji coba dilakukan dua kali, yaitu:

a. Uji Coba Produk Terbatas

Uji coba ini dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai penggunaan produk. Uji coba terbatas dilakukan terhadap siswa dengan skala kecil.

b. Uji Pemakaian

Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan efektifitas pembelajaran kelas yang menggunakan produk dengan kelas yang tidak menggunakan produk berupa pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Tabel 3.1
Desain Uji Coba Produk⁴⁸

Kelompok	Test Before Treatment	Treatment	Test After Treatment
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

X₁= pembelajaran menggunakan produk berupa media pembelajaran.

X₂= pembelajaran tanpa menggunakan produk berupa media pembelajaran.

O₁= *test before treatment* atau tes sebelum siswa diberi perlakuan dengan menggunakan produk berupa media pembelajaran.

O₂= *test after treatment* atau tes sesudah siswa diberi perlakuan dengan menggunakan produk berupa media pembelajaran.

O₃= *test before treatment* atau tes sebelum siswa diberi perlakuan tanpa menggunakan produk berupa media pembelajaran.

O₄= *test after treatment* atau tes sesudah siswa diberi perlakuan tanpa menggunakan produk berupa media pembelajaran.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba produk dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Islam As-Salam Malang. Kelas yang menjadi subyek uji coba adalah kelas IV-A dan kelas IV-B yang berjumlah 52 siswa dan 26 siswa di tiap kelasnya. Hal yang penulis teliti adalah perbandingan antara hasil belajar siswa kelas yang menggunakan produk dengan hasil belajar kelas yang tidak menggunakan produk.

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif dan RnD, Bandung: CV. Alfabeta, 2008, hlm.416

3. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat⁴⁹. Variabel bebas dari penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan produk. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Jenis data dikumpulkan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan dan keefektifan produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Data kuantitatif dikumpulkan melalui sheet penelitian ahli, angket penilaian guru, dan tes untuk siswa (*pretest* dan *posttest*).
- b. Data kualitatif berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan masukan serta tanggapan para ahli media pembelajaran.

4. Instrument Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini penulis menggunakan instrumen berupa angket, tes, dan wawancara. Tujuannya dalam setiap instrument pengumpulan data tersebut adalah:

- a. Angket

Angket atau kuisisioner ini ditujukan kepada validator ahli materi, validator ahli desain produk media, dan ahli pembelajaran (guru) untuk mengetahui respon terhadap kualitas media pembelajaran dilihat dari fungsinya sebagai media penunjang pembelajaran.

⁴⁹ Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta hlm. 71

b. Tes

Terdapat dua jenis tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dari masing- masing kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan *posttest* mempunyai dua fungsi, yaitu: 1) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen maupun kontrol; dan 2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara ini sebagai panduan ketika penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut. Tujuannya ialah agar penulis dapat mengetahui langsung apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

5. Teknik Analisis Data

Suatu penelitian selalu terdapat hipotesis. Hipotesis berasal dari dua penggalan kata, *hypo* yang artinya di bawah dan *thesa* yang artinya kebenaran. Jadi, hipotesis yang kemudian cara penulisnya disesuaikan dengan ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis⁵⁰.

Berdasarkan pengertian di atas maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

Ho: Model pembelajaran menggunakan produk tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar kelas 4 SD Islam As-Salam Malang.

Ha: Model pembelajaran menggunakan produk berpengaruh terhadap prestasi belajar kelas 4 SD Islam As-Salam Malang.

⁵⁰ Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta hlm. 71.

Data yang digunakan pada proses validasi produk dalam penelitian ini berupa data hasil uji coba kepada para validator dan guru. Data diperoleh berdasarkan angket yang telah diberikan kepada validator terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tematik. Setelah media pembelajaran diujikan kepada validator materi, validator desain, dan guru, data dari pengisian angket yang telah diberikan dikonversi menjadi nilai berdasarkan skala Likert berikut:

Tabel 3.2
Skala Likert

No	Nilai	Keterangan
1	4	Sangat Baik / Sangat Setuju
2	3	Baik / Setuju
3	2	Tidak Baik / Tidak Setuju
4	1	Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Setuju

Langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor. Rata-rata pernyataan angket dengan *rating scale* adalah:⁵¹

$$\text{Nilai Prosentase} = \frac{\Sigma \text{total jawaban}}{\Sigma \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal, ditentukan dengan rumus:

$$\Sigma \text{skor ideal} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah butir soal}$$

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, setelah data terkumpul, selanjutnya data akan dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dalam

⁵¹ Sugiyono, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. ALFABETA, hlm. 141

penelitian ini adalah *Statistical Program for Science (SPSS) for Windows 20* dan *Microsoft Office Excel 2019*. Proses analisis data melalui beberapa langkah, yaitu:

a. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas bertujuan untuk menguji sejauh mana ketepatan atau kebenaran suatu instrumen penelitian sebagai alat ukur variabel penelitian. Validitas menjelaskan tentang bagaimana suatu alat ukur yang digunakan memang mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini uji validitas menggunakan metode *pearson* dengan signifikansi 5%. Instrumen berupa soal dinyatakan valid jika nilai *sig* kurang dari 0,05 kemudian nilai *r-hitung* lebih besar dari *r-tabel*.

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui kesesuaian nilai dari sebuah tes yang dikerjakan responden pada waktu yang berbeda dan dengan tes yang sama. Reliabilitas merupakan pengujian yang berorientasi pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan metode *spearman/brown*, dimana penarikan kesimpulannya, jika nilai koefisien reliabilitas (**cronbach's alpha**) lebih dari sama dengan 0,6 maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik atau terpercaya.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi simetris atau normal. Untuk menguji normalitas

menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*.⁵² Untuk menentukan normal tidaknya distribusi data adalah membandingkan taraf signifikansi perhitungan data dengan taraf 5%. Jika taraf signifikansi dalam uji statistik lebih besar dari 0.05 maka dinyatakan berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa varian dari setiap kelompok sama atau sejenis, sehingga perbandingan dapat dilakukan secara adil⁵³. Dalam penelitian ini digunakan *lavene's test*. Apabila nilai statistik *lavene* lebih besar dari 0.05 maka data memiliki varian yang homogen.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh perlakuan pada variabel terikat sebelum dan setelah perlakuan setiap kelompok penelitian⁵⁴. Dalam penelitian ini digunakan independent t-test dengan taraf signifikansi.

⁵² Ali Maksum, 2012. *Metode Penelitian dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press, hlm. 161

⁵³ Ali Maksum, 2012. *Metode Penelitian dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press, hlm. 162.

⁵⁴ Ali Maksum, 162.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Desain Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Android

Media pembelajaran *VideoScribe* hasil pengembangan yang telah dibuat yakni berbentuk aplikasi android Kelas 4 Semester 1. Berikut paparan deskripsi produk:

a. Tampilan Aplikasi “Funducation”

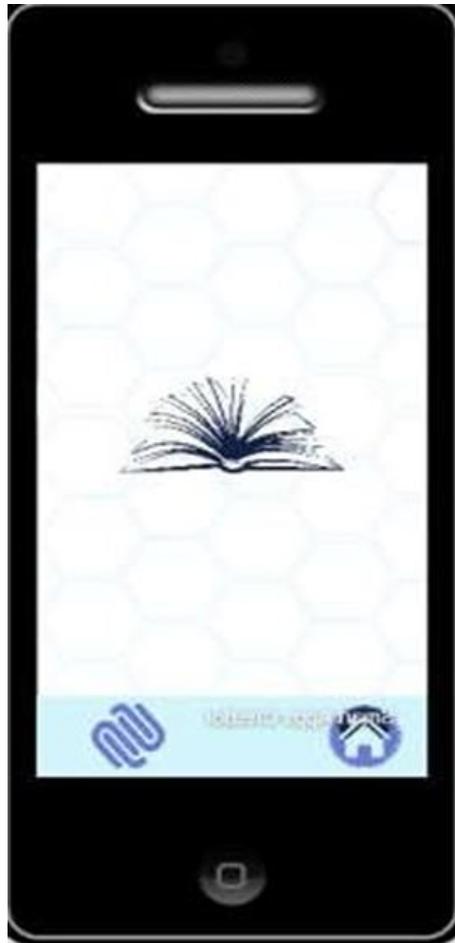
1) *Start Page*



Gambar 4.1
Start Page dari Aplikasi *Funducation*

Tampilan *Start Page* yang akan muncul pertama kali ketika membuka aplikasi *Funducation*.

2) *Slide* Logo Aplikasi *Funducation*



Gambar 4.2
Logo Aplikasi *Funducation*

Slide logo aplikasi *Funducation* terdapat tombol *Home* dan *Extra*. Tombol *Home* akan terkoneksi dengan *slide* Menu, sedangkan tombol *Extra* akan terkoneksi dengan *slide* “*About*”.

3) *Slide About*



Gambar 4.3
Slide About

Slide ini berisi deskripsi tentang aplikasi pembelajaran *Funducation*.

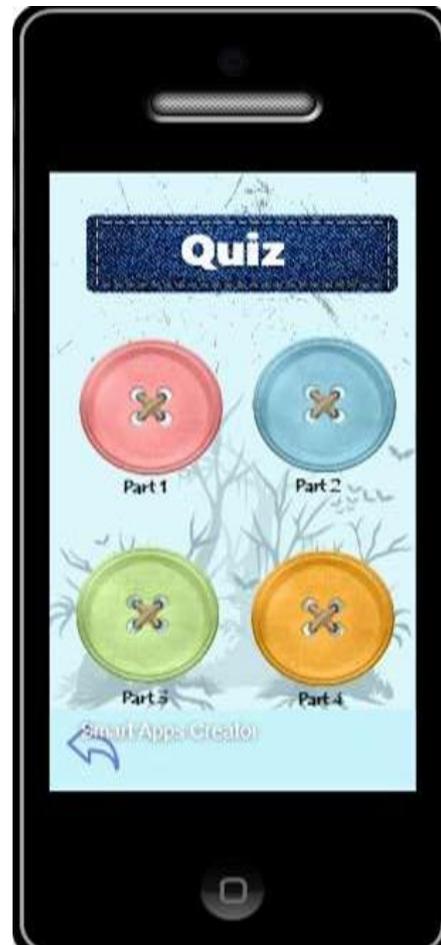
4) Slide Menu Aplikasi *Funducation*



Gambar 4.4
Menu Utama

“Menu Utama” dari aplikasi ini berisi dua tombol, yaitu tombol “Kelas 4” dan “Quiz”.

