



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7544 - 7555

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran *Video Scribe* Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar

Hasbullah<sup>1✉</sup>, Sholeh Hidayat<sup>2</sup>, Luluk Asmawati<sup>3</sup>

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [7772200032@untirta.ac.id](mailto:7772200032@untirta.ac.id)<sup>1</sup>, [sholeh.hidayat@untirta.ac.id](mailto:sholeh.hidayat@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [lulukasmawati@untirta.ac.id](mailto:lulukasmawati@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis kelayakan, mendeskripsikan efektivitas serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran *video scribe* dalam membaca pemahaman pada mata pelajaran IPA materi Ayo Membaca Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam di kelas VI SDN Cipanas Serang. Metode penelitian ini adalah *Research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahap uji coba pertama, dua dan tiga melibatkan 31 peserta didik SDN Pancamarga, 36 peserta didik SDN Neglasari dan 30 peserta didik SDN Cipanas. Hasil penelitian pengembangan meliputi hasil validasi pakar media dan materi, hasil belajar dan respon peserta didik. Hasil Penilaian Validasi dari pakar media mencapai 90,19%, materi 87.50%, hasil efektivitas belajar berturut-turut menggunakan *n-gain* dengan skor 0.80, 0.83 dan 0.83 (kriteria tinggi), serta hasil respon peserta didik mencapai 89.35% (kriteria sangat baik). Hasil instrumen pengukuran respon peserta didik diukur validitas dan reliabilitasnya dengan tarap signifikansi 0,00 = valid (*sig* (2-tailed) < 5%) dan reliabilitas instrumen pada aspek pemahaman dan penggunaan dengan nilai koefisien *Alpha cronbach's* 0.940 dan 0.939 = reliabel (koefisien *Alpha cronbach's* > 0.7). Berdasarkan hasil analisis tersebut maka pengembangan media pembelajaran *video scribe* ini layak, efektif, tanggapan respon tinggi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik serta dapat dikembangkan pada mata pelajaran sub materi lainnya.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Video Scribe*, Pembelajaran SD, Membaca Pemahaman.

### Abstract

*The purpose of this study is to analyze the feasibility, describe the effectiveness and response of students to video scribe learning media reading comprehension in science subjects let's read Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam in class VI of SDN Cipanas Serang. This research method is Research and development (R&D) with addie development model. The first, second and third trial phases involved 31 students of SDN Pancamarga, 36 students of SDN Neglasari and 30 students of SDN Cipanas. The results of the development research include the validation results of media and material experts, learning outcomes and student responses. Validation Assessment results from media experts reached 90.19%, material 87.50%, successive learning effectiveness results using n-gain with scores of 0.80, 0.83 and 0.83 (high criteria), and student response results reached 89.35% (excellent criteria). The result of the learner's response measurement instrument measured its validity and reliability with a significance limit of 0.00 = valid (sig (2-tailed) < 5%) and the reliability of the instrument on the aspects of understanding and use with the values of the Alpha cronbach's coefficients 0.940 and 0.939 = reliabel (alpha cronbach's coefficient > 0.7). Based on the results of the analysis, the development of video scribe learning media is feasible, effective, high response responses in improving cognitive learning outcomes of students and can be developed in other sub-material subjects.*

**Keywords:** Learning Media, Video Scribe, Elementary School Learning, Reading Comprehension.

Copyright (c) 2022 Hasbullah, Sholeh Hidayat, Luluk Asmawati

✉Corresponding author :

Email : [7772200032@untirta.ac.id](mailto:7772200032@untirta.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak yang besar bagi manusia. Salah satu konsekuensi dari perkembangan teknologi dan informasi yang dirasakan adalah perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan telah menyebabkan perubahan interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang juga menyebabkan digitalisasi bahan ajar dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan juga merupakan sarana kolaboratif untuk memperoleh informasi terkait bahan ajar dan kegiatan pembelajaran. Kemajuan teknologi saat ini diharapkan dapat mempermudah dunia pendidikan dalam hal proses pembelajaran (Sudibjo dkk., 2021:122; DS dkk., 2022:870).

Proses pembelajaran ini dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan menggunakan alat bantu berupa bahan yang berisi berbagai informasi. Informasi yang dimaksud berupa seperangkat materi yang sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan. Kusumawati & Mustadi (2021:33) mendefinisikan bahwa materi pembelajaran sebagai segala jenis bahan yang digunakan untuk membantu pendidik melakukan proses pembelajaran baik berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis atau multimedia sehingga membantu memperjelas maksud dan tujuan dari pembelajaran.

Di zaman sekarang ini, sangat tepat untuk menyediakan bahan pembelajaran untuk mendukung perkembangan pengetahuan, khususnya dengan adanya internet, dengan arahan pendidik di sekolah, peserta didik dapat belajar mandiri mensearching pengetahuan, karena generasi sekarang tidak bisa dipisahkan dari kemajuan teknologi (Asmawati dkk., 2021:94).

Anak-anak generasi sekarang termasuk dalam generasi *digital natives*, generasi yang dikelilingi oleh lingkungan teknologi (Rastati, 2018:62). Menurut Supratman (2018:47), bahasa digital membuat peserta didik dikelilingi oleh komputer, internet, ponsel, dan *smartphone* setiap hari. Oleh karena itu, perlu dirancang bahan ajar yang cocok untuk anak-anak dari keluarga digital, khususnya alat peraga digital. Menurut Junaidi (2019:45), penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menciptakan motivasi dan merangsang belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam fase orientasi pembelajaran membantu peserta didik untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dalam hal menyampaikan pesan dan konten pendidikan (Hidayat dkk., 2018:2). Media pembelajaran tidak hanya memotivasi dan melibatkan peserta didik, tetapi juga dapat membantu peserta didik lebih memahami bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Salah satu media digital yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran ini adalah teknologi *video scribe*. Media *video scribe* dikategorikan sebagai media dengan unsur *audio visual*. Media *audio* adalah media yang hanya dapat didengar dengan indera pendengaran, sedangkan media *visual* adalah media yang hanya dapat ditampilkan dengan menggunakan media gambar statis atau bergerak (Sunami & Aslam, 2021:1941; Hapsari & Zulherman, 2021:2385).

Hal ini sesuai dengan pendapat Rusmayadi (2018:218), menyatakan bahwa *video scribe* merupakan sarana pendidikan berbasis teknologi dan memiliki banyak aplikasi baru dan unik, sehingga sangat cocok digunakan sebagai sarana pendidikan agar peserta didik lebih tertarik dan terhibur dengan tampilan proses pembelajaran yang menarik. Hal ini akan lebih menyenangkan dan lebih ceria dan membantu pendidik menjelaskan topik atau materi pelajaran, membuat peserta didik senang, membuat materi lebih mudah dipahami, memberikan pengaruh positif dalam efektivitas belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman. Demikian juga pendapat Nulhakim dkk. (2019:4), mengemukakan bahwa media interaktif *whiteboard video scribe* telah digunakan dengan sangat efektif sebagai metode pembelajaran di kelas.

Menurut Karthigesu & Mohamad (2020:724), pembelajaran *whiteboard video scribe* adalah media interaktif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan

kemampuan pendidik dalam mengembangkan pembelajaran. Menurut Tombak & Ateşkan (2019:395), pembelajaran *whiteboard video scribe* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, karena model ini dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan membuat konsep lebih mudah dipahami daripada pembelajaran normal. Samsonova (2019:131) berpendapat bahwa pembelajaran melalui media *whiteboard video scribe* memungkinkan pendidik untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran.

Dalam beberapa kasus, sering dijumpai peserta didik yang kesulitan belajar di kelas. Hal ini disebabkan karena kurangnya membaca pemahaman peserta didik. Membaca pemahaman diartikan sebagai proses membaca yang sungguh-sungguh untuk mendapatkan makna atau inti dari bacaan (Nurkhofifah, 2022:2704). Pemahaman merupakan keterampilan yang dicapai melalui aspek pengetahuan dan salah satu aspek tersebut adalah proses belajar. Pemahaman adalah langkah kedua setelah pengetahuan. Dengan pemahaman yang jelas maka diharapkan peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman membaca sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan peserta didik di sekolah dan di luar sekolah (Ramadhanti & Yanda Permata, 2018:438; Rahmi & Marnola, 2020:664).