5) *Slide Quiz*



Gambar 4.5
Slide Quiz

Menu “Quiz” ini terdapat beberapa tombol yang berisi latihan soal untuk kelas 4 semester 1.

6) *Slide* “Kelas 4 Semester 1”

Gambar 4.6
Slide “Kelas 4 Semester 1”

Slide ini berisi *button* tema-tema yang ada di kelas 4 semester

1. Kelas 4 semester 1 terdapat 5 tema.

7) *Slide* “Tema 1 Indahnya Kebersamaan”



Gambar 4.7
Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”

Slide ini berisi 3 button subtema yang ada di Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”. Beberapa subtema tersebut adalah “Keragaman Budaya Bangsaku”, “Kebersamaan dalam Keberagaman”, dan “Bersyukur Atas Keberagaman”.

8) *Slide* Tema 2 “Selalu Berhemat Energi”



Gambar 4.8
Tema 2 “Selalu Berhemat Energi”

Slide ini berisi 3 button subtema yang ada di Tema 2 “Selalu Berhemat Energi”. Beberapa subtema tersebut adalah “Sumber Energi”, “Manfaat Energi”, dan “Energi Alternatif”.

9) *Slide* Tema 3 “Peduli Terhadap Lingkungan”



Gambar 4.9
Tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”

Slide ini berisi 3 button subtema yang ada di Tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”. Beberapa subtema tersebut adalah “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku”, “Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku”, dan “Ayo Cintai Lingkungan”.

10) *Slide* Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”



Gambar 4.10
Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”

Slide ini berisi 3 *button* subtema yang ada di Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”. Beberapa subtema tersebut adalah “Jenis-Jenis Pekerjaan”, “Pekerjaan di Sekitarku”, dan “Pekerjaan Orang Tuaku”.

11) *Slide* Tema 5 “Pahlawanku”

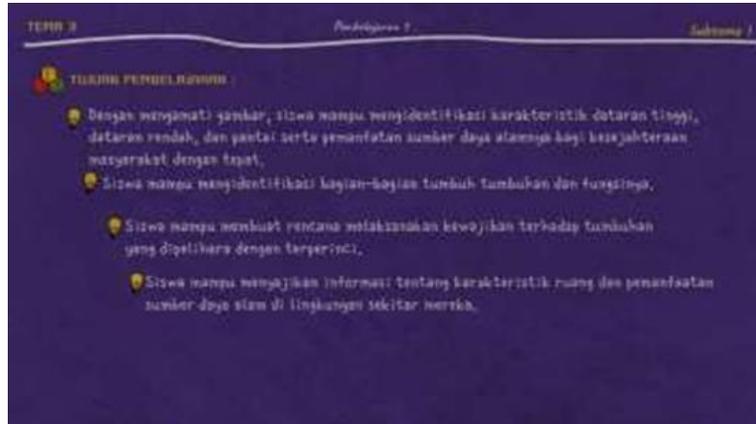


Gambar 4.11
Tema 5 “Pahlawanku”

Slide ini berisi 3 button subtema yang ada di Tema 5 “Pahlawanku”. Beberapa subtema tersebut adalah “Perjuangan Para Pahlawan”, “Pahlawanku Kebanggaanku”, dan “Sikap Kepahlawanan”.

b. Tampilan *Videoscribe*

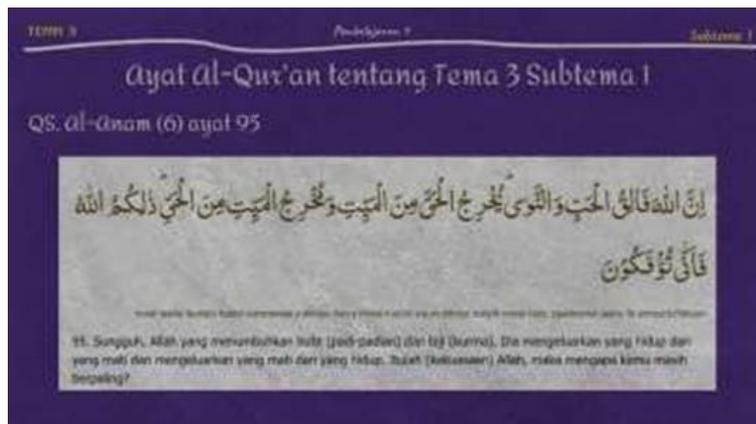
1) Tampilan “Tujuan Pembelajaran”



Gambar 4.12
Tampilan “Tujuan Pembelajaran”

Tujuan pembelajaran terdapat di awal setiap video pembelajaran satu subtema.. Tujuan pembelajaran ditampilkan sebelum masuk ke materi pembelajaran.

2) Tampilan “Ayat Al-Qur’an”



Gambar 4.13
Tampilan Ayat “Al-Qur’an”

Ayat-ayat Al-Qur'an disajikan setelah tampilan Tujuan Pembelajaran di setiap Subtema. Ayat-ayat yang disajikan disesuaikan dengan materi yang ada di subtema tersebut.

3) Tampilan Materi Tema 1



Gambar 4.14
Tampilan Tema 1

Gambar di atas adalah salah satu *slide* dari materi yang ada pada Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”.

4) Tampilan Materi Tema 2



Gambar 4.15
Tampilan Tema 2

Gambar di atas adalah salah satu *slide* dari materi yang ada pada Tema 2 “Selalu Berhemat Energi”.

5) Tampilan Materi Tema 3



Gambar 4.16
Tampilan Tema 3

Gambar di atas adalah salah satu *slide* dari materi yang ada pada Tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”.

6) Tampilan Materi Tema 4



Gambar 4.17
Tampilan Tema 4

Gambar di atas adalah salah satu *slide* dari materi yang ada pada Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”.

7) Tampilan Materi Tema 5



Gambar 4.18
Tampilan Tema 5

Gambar di atas adalah salah satu *slide* dari materi yang ada pada Tema 5 “Pahlawanku”.

8) Tampilan Akhir



Gambar 4.19
Tampilan Akhir

Tampilan akhir dari video pembelajaran berisi sumber-sumber gambar yang digunakan dalam materi pada aplikasi pembelajaran *Funducation*.

2. Penyajian Data Validasi

Penyajian data validasi produk media pembelajaran *VideoScribe* berbasis android pada penelitian ini terdiri dari hasil validasi ahli materi, hasil validasi ahli desain, hasil validasi ahli pembelajaran, dan hasil uji coba. Proses validasi kepada validator menggunakan kuisisioner. Kuisisioner yang didapatkan dari hasil validasi kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran dihitung menggunakan *Skala Likert*. Penilaian dengan *Skala Likert* berdasarkan tabel berikut.

Tabel 4.1
Skala Likert

No	Nilai	Keterangan
1	4	Sangat Baik / Sangat Setuju
2	3	Baik / Setuju
3	2	Tidak Baik / Tidak Setuju
4	1	Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Setuju

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pembelajaran tematik adalah berupa media pembelajaran *VideoScribe* berbasis android. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 8 Januari 2021 oleh Bapak H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku dosen yang ahli dalam pembelajaran tematik. Paparan deskriptif hasil validasi ahli

materi akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.2, 4.3, dan 4.4.

1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.2 dan 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Rumusan topik materi pada pengembangan media ajar ini baik	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Penyajian gambar dalam media pembelajaran sesuai dengan materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3	Penyajian audio sesuai dengan materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
4	Media yang disajikan masuk akal dan dapat diterima	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

5	Media yang disajikan dapat digunakan dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Sistematika penyajian materi rapi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Materi disajikan dengan runtut dan jelas	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Materi yang disajikan dalam media <i>videosome</i> ini dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	pemahaman siswa					
11	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	44	90.9	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator ahli materi, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui presentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

Keterangan:

P : persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: jumlah skor jawaban dari validator ahli materi

$\sum xi$: jumlah skor tertinggi

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi

Tingkat Validitas	F	%
Valid	4	36.3
Sangat Valid	7	63.7

Tabel 4.2 dan 4.3 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 36.3% dan dinyatakan valid, yaitu pada item 2, 3, 7, dan 9. Sedangkan 63.7% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 4, 5, 6, 8, 10, dan 11.

2) Paparan Data Kuantitatif

Paparan data kualitatif dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.4.

Nama Subjek Ahli	Kritik dan Saran
H. Ahmad Sholeh, M.Ag	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu dikaitkan dengan integrasi Islam (penambahan ayat Al-Qur'an di setiap video). • Sumber gambar harus jelas.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, telah dituliskan bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diterapkan ataukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas, dalam perbaikan media pembelajaran *VideoScribe* ini memerlukan 1 kali revisi.

Penulis telah melakukan konsultasi terkait dengan media pembelajaran *VideoScribe* kepada ahli materi, sehingga mendapatkan hasil bahwa “secara umum sudah baik, akan tetapi perlu ditambahkan keterkaitan dengan integrasi Islam dan sumber gambar yang jelas sebelum dilakukan uji coba”.

b. Hasil Validasi Ahli Desain

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain media pembelajaran tematik adalah berupa media pembelajaran *VideoScribe* berbasis android. Validasi pada ahli desain media dilakukan pada

tanggal 10 Desember 2020 oleh Ibu Dr. Hj. Umi Machmudah, MA selaku dosen yang ahli dalam desain media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.5, 4.6, dan 4.7.