Berdasarkan studi pendahuluan pengamatan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Pancamarga, Neglasari dan Cipanas Serang, peserta didik belum sepenuhnya paham terhadap materi pelajaran dan masih terdapat peserta didik yang kurang dalam kemampuan memahami bacaan pada suatu materi pelajaran. Peserta didik hanya bergantung pada pendidik berceramah, sehingga dalam memahami materi pelajaran kurang optimal pada kemampuan membaca pemahaman terutama materi pembelajaran IPA yang rendah.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik, selain karena faktor yang telah disebutkan juga disebabkan oleh proses pembelajaran, penggunaan alat dan media pembelajaran yang kurang optimal. Belum lagi pada pembelajaran IPA yang muatan materinya dalam kehidupan sehari-hari terdapat di lingkungan sekitar tetapi belum tentu dapat dihadirkan secara *real time*, seperti pada materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam. Pembelajaran tentang bencana perlu dirancang mulai dari definisi, penyebab, dampak dan pencegahannya sehingga memberikan pengetahuan yang umum dan dapat dijelaskan secara ilmiah (Atmojo dkk., 2018:205).

Melihat kondisi dan permasalahan yang terjadi seperti yang telah dikemukakan dan pentingnya kemampuan membaca pemahaman serta media pembelajaran dalam dunia pendidikan dasar, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada pembelajaran IPA materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam di Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan yang dikembangkan yang menjadi latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *video scribe* dalam meningkatkan pemahaman membaca pada mata pelajaran IPA?, 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *video scribe* dalam meningkatkan pemahaman membaca pada mata pelajaran IPA?, 3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran *video scribe* dalam meningkatkan pemahaman membaca pada mata pelajaran IPA? dan 4) Bagaimana respon peserta didik kelas VI SDN Cipanas Serang terhadap media pembelajaran *video scribe* dalam meningkatkan pemahaman membaca pada mata pelajaran IPA materi banjir bukan sekedar bencana alam?. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengembangkan proses (tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi) dengan menggunakan media pembelajaran *video scribe* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada pembelajaran IPA, 2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran *video scribe* dalam meningkatkan pemahaman membaca pada mata pelajaran IPA, 3) Menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *video scribe* dalam meningkatkan pemahaman membaca pada mata pelajaran IPA dan 4) Menganalisis dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *video scribe* dalam meningkatkan pemahaman membaca pada mata pelajaran IPA materi Ayo Membaca Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam di kelas VI SDN Cipanas Serang.

Media pembelajaran merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Menurut Tamrin dkk., (2017:60), media adalah segala bentuk dapat memberikan ide atau gagasan. Secara khusus, media adalah grafik, gambar, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan mengirimkan informasi. Secara umum, media adalah keterampilan yang dapat membentuk sikap dalam berbagai kegiatan, memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan pendidik dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran atau menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Demikian halnya dengan berbagai bentuk media sosial yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut Fikri & Madona, Ade (2018:20), beberapa hal yang harus diperhatikan di dalam pemilihan media pembelajaran adalah: 1) Media yang dipilih harus didasarkan pada bahan ajar. 2) Pemilihan media harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. 3) Pilihan media harus sesuai dengan kemampuan pendidik, serta pengelolaan dan penggunaannya. 4) Pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi, waktu, tempat dan situasi yang tepat. 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Pembelajaran dikatakan efektif jika ditandai dengan terjadi proses perubahan dalam hal belajar peserta didik. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila perilakunya telah berubah, seperti dari ketidak tahuan menjadi tahu, dari ketidak mampuan menjadi mampu, dari pasif menjadi aktif atau tidak/kurang paham menjadi paham.