1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Ahli Desain Media

No	Pernyataan	Σ x	Σ x i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Ukuran, warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran tepat	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, gambar, dan lain-lain) tepat	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Gambar atau animasi mampu memperjelas	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	materi yang disajikan					
4	Gambar/animasi tidak mengurangi substansi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5	Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Suara yang termuat dalam media jelas	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
7	Animasi/gambar yang ada dalam media jelas dan sesuai dengan materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8	Tampilan media <i>videoscribe</i> menarik dan dekat dengan siswa	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9	Durasi waktu tiap <i>slide</i> pada media <i>videoscribe</i> ini konsisten	3	4	75	Sangat Valid	Tidak Revisi

10	Media pembelajaran dapat digunakan siswa kembali untuk belajar di rumah	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		35	40	87.5	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator ahli desain media, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui presentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

Keterangan:

P : persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: jumlah skor jawaban dari validator ahli materi

$\sum xi$: jumlah skor tertinggi

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Desain Media

Tingkat Validitas	F	%
Valid	5	50
Sangat Valid	5	50

Tabel 4.5 dan 4.6 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 50% dan dinyatakan valid, yaitu pada item 4, 6, 7, 8, dan 9. Sedangkan 50% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 2, 3, 5, dan 10.

2) Paparan Data Kualitatif

Paparan data kualitatif dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli desain media yang dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7
Kritik dan Saran Terhadap Desain Media

Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Dr. Hj. Umi Machmudah, MA	<ul style="list-style-type: none"> • Suara pengisi pada video harus lebih tinggi volume nya daripada back sound. • -Background pada video warna gelap dan font tulisan berwarna terang.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, telah dituliskan bahwasanya ada dua aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki agar produk lebih layak untuk diterapkan, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas. Perbaikan media pembelajaran *VideoScribe* ini memerlukan 1 kali revisi.

Penulis telah melakukan konsultasi terkait dengan media pembelajaran *VideoScribe* kepada ahli desain media, sehingga mendapatkan hasil bahwa “secara keseluruhan sudah baik, namun *background* pada video lebih baik warna gelap dan *font* warna terang sehingga memberi kesan yang lebih tajam dan fokus. Setelah perbaikan itu, produk bisa diujicobakan di lapangan”.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran *VideoScribe* berbasis

android. Validasi pada ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 2 Maret 2021 oleh Bapak Suseno Adi Utomo, M.Pd selaku guru kelas IV di SD Islam As-Salam Malang. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.8, 4.9, dan 4.10.

1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.8

Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran (Guru)

No	Pernyataan	\sum x	\sum x i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	KI/KD yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Tujuan pembelajaran dalam media sesuai dengan materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3	Media <i>videoscribe</i> ini memudahkan dalam mengajar	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
4	Bahasa yang digunakan	3	4	100	Valid	Tidak Revisi

	dalam media mudah untuk dimengerti siswa					
5	Animasi/gambar yang ada dalam media jelas dan sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Penyampaian materi dalam media <i>videoscribe</i> ini jelas	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Contoh-contoh atau gambar dalam media dapat membantu siswa memahami materi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk meningkatkan hasil dan semangat belajar	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

9	Media yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Media pembelajaran dapat digunakan siswa kembali untuk belajar di rumah	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		36	40	90	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator ahli desain media, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui presentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

Keterangan:

P : persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: jumlah skor jawaban dari validator ahli materi

$\sum xi$: jumlah skor tertinggi

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Valid	4	40
Sangat Valid	8	60

Tabel 4.8 dan 4.9 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 40% dan dinyatakan valid, yaitu pada item 3, 4, dan 8. Sedangkan 60% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 5, 6, 7, 9, dan 10.

2) Paparan Data Kualitatif

Paparan data kualitatif dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli pembelajaran (guru) yang dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10
Kritik dan Saran dari Ahli Pembelajaran (Guru)

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Suseno Adi Utomo, M.Pd	Masa yang akan datang bisa membuat sebuah produk pembelajaran tidak hanya kelas 4 semester 1 saja.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, telah dituliskan bahwasanya untuk masa yang akan datang diharapkan penulis ataupun orang lain dapat mengembangkan sebuah produk yang seperti produk video pembelajaran *VideoScribe* ini lebih banyak cakupannya, tidak hanya satu semester dan kelas 4 saja, apalagi proses pembelajaran yang berlangsung daring saat sekarang dan belum diketahui sampai kapan.

d. Hasil Uji Coba

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil pada produk media pembelajaran *VideoScribe* ini ditujukan kepada 6 siswa SD Islam As-Salam Malang kelas IV yang dipilih secara acak.

Tabel 4.11
Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Afif Anargya Harimurti	76	86
2	Qonitatun Hafidzoh	84	80
3	Faradilla Aliana	68	88
4	Bryan Diandra Septriansyah	80	96
5	Dzaky Athaa Daffa Setiawan	68	92
6	M.Raafi Republik Indonesia	76	88
Rata-rata		75.33	88.33

Tabel 4.12
Hasil Uji Hipotesis

Nilai Siswa	Sig (2-tailed)
	0,023

Berdasarkan tabel nilai di atas diketahui nilai rata-rata *pretest* 6 siswa adalah 75.33 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 88.33. Selanjutnya dilakukan uji T dengan metode *paired sample t-test* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* 6 siswa untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar siswa. Hasil dari uji T menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.023. Nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* keenam siswa. Hal ini menunjukkan bahwa

produk memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh, disimpulkan bahwa produk dapat dilanjutkan untuk uji coba lapangan.

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba produk media pembelajaran *VideoScribe* ini ditujukan kepada siswa SD Islam As-Salam Malang kelas IV sebagai responden. Kelas IV berjumlah 52 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu IV-A dan IV-B dengan 26 siswa di tiap kelasnya.

Tabel 4.13
Daftar Nilai *Pretest* Kelas IV-A

No.	Nama	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Rata - Rata
1	Adam Bakhtiar Zafarani	72	68	76	72
2	Afif Anargya Harimurti	76	76	64	72
3	Aisyah Zahidah Afiqah	80	76	72	76
4	Andi Athoillah Tsafiq Ahza	84	88	68	80
5	Anisah At Tanuny	64	72	68	68
6	Annida Hanim Kaysah	68	72	64	68
7	Azhar Naruna Sofyan	72	68	64	68
8	Callysta Nabila Khairunnisa	80	68	68	72
9	Desina Kamila Fathin	76	68	72	72
10	Dzyyana Fabi Rahmady	76	72	68	72
11	Dzikra Bima Kailaki Brianto	80	76	72	76
12	Falihah Nafisah Farzana Atsilah	72	76	68	72
13	Faradilla Aliana	68	84	76	76
14	Fauzan Adyatama Ilmi	80	84	76	80
15	Ifitiania Aisyah Suprpto	72	88	68	76
16	Keefe Athar Saverio	68	80	68	72

17	Khayyama Hayan Rahmady	72	68	64	68
18	Mahira Hasna Akifa Kamila	64	76	64	68
19	Muhammad Kaede Wijatmiko	72	76	68	72
20	Muhammad Lingga Mahardika P	76	72	68	72
21	Nadezha Elysia Safa Arifianto	64	76	64	68
22	Qonitatun Hafidzoh	84	92	88	88

Tabel 4.14
Daftar Nilai *Posttest* Kelas IV-A

No.	Nama	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Rata - Rata
1	Adam Bakhtiar Zafarani	84	84	96	88
2	Afif Anargya Harimurti	84	80	88	84
3	Aisyah Zahidah Afiqah	84	84	96	88
4	Andi Athoillah Tsafiq Ahza	80	80	92	84
5	Anisah At Tanuny	92	80	92	88
6	Annida Hanim Kaysah	80	80	92	84
7	Azhar Naruna Sofyan	80	80	80	80
8	Callysta Nabila Khairunnisa	84	76	80	80
9	Desina Kamila Fathin	92	88	96	92
10	Dzyyana Fabi Rahmady	84	80	76	80
11	Dzikra Bima Kailaki Brianto	84	80	88	84
12	Falihah Nafisah Farzana Atsilah	84	80	88	84
13	Faradilla Aliana	80	80	80	80
14	Fauzan Adyatama Ilmi	80	84	100	88
15	Ifitiania Aisyah Suprpto	76	80	84	80
16	Keefe Athar Saverio	76	72	80	76
17	Khayyama Hayan Rahmady	72	72	72	72
18	Mahira Hasna Akifa Kamila	72	72	84	76
19	Muhammad Kaede Wijatmiko	76	72	80	76
20	Muhammad Lingga Mahardika P	76	72	92	80

21	Nadezha Elysia Safa Arifianto	84	84	96	88
22	Qonitatun Hafidzoh	100	100	100	100

Tabel 4.15
Daftar Nilai *Prestest* Kelas IV-B

No.	Nama	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Rata - Rata
1	Ach. Hazel Rosyid El Fairuz	76	64	64	68
2	Adiba Husein Abdun	88	72	68	76
3	Aditya Narendra	84	72	72	76
4	Aisyah Nuur Abidah	92	72	76	80
5	Anindita Nafisah Ariandono	76	68	72	72
6	Aqila Azka Khnaya Mekaa	88	68	72	76
7	Aufa Muafa	88	72	68	76
8	Bintang Anindya Azarine	76	68	72	72
9	Bryan Diandra Septriansyah	80	68	68	72
10	Dzaky Athaa Daffa Setiawan	72	64	68	68
11	Faruq Athar Al-Abqory	72	68	64	68
12	Furqon Athaillah Arosyid Santoso	88	68	72	76
13	Gathisa Renanta Kosasih	84	64	68	72
14	Gryzelda Athaa Shakira	76	72	68	72
15	Haidar Aziizurrahman	88	68	72	76
16	Hassan Wahid Ar Rosyid	88	68	72	76
17	Husein Itsnan Ar Rosyid	92	76	72	80
18	Huwaida Hidayatul Ilmi	80	76	72	76
19	Ibrahim Al Dewa Uno	88	72	68	76
20	M.Raafi Republik Indonesia	76	72	68	72
21	Muhammad Fachry	84	72	72	76
22	Muhammad Hafizh Ihsan Assyarif	80	68	68	72

Tabel 4.16
Daftar Nilai *Posttest* Kelas IV-B

No.	Nama	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Rata - Rata
1	Ach. Hazel Rosyid El Fairuz	92	100	84	92
2	Adiba Husein Abdun	100	100	100	100
3	Aditya Narendra	88	80	84	84
4	Aisyah Nuur Abidah	88	100	88	92
5	Anindita Nafisah Ariandono	100	100	100	100
6	Aqila Azka Khnaya Mekaa	92	88	84	88
7	Aufa Muafa	92	88	96	92
8	Bintang Anindya Azarine	92	88	96	92
9	Bryan Diandra Septriasyah	88	100	100	96
10	Dzaky Athaa Daffa Setiawan	88	92	84	88
11	Faruq Athar Al-Abqory	92	100	84	92
12	Furqon Athaillah Arosyid Santoso	92	92	80	88
13	Gathisa Renanta Kosasih	80	88	84	84
14	Gryzelda Athaa Shakira	80	92	92	88
15	Haidar Aziizurrahman	84	88	92	88
16	Hassan Wahid Ar Rosyid	80	100	96	92
17	Husein Itsnan Ar Rosyid	88	92	84	88
18	Huwaida Hidayatul Ilmi	84	96	84	88
19	Ibrahim Al Dewa Uno	88	96	92	92
20	M.Raafi Republik Indonesia	88	100	88	92
21	Muhammad Fachry	100	100	100	100
22	Muhammad Hafizh Ihsan Assyarif	100	100	100	100

B. Analisis Data

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan metode *pearson* dan perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai *r-hitung* yang diperoleh

dibandingkan dengan harga *product moment* pada taraf signifikansi 0.05.