Menurut Cahyadi (2019:69), pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk membuat media pembelajaran berdasarkan teori-teori pengembangan yang ada. Selain media dalam proses pembelajaran, pendidik juga perlu menggunakan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dijadikan sebagai tolak ukur rencana tindakan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar. Kreatifitas pendidik dalam mengembangkan teknik dan strategi mengajar sangat penting agar proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan tetapi tidak bertolak belakang dengan kurikulum (Rokhim, Widarti, dan Fajaroh 2020:237).

Orang lebih banyak berinteraksi melalui kata-kata dan gambar daripada melalui kata-kata saja. Minat belajar dan membaca menjadi meningkat dengan semakin berkembangnya multimedia. Selama bertahun-tahun, kata-kata telah terangkai dalam kalimat dan dalam beberapa tahun terakhir, istilah-istilah teknologi informasi juga telah digunakan. Sekarang, karena kemajuan teknologi, instruksi yang diilustrasikan sebagian besar tersedia berbasis komputer grafik (Shoxboz, 2019:18).

Media pembelajaran *Video scribe* adalah sebuah *software* grafik yang dapat digunakan untuk membuat gambar animasi *whiteboard* yang terlihat menarik dan mudah digunakan. Perangkat lunak ini telah dikembangkan oleh *Sparkol* (perusahaan Inggris) sejak 2012. *Whiteboard animation* atau animasi berlatar putih adalah alat komunikasi dari pengirim ke penerima dengan menggunakan banyak fitur dan simbol. Menyajikan kata, frasa, gambar dan materi visual akan membantu penerima dengan lebih mudah dipahami apa yang ingin dikonsep. *Video scribe* dapat mempersingkat ide dari apa yang awalnya dalam bentuk teks panjang menjadi jalur cerita yang menarik dengan menggunakan ikon gambar yang langsung mengarah ke apa yang ingin di beri tahu dalam beberapa kata, teks atau *video* (Nulhakim dkk., 2019:1). Aplikasi *video scribe* memungkinkan pengguna untuk menghasilkan *video* animasi dengan memasukkan, mengimpor gambar dari komputer, *hard drive*, atau foto dari *library* dengan mudah.

*Video scribe* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan ketertarikan anak-anak usia sekolah dasar yang berada pada tahapan pemula. Dalam kelompok usia ini, anak-anak mulai belajar cara untuk menunjukkan bahwa mereka melihat dunia secara objektif, diposisikan di satu sisi ke sisi lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak. Selain itu peserta didik sekolah dasar juga sudah mulai

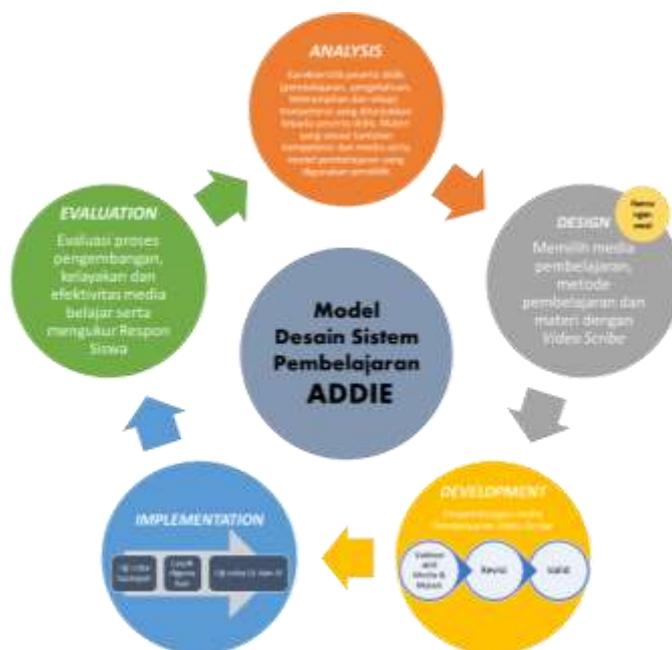
berpikir secara operasional dan kreatif dimana selalu memunculkan ide-ide baru yang beragam dan mulai dapat mengeksplorasi permasalahan dengan jawaban-jawabannya yang beragam pula (Wijaya dkk., 2021:2).

Media pembelajaran *video scribe* membantu peserta didik tidak hanya memahami makna dalam teks, tetapi peserta didik mengkonstruksi makna dalam konteks yang dimengerti sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Tujuan dari membaca pemahaman adalah untuk memahami sepenuhnya konsep-konsep logis, bentuk tekstual atau urutan diskursif, pola simbolis dan konotasi emosionalnya, serta sarana linguistik untuk mencapai tujuan (Rahmi & Marnola, 2020:664).

## METODE PENELITIAN

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah ADDIE dan merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Prinsip-prinsip yang dibahas dalam model ini harus dipilih dan diikuti dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pendekatan ADDIE lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan sistem pembelajaran, bukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Implementasi pendekatan ADDIE melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli (Aeni & Yusupa, 2018:46-47).

Terdapat lima tahapan dalam pengembangan Model ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Almelhi, 2021:23). Inti dari setiap tahap kegiatan pada dasarnya sama. Hanya saja model ADDIE menjadi sarana yang lebih kompatibel untuk merencanakan sistem pembelajaran, karena evaluasi dilakukan sepanjang waktu, pada setiap tahap. Oleh sebab itu, fokus dari tahap ini adalah peserta didik dan hasil belajar yang harus dicapainya.



**Gambar 1: Model Pengembangan Penelitian Media Pembelajaran Video Scribe**

1. *Analysis* (Tahap Analisis), sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan guna melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPA di SD. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan

mengobservasi peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya mengkaji silabus untuk merumuskan kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran.

2. *Design* (Tahap Perancangan), pada tahap perencanaan, peneliti merancang produk awal yang akan dikembangkan. Adapun kegiatan dalam perancangan ini adalah menganalisis tujuan, menyusun materi, membuat transkrip *video scribe* dan penyusunan instrumen yang dipakai sampai 18 *scene* (lihat gambar2, tabel 1).
3. *Development* (Pengembangan Produk), pada tahap ini pengembangan produk adalah merupakan proses pelaksanaan segala sesuatu yang sudah direncanakan pada tahap perancangan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat seluruh aset yang dibutuhkan dalam aplikasi *video scribe* hingga penulisan *draft* sebagai konten materi yang dibutuhkan. Perangkat aplikasi yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk selanjutnya divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas perangkat aplikasi *video scribe* yang dibuat. Sedangkan, revisi dilakukan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan perangkat aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dinyatakan valid.



Gambar 2: Story board Video Scribe

Tabel 1: Rangkaian materi pada scene 1 Gambar 2

Scene 1	durasi video (0:00:09 – 0:01:24)	Narasi
Musik	<i>Disco String (loop track)</i>	
Gambar	Ayo membaca (materi ayo membaca)	
Teks	Materi pelajaran ILMU PENGETAHUAN ALAM kelas VI SD (huruf hitam <i>Londrina Solid regular size 14</i> )	
Gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lampu Bohlam (ide awal)</li> <li>▪ <i>Callout</i> (wadah materi)</li> <li>▪ HP (Pembuka dengan HP)</li> </ul>	
Teks	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tema 8 subtema 2 (huruf hitam <i>Londrina Solid regular size 14</i>)</li> <li>▪ Bumiku dan Musimnya</li> </ul>	<p><i>Pada kesempatan kali ini, Kita masuk pada materi ke delapan pelajaran IPA pada subtema dua Bumiku dan musimnya pada halaman lima puluh enam “ayo membaca dengan judul banjir</i></p>