Bila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas disajikan pada tabel 4.17, 4.18, dan 4.19.

Tabel 4.17
Hasil Uji Validitas Tema 3

No.	Nomor Soal	r hitung	r tabel (df 50;0.05=0,273)	Keterangan
1	Soal 1	0,395	0,273	Valid
2	Soal 2	0,395	0,273	Valid
3	Soal 3	0,349	0,273	Valid
4	Soal 4	0,629	0,273	Valid
5	Soal 5	0,382	0,273	Valid
6	Soal 6	0,582	0,273	Valid
7	Soal 7	0,359	0,273	Valid
8	Soal 8	0,438	0,273	Valid
9	Soal 9	0,443	0,273	Valid
10	Soal 10	0,502	0,273	Valid
11	Soal 11	0,357	0,273	Valid
12	Soal 12	0,350	0,273	Valid
13	Soal 13	0,314	0,273	Valid
14	Soal 14	0,482	0,273	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 25 butir soal dari tema 3 dinyatakan valid ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (df 50;0.05)). Sehingga 25 butir soal tema 3 dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 4.18
Hasil Uji Validitas Tema 4

No.	Nomor Soal	r hitung	r tabel (df 50;0.05=0,273)	Keterangan
1	Soal 1	0,284	0,273	Valid
2	Soal 2	0,300	0,273	Valid
3	Soal 3	0,395	0,273	Valid

4	Soal 4	0,381	0,273	Valid
5	Soal 5	0,315	0,273	Valid
6	Soal 6	0,271	0,273	Valid
7	Soal 7	0,322	0,273	Valid
8	Soal 8	0,283	0,273	Valid
9	Soal 9	0,333	0,273	Valid
10	Soal 10	0,330	0,273	Valid
11	Soal 11	0,285	0,273	Valid
12	Soal 12	0,448	0,273	Valid
13	Soal 13	0,370	0,273	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 25 butir soal dari tema 4 dinyatakan valid ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel}_{(df\ 50;0,05)}$). Sehingga 25 butir soal tema 4 dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 4.19
Hasil Uji Validitas Tema 5

No.	Nomor Soal	r hitung	r tabel (df 50;0,05=0,273)	Keterangan
1	Soal 1	0,361	0,273	Valid
2	Soal 2	0,288	0,273	Valid
3	Soal 3	0,313	0,273	Valid
4	Soal 4	0,306	0,273	Valid
5	Soal 5	0,311	0,273	Valid
6	Soal 6	0,322	0,273	Valid
7	Soal 7	0,338	0,273	Valid
8	Soal 8	0,357	0,273	Valid
9	Soal 9	0,511	0,273	Valid
10	Soal 10	0,316	0,273	Valid
11	Soal 11	0,334	0,273	Valid
12	Soal 12	0,289	0,273	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 25 butir soal dari tema 5 dinyatakan valid ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel}_{(df\ 50;0.05)}$). Sehingga 25 butir soal tema 5 dapat digunakan untuk penelitian.

Uji reliabilitas instrument pada penelitian ini menggunakan metode *spearman/brown*. Nilai koefisien reliabilitas (*cronbach's alpha*) memiliki kriteria dalam menentukan tingkat reliabilitasnya. Kriteria reliabilitas berdasarkan tabel berikut.

Tabel 4.20
Kriteria Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Keterangan
$\leq 0,200$	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas pada soal tema 3 sebesar 0.667, pada soal tema 4 sebesar 0.764, dan pada soal tema 5 sebesar 0.696. Berdasarkan hasil uji reliabilitas seluruh instrument soal, baik pada soal tema 3, tema 4, dan tema 5 termasuk dalam kategori yang tinggi.

Tabel 4.21
Hasil Uji Reliabilitas

Tema	Cronbach's Alpha	Jumlah Soal
Tema 3	0.667	25
Tema 4	0.764	25
Tema 5	0.696	25

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 20.0 for Windows* dengan ketentuan jika nilai signifikansi < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal dan jika nilai signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.22
Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Sig.	Keterangan
Prestasi Belajar	Kontrol	0.088	Normal
	Eksperimen	0.089	Normal

Tabel di atas menunjukkan hasil uji normalitas prestasi belajar siswa kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0.088 dan hasil kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0.089. Hasil uji normalitas kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi dengan normal.

3. Uji Homogenitas

Penelitian ini juga melalui uji homogenitas kelas. Uji homogenitas dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kedua kelas tersebut homogen atau tidak homogen. Hasil dari uji homogenitas dua kelas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.23
Hasil Uji Homogenitas

Prestasi Belajar	F	Sig.
	0.123	0.727

Pada uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,727. Sampel dikatakan homogen jika nilai signifikansi $\geq 0,05$. Karena $0,727 \geq 0,05$, maka sampel tergolong homogen.

4. Uji Hipotesis

Tabel 4.24
Nilai Rata-Rata Tiap Tema

No	Tema	Kelas IV-A		Kelas IV-B	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Tema 3	73.23	82.46	81.69	88.92
2	Tema 4	77.08	80.15	69.23	94.62
3	Tema 5	69.85	88.46	69.69	89.69

Tabel 4.24 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *posttest* pada tiap tema di kedua kelas jika dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan nilai *posttest* di kelas eksperimen menunjukkan selisih yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Untuk mengetahui perbedaan signifikan atau tidaknya peningkatan nilai siswa di kedua kelas, diperlukan uji hipotesis.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *independent t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan produk dengan kelas yang tidak menggunakan produk. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.25
Hasil Uji Hipotesis

Prestasi Belajar	Sig.(2-Tailed)
	0.01

Pada uji hipotesis diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,01 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil uji hipotesis, metode pembelajaran menggunakan produk memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

C. Revisi Produk

Proses validasi produk media pembelajaran *VideoScribe* berbasis android ini perlu dilakukan perbaikan dari segi materi dan desain. Perbaikan produk akan dipaparkan di bawah ini.

1. Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 4.2, 4.3, dan 4.4, maka penulis melakukan perbaikan produk media pembelajaran *VideoScribe* berbasis android ini sebelum uji coba produk di lapangan.

Tabel 4.26
Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Perlu dikaitkan dengan integrasi Islam (penambahan ayat Al-Qur'an di setiap video)	Belum ada	

2	Sumber gambar harus jelas	Belum ada	
---	---------------------------	-----------	--

Semua data dari hasil penilaian, kritik, dan saran dari ahli materi dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen media pembelajaran *VideoScribe* berbasis android sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV.

2. Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Desain

Berdasarkan tabel 4.5, 4.6, dan 4.7, maka penulis melakukan perbaikan produk media pembelajaran Video Scribe berbasis android ini sebelum uji coba produk di lapangan.

Tabel 4.27
Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Desain

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1	Suara pengisi pada video harus lebih tinggi volumenya daripada <i>background</i>	<i>Background</i> lebih dominan daripada pengisi suara	<i>Background</i> sudah dikurangi volumenya sehingga suara pengisi mendominasi

2	<p><i>Background</i> pada video warna gwap dan <i>font</i> berwarna terang</p>		
---	--	--	---

Semua data dari hasil penilaian, kritik, dan saran dari ahli desain dijadikan landasan sebagai bahan untuk perbaikan. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen dan kualitas yang lebih layak dari media pembelajaran *VideoScribe* berbasis android sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV.

D. Pembahasan

Media diyakini sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media yang merupakan sarana menjembatani penyampaian materi oleh guru kepada siswa akan membantu serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Kempster and Dayton dalam bukunya Cecep Kustandi, bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik maka kualitas pembelajarannya dapat ditingkatkan, begitu juga dengan hasil belajarnya⁵⁵.

Pemanfaatan media berbasis android dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik seperti yang dikatakan oleh Forment & Guererro, bahwa media berbasis *mobile* bersifat fleksibel, dapat digunakan berulang – ulang

⁵⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, Media Pembelajaran; manual dan digital,....hlm 24

sesuai dengan kesiapan dan kemauan peserta didik. Dengan demikian penggunaan *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk melatih daya ingat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang digunakan berulang – ulang secara otomatis materi yang disajikan dapat melekat dalam ingatan peserta didik⁵⁶.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *independent t-test* dengan taraf signifikansi 5% yaitu untuk mencari pengaruh antara variabel media pembelajaran *videoscribe* berbasis android dengan variabel prestasi belajar. Tabel 4.24 menunjukkan bahwa pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* adalah 73,38 dan nilai *posttest* adalah 83,69, sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* adalah 73,53 dan nilai *posttest* adalah 91,07. Berdasarkan tabel 4.25, diketahui bahwa nilai Sig.(2-Tailed) adalah 0,01 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *videoscribe* berbasis android memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, serta prestasi belajar siswa yang memanfaatkan media pembelajaran *videoscribe* berbasis android lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media pembelajaran *videoscribe* berbasis android. Adapun pengaruh tersebut bersifat positif artinya semakin

⁵⁶ Isma Ramadhani Lubis, Jaslin Ikhsan, "Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik sma" jurnal inovasi pendidikan IPA, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1 (2015)

memanfaatkan media pembelajaran *videoscribe* berbasis android, maka semakin tinggi pula peningkatan prestasi belajar siswa.

Pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran merupakan bentuk implementasi dari pembelajaran berbasis *mobile*. Nordin, Embi, & Yunus⁵⁷ mengatakan bahwa *mobile learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan *mobile device* atau *handheld technology* seperti *handphone*, *PDA*, *IPod*, *Pocket PC*, dan semua produk teknologi yang menunjang pembelajaran yang bisa dibawa ke mana saja dan dapat digunakan di mana saja. Melalui aplikasi pembelajaran ini, siswa dapat mengakses materi dan latihan yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan di manapun. Hal tersebut tentu saja telah memberikan sebuah pengalaman baru yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa tidak lagi terus-menerus berkutat dengan buku pelajaran atau bertatap muka langsung dengan guru sebagaimana yang sudah sering terjadi pada pembelajaran sebelumnya.

Adanya dampak positif yang terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran ini memang memiliki kelebihan dalam menunjang aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sharples & Pea⁵⁸ yang mengatakan bahwa melalui kegiatan *mobile learning*, fleksibilitas belajar siswa menjadi lebih tinggi karena siswa dapat mengakses materi belajar dan mengkomunikasikannya dengan guru kapanpun dan di manapun. Dengan kondisi yang demikian ini, pembelajaran

⁵⁷ Nordin dkk, (2010). Mobile learning framework for lifelong learning. In *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.10.019>

⁵⁸ Sharples, M., & Pea, R. (2014). Mobile learning. In *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences, Second Edition*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139519526.030>

menjadi lebih efektif dan efisien. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga ingin mengetahui dampak media pembelajaran berbasis android terhadap mata pelajaran atau materi tertentu, seperti halnya yang telah dilakukan oleh Lubis & Ikhsan (2015)⁵⁹, Prasetyo, Yektyastuti, Solihah, Ikhsan, & Sugiyarto (2015)⁶⁰, dan Ramansyah (2015)⁶¹.

Umumnya, peserta didik terbiasa menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video, animasi dan gambar. Namun, penggunaan media pembelajaran hanya terbatas pada media cetak, seperti lembar kerja siswa, handout dan buku. Dalam penelitian ini, siswa dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran *videscibe* berbasis android yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat melatih untuk belajar secara mandiri. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi kimia menggunakan pembelajaran berbasis android.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan yang telah dilakukan oleh Prasetyo dkk (2015)⁶² dan Nurrokmah dkk (2013)⁶³ bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam bentuk aplikasi android dapat meningkatkan

⁵⁹ Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>

⁶⁰ Prasetyo dkk, (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Aandroid Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*.

⁶¹ Ramansyah, W. (2015). Pengembangan Education Game (Edugame) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*.

⁶² Prasetyo dkk, 2015, Pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia berbasis aplikasi android terhadap peningkatan motivasi siswa SMA. *Seminar Nasional Pendidikan Sains V, UNS*.

⁶³ Nurrokmah, I.E. dan Sunarto, W., 2013, Pengaruh Penerapan *Virtual Lab* Berbasis Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Chemistry in Education*, Vol 2, No 1, Hal. 201-208.

motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik sehingga menumbuhkan kemauan belajar siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Valk, *et al.*, (2010)⁶⁴ bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memberikan gairah baru, rasa senang dan ketertarikan untuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan ketertarikan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar (HirshPasek, *et al.*, 2015)⁶⁵.

⁶⁴ Valk, J.H., Rashid, A.T., dan Elder, L., 2010, Using Mobile Phones to Improve Educational Outcomes: An Analysis of Evidence from Asia, *International Review of Research in Open and Distance Learning*, Vol. 11, No 1, Hal. 117-140.

⁶⁵ Hirsh-Pasek, K., Zosh, J.M., Golinkoff, R.M., Gray, J.H., Robb, M.B., dan Kaufman, J., 2015, Putting Education in "Educational" apps: Lessons From the Science of Learning, *Psychological Science in the Public Interest*, Vol 16, No 1, Hal. 3-34.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran merupakan perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan motivasi semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran⁶⁶. Media pembelajaran membantu berlangsungnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik diperlukan dalam lembaga pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis android “Funducation” ini didasarkan pada kenyataan belum banyak tersedianya media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, produk ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV semester ganjil setelah menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran *VideoScribe* “Funducation” yang dikembangkan oleh penulis merupakan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi android. Menu yang ada di dalam media pembelajaran ini berisi materi yang disajikan dalam bentuk video. Selain itu, pada aplikasi “Funducation” ini terdapat menu *Quiz* yang berisi latihan-latihan soal bagi siswa. Video pembelajaran ini dilengkapi gambar untuk mendukung materi dan pengisi suara yang menjelaskan materi di dalamnya.

⁶⁶ Hujar AH. Sanaky. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta; Safiria Insani Pers, 2009, hlm.3

Sehingga produk media pembelajaran ini termasuk jenis media pembelajaran audio-visual⁶⁷.

1. Validitas Produk Yang Telah Direvisi

Media pembelajaran *VideoScribe* “Funducation” ini melalui tahap validasi. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran (guru). Data hasil validasi dikonversikan pada skala presentase berdasarkan ketentuan tingkat validitas kemudian dilakukan proses analisis data validasi sebagai berikut.

a. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.2, 4.3, dan 4.4, maka diketahui bahwa persentase kevalidan sebesar 90.9%. Semua dengan tabel konversi skala tingkat kevalidan, persentase tingkat pencapaian 90.9% berada pada kualifikasi sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikemas dalam media pembelajaran *VideoScribe* berupa aplikasi “Funducation” memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi, seperti yang diketahui bahwa sebagai sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran⁶⁸.

⁶⁷ Hujair AH. Saanaky, media Pembelajaran (Yogyakarta : Safria Insania Press, 2009), hlm 102-103

⁶⁸ Hujair AH. Saanaky. Media Pembelajaran, Yogyakarta; Safiria Insani Pers, 2009, hlm.3

b. Analisis Data Validasi Ahli Desain

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.5, 4.6, dan 4.7, maka diketahui bahwa persentase kevalidan sebesar 87.5 %. Semua dengan tabel konversi skala tingkat kevalidan, persentase tingkat pencapaian 87.5% berada pada kualifikasi sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa desain dalam media pembelajaran *VideoScribe* berupa aplikasi “Funducation” memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi, seperti yang diketahui bahwa manfaat media pembelajaran adalah memudahkan siswa memahami bahan pengajaran dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik⁶⁹.

c. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.8, 4.9, dan 4.10, maka diketahui bahwa persentase kevalidan sebesar 90 %. Semua dengan tabel konversi skala tingkat kevalidan, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *VideoScribe* berupa aplikasi “Funducation” memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi, seperti yang diketahui bahwa media dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di kelas⁷⁰.

2. Efektivitas Produk Dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *videoscribe* “Funducation” yang digunakan dalam proses pembelajaran terbukti dapat

⁶⁹ Ibid, hlm 3

⁷⁰ Ibid, hlm 4

meningkatkan hasil belajar siswa SD Islam As-Salam Malang. peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran “Funducation” lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran tanpa media pembelajaran “funducation”. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* kedua kelas. Pada kelas kontrol, peningkatan nilai *pretest* – *posttest* adalah dari 73.39 menjadi 83.69. Sedangkan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dari 73.54 menjadi 91.08.

Hasil yang didapatkan kemudian diuji secara statistik untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji statistik dengan metode *independent t-test* menggunakan *software* SPSS 20 menunjukkan nilai Sig.(2-Tailed) sebesar 0.01 (<0.05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan produk dan kelas yang tidak menggunakan produk.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berikut adalah beberapa saran terkait dengan pemanfaatan produk:

- a. Media pembelajaran ini disusun sesuai karakteristik siswa, sehingga siswa diharapkan dapat menggunakannya secara mandiri.
- b. Media pembelajaran *videoScribe* “Funducation” berbasis android ini bukanlah satu-satunya sumber belajar siswa, hendaknya guru menyarankan siswa untuk membaca sumber lain yang relevan.

2. Saran Desiminasi Produk

Pengembangan media pembelajaran *videoscribe* “Funducation” berbasis android ini tidak melakukan tahap desiminasi (penyebaran) produk, namun bila dikehendaki untuk proses desiminasi beberapa yang perlu dipertimbangkan, yakni media pembelajaran ini disusun berdasarkan karakteristik siswa SD Islam As-Salam Malang. Bila hendak diperbanyak, sebaiknya dilakukan penyesuaian sesuai dengan karakteristik siswa skala besar.

3. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

Berdasarkan catatan saat uji coba yang telah dilaksanakan, maka untuk pengembang lanjutan dan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini sudah dilakukan revisi-revisi kecil sesuai dengan saran validator. Namun, untuk lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran hendaknya direvisi lebih lanjut.
- b. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada pembelajaran tematik kelas 4 semester ganjil yang terdiri dari 5 tema oleh karenanya perlu dikembangkan untuk tema dan kelas lainnya dalam pembelajaran tematik.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini terdapat hal yang perlu diperhatikan, yaitu terkait wilayah yang tidak semua tepat dan sesuai untuk pengaplikasian media pembelajaran ini. Selain itu, dalam pengaplikasian media pembelajaran berbasis android ini tergantung pada kebijakan masing-masing instansi karena tidak semua instansi

mengijinkan android dioperasikan saat pembelajaran serta ketersediaan tidaknya LCD projector di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Dwi Astuti, Irnin, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di SMK Bina Mandiri Depok*. Jurnal PKM Volume 24 No. 2
- Ahmad rohani. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmatika, Deti. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Pendekatan Inquiry/Discovery*. Jurnal Euclid ISSN 2355-1712 Vol. 3 No.1
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo
- Asnawir, Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat pers.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Prasada.
- Azhari. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di kelas VII SMP Negeri Banyuasin III*. Jurnal Pendidikan Mateatika, Vol. No. 2.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1989. *Educational Research: An Introduction*, Fifthy Edition. New York: Longman.
- Cecep Kustandi, Bambang Sujipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dadang Supardan. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif filosofi dan kurikulum*. Bandung : Bumi Aksara.
- DePoter,B. dan Hernacki, J. 2003. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Dwi P., Harry dkk. 2018. *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP di Cimahi*. Jurnal Kreano 9 (1).
- Dwiyogo, Wasis. 2013. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Fachrurazi. 2011. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal ISSN 1412-565X Edisi Khusus No. 1.
- Firdausi, Y. N. 2018. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)*. Prosiding Seminar Nasional Matematika.

- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik, oemar. 2009. *kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hujair AH, Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Jogjakarta : Safirial Insani Press.
<http://repository.usu.ac.id/bitstream>, 20 Oktober 2018 pukul 19.24
- Ilham musaddad. 2015. “*Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*”. Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Malang.
- Istianah, Euis. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematik dengan Pendekatan Model Eliciting Activities (MEAs) Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Progam Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol. 2, No. 1
- Jansen, Eric. 2011. *Pembelajaran Berbasis Otak (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT. Indeks Permata Puri Media.
- Jayanti P.P. 2016. *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kraetif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach*. Jurnal Refleksi Edukatika Vol. 6 No. 2
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz media.
- Khoiriah, Iswatun. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Materi Bangun Ruang Untuk Kelas IV SD/MI*. Thesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Kuswanto, Joko dan Ferri Radiansah. 2018. *Media Pemblajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistm Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama Vol. 14 No. 1
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mohammadnovanwordpress.com/2016/5/02/sparkol-videoscribe-video-animasikeren-dengan-sparkol/.Diakses pada tanggal 17 Februari 2019

- Nugroho, Andy. 2020. *Sejarah Android dan Perkembangannya dari Masa Ke Masa*. <https://qwords.com/blog/sejarah-android/>, diakses tanggal 19 November 2020.
- Nurofiah, Nisfatun dan Bachtiar Syaiful Bachri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMAN Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto*.
- Pratiwi, Sitoresmi Atika. 2016. *Pengembangan bahan ajar* (<http://jurnal.citralekha.com/wp-content/uploads/2015/05/VINI-2-Sitoresmi.pdf>)
- Prianto, Agus dkk. 2016. *Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran RME*. Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 7.
- Prihartini, Eka, dkk. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Menggunakan Pendekatan Open Ended*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Surya Tangerang.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, Ika. 2016. *Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Gaya dan Penerapannya*. Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM Vol. 1 ISBN: 978-602-9286-21-2
- Rakhmat, Jalaludin. 1991. *Psikologi Komunikasi. Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R.H, Ennis.1985. *Practical Strategies For The Direct Teaching Of Thinking Skill*. In A.L Costa (ed) *Develloping Mind: A Resorce Book ForTeaching Thinking*.
- Ribab Sibilana, Annas. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang*. Thesis. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Richey, C Rita and Klein, D James . 2007. *Desaign and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence Erbaum Associates, Inc.
- Santrock, John W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. (Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga.

- Sapriya. 2011. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiadi, Anwar, dkk. 2018. *Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Pneumatik. Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika Volume 1 No. 1*
- Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, Sharon. 2012. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset
- Soyomuki, Nurani. 2005 *Teori-Teori Pendidikan*, Depok: Ar-Ruzz media. Subekti, Sri. 2018. *Mencetak Generasi Cerdas Melalui Berpikir Kritis*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif dan RnD*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susiyana, Rudi., Riana, Cipi . 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyanto, Ph.D. 2010. *Model Pembinaan Pendidikan Karakter Di Lingkungan Sekolah*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi Progress*. Jakarta.: Penanda Media.
- Wijaya, Cece. 2010. *Pendidikan Remedial: Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yektyastuti, Resti dan Jaslin Ikhsan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. <http://www.google.com/wikipediasparkolvideoscribe>. Diakses pada 17 Februari 2019

LAMPIRAN 1

VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN UNTUK AHLI MATERI
PEMBELAJARAN TEMATIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEO SCRIBE*
BERBASIS *ANDROID* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4 SEMESTER
GANJIL

NAMA : Putri Permatasari
 NIM : 17760006
 JURUSAN : M-PGMI

A. PENGANTAR

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa SD/MI kelas IV pelajaran tematik dengan *video scribe* berbasis android.

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, penulis memohon kepada bapak/ibu untuk kesediannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah diberikan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terimakasih banyak atas kesediaan bapak/ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama :Ahmah Sholeh
 Jabatan :Dosen
 Instansi :UIN Malang
 Pendidikan terakhir :S3

C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket yang tersedia, mohon bapak/ibu terlebih dahulu mencermati isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda (*√*) pada kolom skor penilaian

Keterangan :

- SS : Sangat setuju (bobot 4)
- S : Setuju (bobot 3)
- KS : Kurang setuju (bobot 2)
- TS : Tidak setuju (bobot 1)

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

LEMBAR VALIDASI

NO	KRITERIA	SKOR PENILAIAN			
		TS	KS	S	SS
1	Rumusan topik materi pada pengembangan media ajar ini baik				✓
2	Penyajian gambar dalam media pembelajaran sesuai dengan materi			✓	
3	Penyajian audio sesuai dengan materi			✓	
4	Media yang disajikan masuk akal dan dapat diterima				✓
5	Media yang disajikan dapat digunakan dalam pembelajaran				✓
6	Sistematika penyajian materi rapi				✓
7	Materi disajikan runtut dan jelas			✓	
8	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap				✓
9	Materi yang disajikan dalam media video scribe ini dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa			✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				✓
10	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓

Catatan saran untuk revisi materi pembelajaran :

- Sumber gambar harus jelas
- perlu diteliti dan integrasi Islam
- Penyajian materi perlu dipadatkan dan diperdalam lagi.

Kesimpulan penilaian secara umum

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, Mohon memberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bahan ajar ini:

- 1 : Kurang baik (tidak dapat digunakan)
- 2 : Cukup baik (dapat digunakan dengan banyak revisi)
- 3 : Baik (dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi)
- 4 : Sangat baik (dapat digunakan dan tanpa revisi)

Malang, 05-07-2021

Ahli materi



(A. S. H. S.)

NIP. 19760803 2006041001

LAMPIRAN 2

VALIDASI AHLI MEDIA

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN UNTUK AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEO SCRIBE*
BERBASIS *ANDROID* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
SEMESTER GANJIL**

NAMA : Putri Permatasari
NIM : 17760006
JURUSAN : M-PGMI

A. PENGANTAR

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa SD/MI kelas IV pelajaran tematik dengan *video scribe* berbasis android.

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, penulis memohon kepada bapak/ibu untuk kesediannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah diberikan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terimakasih banyak atas kesediaan bapak/ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Umi Mahmudah, MA
Jabatan : Dosen UIN
Instansi : UIN Matang
Pendidikan terakhir : S-3 UIN IDP

C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket yang tersedia, mohon bapak/ibu terlebih dahulu mencermati isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda (*/*) pada kolom skor penilaian

Keterangan :

- SS : Sangat setuju (bobot 4)
- S : Setuju (bobot 3)
- KS : Kurang setuju (bobot 2)
- TS : Tidak setuju (bobot 1)

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

LEMBAR VALIDASI

NO	KRITERIA	SKOR PENILAIAN			
		TS	KS	S	SS
1	Ukuran, warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran tepat				✓
2	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, gambar dan lain-lain) tepat				✓
3	Gambar atau animasi mampu memperjelas materi yang disajikan				✓
4	Gambar/animasi tidak mengurangi substansi			✓	
5	Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas				✓
6	Suara yang termuat dalam media jelas			✓	
7	Animasi atau gambar yang ada dalam media jelas dan sesuai dengan materi			✓	
8	Tampilan media video scribe menarik dan dekat dengan siswa			✓	
9	Durasi waktu tiap slide pada media video scribe ini konsisten			✓	
10	Media pembelajaran dapat digunakan siswa kembali untuk belajar di rumah				✓

Catatan saran untuk revisi materi pembelajaran :

Kesimpulan penilaian secara umum

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, Mohon memberi tanda (J) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bahan ajar ini:

- 1 : Kurang baik (tidak dapat digunakan)
- 2 : Cukup baik (dapat digunakan dengan banyak revisi)
- 3 : Baik (dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi)
- 4 : Sangat baik (dapat digunakan dan tanpa revisi)

Malang, 10-12-2020

Ahli media


(Umi Machmudat, MA)

NIP. 19680081999032004

LAMPIRAN 3

VALIDASI GURU

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN UNTUK GURU
PEMBELAJARAN TEMATIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEO SCRIBE*
BERBASIS *ANDROID* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
SEMESTER GANJIL

NAMA : Putri Permatasari
 NIM : 17760006
 JURUSAN : M-PGMI

A. PENGANTAR

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa SD/MI kelas IV pelajaran tematik dengan *video scribe* berbasis android.

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, penulis memohon kepada bapak/ibu untuk kesediannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah diberikan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terimakasih banyak atas kesediaan bapak/ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : S. Suseno Adi Utomo, M.Pd
 Jabatan : wali kelas IV
 Instansi : SD Islam As-Salam Matang
 Pendidikan terakhir :

C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket yang tersedia, mohon bapak/ibu terlebih dahulu mencermati isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom skor penilaian

Keterangan :

- SS : Sangat setuju (bobot 4)
- S : Setuju (bobot 3)
- KS : Kurang setuju (bobot 2)
- TS : Tidak setuju (bobot 1)

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

LEMBAR VALIDASI

NO	KRITERIA	SKOR PENILAIAN			
		TS	KS	S	SS
1	KI/KD yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013				✓
2	Tujuan pembelajaran dalam media sesuai dengan materi			✓	
3	Media <i>video scribe</i> ini memudahkan dalam mengajar			✓	
4	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dimengerti siswa			✓	
5	Animasi atau gambar yang ada dalam media jelas dan sesuai dengan materi				✓
6	Penyampaian materi dalam media <i>video scribe</i> ini jelas				✓
7	Contoh-contoh atau gambar dalam media dapat membantu siswa memahami materi				✓
8	Media yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk meningkatkan hasil dan semangat belajar			✓	
9	Media yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV				✓
10	Media pembelajaran dapat digunakan siswa kembali untuk belajar di rumah				✓

Catatan saran untuk revisi materi pembelajaran :

Masa yang akan datang bisa membuat sebuah produk pembelajaran tidak hanya untuk kelas IV semester 1 saja.