(huruf biru <i>Londrina Solid</i> bukan sekedar bencana alam” regular size 22)	
Gambar	Anak-anak bermain hujan (Cover tema 8 subtema 2 ayo membaca halaman 56)
Teks	BANJIR BUKAN SEKEDAR BENCANA ALAM (huruf merah <i>Londrina Solid regular</i> size 16)
Gambar	Jari (menunjukkan perhatian) <i>Kepada adik-adik semua agar dapat menyimak bacaan yang akan menjadi topik kita kali ini, yaitu Banjir bukan sekedar bencana alam. Diakhir pelajaran ada tugas untuk adik-adik semua yaitu membuat intisari dari gagasan utama dan informasi penting dari tiga paragraf pada materi banjir bukan sekedar bencana alam serta soal-soal pemahaman yang harus dijawab oleh adik-adik sekalian dengan google form online untuk mengukur sejauh mana pemahaman adik-adik semua dalam materi ini.</i>

4. *Implementation* (Tahap Implementasi), Setelah perangkat aplikasi dinyatakan valid, aplikasi *video scribe* diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas VI SD. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai aplikasi *video scribe* yang dikembangkan, apakah dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada pembelajaran IPA materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam melalui kuesioner terhadap peserta didik atau tidak. Pada tahapan implementasi media yang telah divalidasi selanjutnya dilakukan uji pada kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji kelompok kecil dan uji kelompok besar merupakan masukan dari peserta didik. Pada uji kelompok kecil diambil 15 peserta didik dan uji kelompok besar diambil 30 peserta didik, pengambilan peserta didik tersebut bersifat random pada kelas VI SD. Setelah didapatkan data dan hasil kuesioner peserta didik maka data tersebut kemudian dianalisis untuk tahap evaluasi.
5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi), tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini adalah evaluasi terhadap aplikasi *video scribe* yang telah diuji cobakan. Apabila terdapat ketidaksempurnaan media pembelajaran maka dilakukan revisi terhadap setiap tahapan pada ADDIE, sehingga akan menghasilkan aplikasi *video scribe* yang layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada pembelajaran IPA.

Lokasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri Cipanas, Jl. Raya Sepang, Sepang, Kec. Taktakan, Kota Serang, Banten 42162. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI sebanyak 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, metode angket, dan metode tes. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi: 1) Analisis kelayakan media berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan ahli materi, 2) Analisis hasil belajar peserta didik dengan *n-gain* yaitu untuk mengukur efektivitas hasil belajar dengan membandingkan kondisi sebelum (*pretest*) dan sesudah treatment (*post test*) yang diuji coba pada sekolah berbeda (uji coba-1 pada SDN Pancamarga dan uji coba-2 pada SDN Neglasari Serang), 3) Analisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran *video scribe* yang dikembangkan menggunakan kuesioner dan 4) Analisis validitas dan reliabilitas terhadap instrumen mengukur respon peserta didik dengan menggunakan *pearson correlation* dan *alpha cronbach*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen untuk mengukur validitas media pembelajaran menggunakan angket dengan format *checklist* dengan beberapa pernyataan. Angket ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Rekomendasi dari validator materi dan media (tenaga ahli yaitu dosen Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa). Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan. Media pembelajaran *Video scribe* dinilai berdasarkan instrumen yang dibuat menjadi kuesioner dan diberikan kepada para pakar ahli media dan ahli materi, masing-masing sebanyak 18 butir soal instrumen media dan 13 butir soal instrumen materi yang dimodifikasi dari (Hartiyani & Ghufron, 2020:280).

**Tabel 2: Kisi-Kisi Materi Kuesioner Untuk Validasi Ahli Media**

No	Aspek Media	Indikator	No.Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1	Mutu teknis	a. Ukuran, warna dan jenis huruf	1	1	Checklist
		b. Keterpaduan warna yang digunakan	2	1	Checklist
		c. Kesesuaian gambar/animasi yang digunakan	3,4	2	Checklist
		d. Kesesuaian suara dan musik	5	1	Checklist
2	Aspek Media	a. <i>Visible</i>	6,7,8	3	Checklist
		b. <i>Interesting</i>	9,10,11,12	4	Checklist
		c. <i>Simple</i>	13,14,15	3	Checklist
		d. <i>Useful</i>	16,17,18	3	Checklist