Kesimpulan penilaian secara umum

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, Mohon memberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Bahan ajar ini:

- 1 : Kurang baik (tidak dapat digunakan)
- 2 : Cukup baik (dapat digunakan dengan banyak revisi)
- 3 : Baik (dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi)
- 4 : Sangat baik (dapat digunakan dan tanpa revisi)

Malang, 17 Maret 2021

Guru Kelas



Suseno Adi Utomo, M.Pd.

NIP. —

LAMPIRAN 4
SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-028/Ps/HM.01/06/2021

10 Maret 2021

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala Sekolah SD Islam As Salam Kota Malang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama	:	Putri Permatasari
NIM	:	17760006
Program Studi	:	Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing	:	1. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Semester Ganjil di SD Islam As Salam Malang

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb





**YAYASAN AS SALAM INSAN MADANI
SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) AS SALAM**

NPSN : 60726485

Jl. Bendungan Wonorejo 1A Malang 65415, Telp. (0341) 580550

**SURAT KETERANGAN
Nomor : 244/SDI-AS/IV/2021**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. M. Arief Chusaeni, M. Kpd.
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Putri Permatasari
NIM : 17760006
Program Studi : PGMI

Telah melakukan kegiatan penelitian untuk menyelesaikan Tesis di SD Islam As Salam Malang dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Semester Ganjil di SD Islam As-Salam Malang”** mulai penelitian 22 Maret – 19 Mei 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27 Mei 2021

Kepala Sekolah
SD Islam As Salam



Drs. M. Arief Chusaeni, M.Kpd

LAMPIRAN 6
DOKUMENTASI



LAMPIRAN 7

HASIL UJIAN

A. Pre Test kelas IV A

1. Tema 3

docs.google.com

PRETEST TEMA 3

Total points **76/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Afif Anargya Harimurti

KELAS *

4 A

No. Absen *

2

✓ 1. Berikut ini daerah utama penghasil padi di Indonesia, kecuali.....

docs.google.com

PRETEST TEMA 3

Total points **76/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Aisyah Zahidah Afiqah

KELAS *

4 A

No. Absen *

3

✗ 1. Berikut ini daerah utama penghasil padi di Indonesia, kecuali.....

docs.google.com

PRETEST TEMA 3

Total points **80/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Andi Athoillah Tsafiq Ahza

KELAS *

4 A

No. Absen *

4

✓ 1. Berikut ini daerah utama penghasil padi di Indonesia, kecuali.....

docs.google.com

PRETEST TEMA 3

Total points **64/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Anisah At Tauny

KELAS *

4 A

No. Absen *

5

✓ 1. Berikut ini daerah utama penghasil padi di Indonesia, kecuali.....

WhatsApp 06:14 docs.google.com 59%

PRETEST TEMA 3

Total points **68/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Annida Hanim Kaysah

KELAS *

4 A

No. Absen *

6

✓ 1. Berikut ini daerah utama penghasil padi di Indonesia, kecuali.....

WhatsApp 06:17 docs.google.com 58%

PRETEST TEMA 3

Total points **72/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Azhar Naruna Sofyan

KELAS *

4 A

No. Absen *

7

✓ 1. Berikut ini daerah utama penghasil padi di Indonesia, kecuali.....

2. Tema 4

Tsel-PakaiMasker 23:15 docs.google.com 26%

PRETEST TEMA 4

Total points **68/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Adam Bakhtiar Zafarani

KELAS *
4 A

No. Absen *
1

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 01:36 docs.google.com 80%

PRETEST TEMA 4

Total points **76/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Aisyah Zahidah Afiqah

KELAS *
4 A

No. Absen *
3

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 01:39 docs.google.com 80%

PRETEST TEMA 4

Total points **88/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Andi Athoillah Tsafiq Ahza

KELAS *
4 A

No. Absen *
4

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 01:42 docs.google.com 80%

PRETEST TEMA 4

Total points **72/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Anisah At Tanuny

KELAS *
4 A

No. Absen *
5

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 01:46 docs.google.com 80%

PRETEST TEMA 4

Total points **72/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Annida Hanim Kaysah

KELAS *
4 A

No. Absen *
6

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 01:50 docs.google.com 80%

PRETEST TEMA 4

Total points **68/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Azhar Naruna Sofyan

KELAS *
4 A

No. Absen *
7

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

3. Tema 5

10:28 docs.google.com/for

PRETEST TEMA 5

Poin total **76/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Adam Bakthiar Zafarani

KELAS *

4 A

< > < > < >

10:35 docs.google.com/for

PRETEST TEMA 5

Poin total **64/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Afif Anargya Harimurti

KELAS *

4 A

< > < > < >

10:48 docs.google.com/forms/d/

PRETEST TEMA 5

Poin total **68/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Andi Athoillah Tsafiq Ahza

KELAS *

4 A

< > < > < >

11:52 docs.google.com/for

PRETEST TEMA 5

Poin total **64/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Annisa Hanim Kaysah

KELAS *

4 A

< > < > < >

10:50 docs.google.com/forms/d/

PRETEST TEMA 5

Poin total **68/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Anisah At Tanuny

KELAS *

4 A

< > < > < >

11:57 docs.google.com/for

PRETEST TEMA 5

Poin total **68/100** ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Callysta Nabila Khairunnisa

KELAS *

4 A

< > < > < >

B. Pre Test Kelas IV B

1. Tema 3

21:35

docs.google.com/forms/d/

PRETEST TEMA 3

Poin total 88/100 ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Adiba Husein Abdun

KELAS *

4 B

21:33

docs.google.com/for

PRETEST TEMA 3

Poin total 76/100 ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Ach.Hazel Rosyid El Fairuz

KELAS *

4 B

21:40

docs.google.com/forms/d/

PRETEST TEMA 3

Poin total 92/100 ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Aisyah Nuur Abidah

KELAS *

4 B

21:37

docs.google.com/for

PRETEST TEMA 3

Poin total 84/100 ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Aditya Narendra

KELAS *

4 B

21:47

docs.google.com/for

PRETEST TEMA 3

Poin total 88/100 ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Aqila Azka Khnaya Mekaa

KELAS *

4 B

21:50

docs.google.com/for

PRETEST TEMA 3

Poin total 88/100 ?

Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *

Aufa muafa

KELAS *

4 B

2. Tema 4

Tsel-PakaiMasker 12:02 docs.google.com 70%

PRETEST TEMA 4
Total points 68/100
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Ach. Hazel Rosyid El Fairuz

KELAS *
4 B

No. Absen *
1

✗ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 0/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 12:05 docs.google.com 69%

PRETEST TEMA 4
Total points 72/100
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Aditya Narendra

KELAS *
4 B

No. Absen *
3

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 12:07 docs.google.com 68%

PRETEST TEMA 4
Total points 72/100
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Aisyah Nuur Abidah

KELAS *
4 B

No. Absen *
4

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 12:09 docs.google.com 67%

PRETEST TEMA 4
Total points 68/100
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Anindita Nafisah Ariandono

KELAS *
4 B

No. Absen *
5

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 12:10 docs.google.com 66%

PRETEST TEMA 4
Total points 68/100
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Aqila Azka Khnaya Mekaa

KELAS *
4 B

No. Absen *
6

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

Tsel-PakaiMasker 12:12 docs.google.com 66%

PRETEST TEMA 4
Total points 72/100
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Auga Muafa

KELAS *
4 B

No. Absen *
7

✓ 1. Berikut ini merupakan perkebunan 4/4 teh di Indonesia, kecuali.....

3. Tema 5

WhatsApp 12.54 docs.google.com 46%

PRETEST TEMA 5
Total points **64/100** ?
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
Ach. Hazel Rosyid El Fairuz

KELAS *
4 B

No. Absen *
1

✓ 1. Raja yang mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M adalah..... 4/4

WhatsApp 12.57 docs.google.com 46%

PRETEST TEMA 5
Total points **72/100** ?
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
Aditya Narendra

KELAS *
4 B

No. Absen *
3

✓ 1. Raja yang mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M adalah..... 4/4

WhatsApp 12.56 docs.google.com 46%

PRETEST TEMA 5
Total points **68/100** ?
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
Adiba Husein Abdun

KELAS *
4 B

No. Absen *
2

✓ 1. Raja yang mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M adalah..... 4/4

WhatsApp 13.01 docs.google.com 45%

PRETEST TEMA 5
Total points **72/100** ?
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
Anindita Nafisah Ariandono

KELAS *
4 B

No. Absen *
5

✓ 1. Raja yang mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M adalah..... 4/4

WhatsApp 12.59 docs.google.com 45%

PRETEST TEMA 5
Total points **76/100** ?
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
Aisyah Nuur Abidah

KELAS *
4 B

No. Absen *
4

✓ 1. Raja yang mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M adalah..... 4/4

WhatsApp 13.04 docs.google.com 43%

PRETEST TEMA 5
Total points **68/100** ?
Pretest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
Aufa Muafa

KELAS *
4 B

No. Absen *
7

✗ 1. Raja yang mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M adalah..... 0/4

C. Post Test Kelas IV A

1. Tema 3

Tsel-PakaiMasker 14.00 39% docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 84/96 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Atif Anargya Harimurti

KELAS *
4 A

No. Absen *
2

✓ 1. Bulir padi yang terbungkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

Tsel-PakaiMasker 14.02 38% docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 84/96 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Aisyah Zahidah Afiqah

KELAS *
4 A

No. Absen *
3

✓ 1. Bulir padi yang terbungkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

Tsel-PakaiMasker 14.05 36% docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 76/96 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Andi Athoillah Tsafiq Ahza

KELAS *
4 A

No. Absen *
4

✓ 1. Bulir padi yang terbungkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

Tsel-PakaiMasker 14.07 35% docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 88/96 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Anisah At Tanuny

KELAS *
4 A

No. Absen *
5

✓ 1. Bulir padi yang terbungkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

Tsel-PakaiMasker 14.09 35% docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 76/96 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Annida Hanim Kaysah

KELAS *
4 A

No. Absen *
6

✓ 1. Bulir padi yang terbungkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

Tsel-PakaiMasker 14.10 35% docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 76/96 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Azhar Naruna Sofyan

KELAS *
4 A

No. Absen *
7

✓ 1. Bulir padi yang terbungkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

2. Tema 4

Tsel-PakaiMasker 20:12 docs.google.com 55%

POSTTEST TEMA 4

Total points **80/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Afif Anargya Harimurti

KELAS *
4 A

No. Absen *
2

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

Tsel-PakaiMasker 20:38 docs.google.com 46%

POSTTEST TEMA 4

Total points **84/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Aisyah Zahidah Afiqah

KELAS *
4 A

No. Absen *
3

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

Tsel-PakaiMasker 20:40 docs.google.com 45%

POSTTEST TEMA 4

Total points **80/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Andi Athoillah Tsafiq Ahza

KELAS *
4 A

No. Absen *
4

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

Tsel-PakaiMasker 20:42 docs.google.com 45%

POSTTEST TEMA 4

Total points **80/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Anisah At Tanuny

KELAS *
4 A

No. Absen *
5

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

Tsel-PakaiMasker 20:49 docs.google.com 44%

POSTTEST TEMA 4

Total points **80/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Annida Hanim Kaysah

KELAS *
4 A

No. Absen *
6

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

Tsel-PakaiMasker 20:51 docs.google.com 42%

POSTTEST TEMA 4

Total points **80/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Azhar Naruna Sofyan

KELAS *
4 A

No. Absen *
7

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

3. Tema 5

19.25 docs.google.com/forms/d/e/1FA

POSTTEST TEMA 5
 Poin total **96/100** ?
 Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
 Yasmine Azalia A

KELAS *
 4 A

No. Absen *
 26

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter kemudian 4/4

19.22 docs.google.com/forms/d/e/1FA

POSTTEST TEMA 5
 Poin total **80/100** ?
 Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
 Shabrina Apsarini R

KELAS *
 4 A

No. Absen *
 24

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter kemudian 4/4

19.23 docs.google.com/forms/d/e/1FA

POSTTEST TEMA 5
 Poin total **100/100** ?
 Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
 Summayyah Ridwan M

KELAS *
 4 A

No. Absen *
 25

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter kemudian 4/4

19.21 docs.google.com/forms/d/e/1FA

POSTTEST TEMA 5
 Poin total **92/100** ?
 Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
 Sarah Nabila

KELAS *
 4 A

No. Absen *
 23

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter kemudian 4/4

19.19 docs.google.com/forms/d/e/1FA

POSTTEST TEMA 5
 Poin total **96/100** ?
 Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
 Nadezhda Elysiq S A

KELAS *
 4 A

No. Absen *
 21

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter kemudian 4/4

19.20 docs.google.com/forms/d/e/1FA

POSTTEST TEMA 5
 Poin total **100/100** ?
 Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *
 Qonitaton Hafidzoh

KELAS *
 4 A

No. Absen *
 22

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter kemudian 4/4

D. Post Test Kelas IV B

1. Tema 3

13.59 docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 92/100 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Ach. Hazel Ep Fairuz

KELAS *
4 B

No. Absen *
1

✓ 1. Bulir padi yang terbangkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

14.02 docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 100/100 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Adiba Husein Abdun

KELAS *
4 B

No. Absen *
2

✓ 1. Bulir padi yang terbangkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

14.03 docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 88/100 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Aditya Narendra

KELAS *
4 B

No. Absen *
3

✓ 1. Bulir padi yang terbangkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

14.05 docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 88/100 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Aisyah Nuur Abidah

KELAS *
4 B

No. Absen *
4

✓ 1. Bulir padi yang terbangkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

14.08 docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 92/100 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Aqila Azka Khanaya Mekaa

KELAS *
4 B

No. Absen *
6

✓ 1. Bulir padi yang terbangkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

14.06 docs.google.com

POSTTEST TEMA 3
Total points 100/100 ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 3

NAMA SISWA *
Anindita Nafisah Ariandono

KELAS *
4 B

No. Absen *
5

✓ 1. Bulir padi yang terbangkus dalam 4/4 sekam (kulit padi) disebut.....

2. Tema 4

19:18 43%
docs.google.com

POSTTEST TEMA 4

Total points **92/100** ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Husein Itsnan Ar Rasyid

KELAS *
4 B

No. Absen *
17

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

19:23 42%
docs.google.com

POSTTEST TEMA 4

Total points **96/100** ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Ibrahim Al Dewa Uno

KELAS *
4 B

No. Absen *
19

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

19:21 42%
docs.google.com

POSTTEST TEMA 4

Total points **96/100** ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Huwalda Hidayatul Ilimi

KELAS *
4 B

No. Absen *
18

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

19:26 42%
docs.google.com

POSTTEST TEMA 4

Total points **96/100** ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
M. Raafi Republik Indonesia

KELAS *
4 B

No. Absen *
20

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

19:31 41%
docs.google.com

POSTTEST TEMA 4

Total points **92/100** ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Nayla Mahira Rabbani

KELAS *
4 B

No. Absen *
23

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

19:30 42%
docs.google.com

POSTTEST TEMA 4

Total points **100/100** ?
Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 4

NAMA SISWA *
Muhammad Hafizh Ihsan Assyarif

KELAS *
4 B

No. Absen *
22

✓ 1. Urutan jenis pekerjaan yang terlibat dalam pengolahan teh adalah..... 4/4

3. Tema 5

11.07 57% docs.google.com

POSTTEST TEMA 5

Total points **84/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Aditya Narendra

KELAS *

4 B

No. Absen *

3

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter, kemudian memantulkan cahaya senter menggunakan cermin. Selanjutnya 4/4

11.17 56% docs.google.com

POSTTEST TEMA 5

Total points **88/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Aisyah nuur adidah

KELAS *

4 B

No. Absen *

4

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter, kemudian memantulkan cahaya senter menggunakan cermin. Selanjutnya 4/4

11.35 54% docs.google.com

POSTTEST TEMA 5

Total points **84/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Aqila Azka Khanaya Mekaa

KELAS *

4 B

No. Absen *

6

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter, kemudian memantulkan cahaya senter menggunakan cermin. Selanjutnya 4/4

11.33 54% docs.google.com

POSTTEST TEMA 5

Total points **100/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Anindita Nafisah Ariandono

KELAS *

4 B

No. Absen *

5

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter, kemudian memantulkan cahaya senter menggunakan cermin. Selanjutnya 4/4

11.38 54% docs.google.com

POSTTEST TEMA 5

Total points **96/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Aufa Naufa

KELAS *

4 B

No. Absen *

7

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter, kemudian memantulkan cahaya senter menggunakan cermin. Selanjutnya 4/4

11.42 53% docs.google.com

POSTTEST TEMA 5

Total points **100/100** ?

Posttest untuk siswa Kelas 4 Semester 1 Tema 5

NAMA SISWA *

Bryan Diandra Septriasyah

KELAS *

4 B

No. Absen *

9

✓ 1. Percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter, kemudian memantulkan cahaya senter menggunakan cermin. Selanjutnya 4/4

2. Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.741	26

3. Nilai Rata – Rata Tiap Kelas

Descriptives

kelas			Statistic	Std. Error	
Prestasi_Belajar	kelas a	Mean	39.8993	4.12575	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31.4021	
			Upper Bound	48.3964	
		5% Trimmed Mean	38.4259		
		Median	38.7500		
		Variance	442.568		
		Std. Deviation	21.03729		
		Minimum	12.50		
		Maximum	100.00		
		Range	87.50		
		Interquartile Range	28.04		
		Skewness	.873	.456	
		Kurtosis	1.042	.887	
		kelas b	Mean	Mean	65.4579
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			57.5092	
	Upper Bound			73.4065	
5% Trimmed Mean	65.2381				
Median	64.5833				
Variance	387.277				
Std. Deviation	19.67937				
Minimum	33.33				
Maximum	100.00				
Range	66.67				
Interquartile Range	25.00				
Skewness	.451			.456	
Kurtosis	-.566			.887	

4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prestasi_Belajar kelas a	.128	26	.200 [*]	.932	26	.088
kelas b	.130	26	.200 [*]	.933	26	.089

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Prestasi_Belajar	Based on Mean	.123	1	50	.727
	Based on Median	.122	1	50	.728
	Based on Median and with adjusted df	.122	1	49.831	.728
	Based on trimmed mean	.122	1	50	.728

6. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Prestasi_Belajar	Equal variances assumed	.123	.727	-4.524	50	.010	-25.55861	5.64952	-36.90601	-14.21121
	Equal variances not assumed			-4.524	49.779	.000	-25.55861	5.64952	-36.90726	-14.20996

BIOGRAFI PENULIS



Putri Permatasari, lahir di Kabupaten Tulungagung pada tanggal 5 Agustus 1995, merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Mujianto dan Ibu Sulikah. Pendidikan formal ditempuh dari jenjang SDN I Kepuh 2002-2008, SMPN 3 Tulungagung 2008-2011, MAN 1 Tulungagung 2011-2013. Penulis menempuh studi jenjang sarjana di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2013-2017, kemudian setelah lulus program sarjana penulis melanjutkan studi strata 2 di almamater yang sama pada program studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Selama di bangku perkuliahan penulis aktif di berbagai organisasi baik itu Organisasi Mahasiswa Intra Kampus (OMIK) maupun Organisasi Ekstra Kampus (OMEK), diantaranya Anggota Kehormatan UKM Pramuka UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Anggota Sanggar Seni Bina Madrasah (SSBM) PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.