**Tabel 3: Kisi-Kisi Materi Kuesioner Untuk Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Media	Indikator	No.Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Materi	a. <i>Accurate</i>	1, 2, 3	3	Checklist
		b. <i>Legitimate</i>	4, 5, 6	3	Checklist
		c. <i>Structure</i>	7, 8, 9	3	Checklist
2	Kesesuaian Materi	a. Kesesuaian Bahasa yang digunakan	10, 11	2	Checklist
		b. Kesesuaian materi dengan kurikulum	12, 13	2	Checklist

Prosentase Hasil penilaian ahli media sebesar 90,28% dan materi 92,31% adalah dalam kriteria Sangat Baik sebagaimana berdasarkan range kriteria prosentase kualitatif (Anggraini & Eddy Sartono, 2019:66) pada tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4: Range Persentase Kriteria Kualitatif**

Interval	Kriteria
81.25% < skor ≤ 100%	4 = Sangat Baik
62.50% < skor ≤ 81.25%	3 = Baik
43.75% < skor ≤ 62.50%	2 = Kurang Baik
25.00% ≤ skor ≤ 43.75%	1 = Sangat Tidak Baik

Pada instrumen untuk mengukur hasil belajar dimana teknik tes yang digunakan berupa tes tulis berbentuk pilihan ganda. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman dan untuk mengetahui ke efektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen tes yang digunakan di validasi dengan membandingkan dan menyesuaikan isi tes dengan materi pada kurikulum sekolah, kisi-kisi terdiri dari 10 butir soal mengukur hasil belajar yang dimodifikasi dari Widiastika et al. (2021:53).

**Tabel 5: Kisi-Kisi Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik**

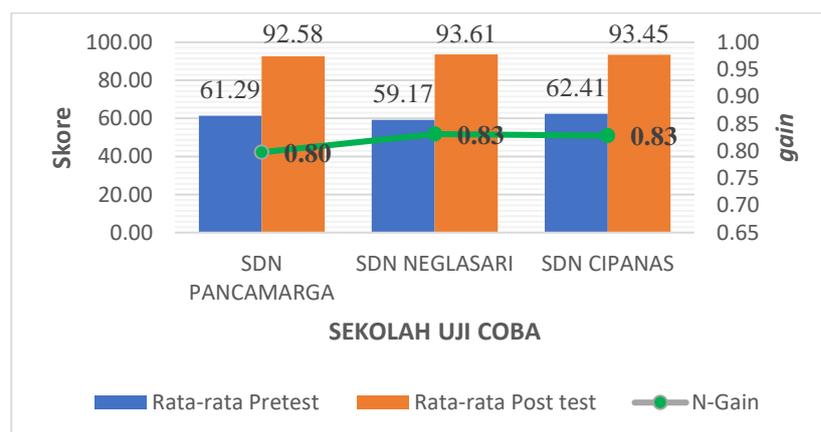
Indikator	Aspek Kognitif		
	C2 (memahami) (3) soal PG	C3 (mengaplikasikan) (2) soal PG	C4 (menganalisis) (5) soal PG
Dapat memahami makna kata sukar dalam bacaan			
Dapat menjawab pertanyaan yang terkait dalam bacaan			
Dapat mengaplikasikan dan menganalisa permasalahan pada makna yang terkandung dalam bacaan dalam kehidupan sehari-hari			

Untuk melihat peningkatan hasil belajar, peneliti menggunakan uji *N-gain* (Widiastika et al., 2021:55) sesuai rumus (1) di bawah ini, sehingga didapat hasil belajar dari metode membaca pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan *treatment* sesuai tabel 6 pada grafik 1:

$$N - gain (g) = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ maksimal - skor\ pre\ test} \quad (1)$$

**Tabel 6: Kisi-Kisi Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik**

Interval	Kriteria
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah



**Grafik. Perbandingan Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran Video Scribe**

Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan pada sekolah uji coba I, II dan III pada kriteria tinggi (skor *n-gain* berturut-turut 0.80, 0.83 dan 0.83), sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *video scribe* pada tema ayo membaca banjir bukan sekedar bencana alam dengan uji *pretest* dan *post test* didapat hasil bahwa media *video scribe* layak di implementasikan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran di sekolah dengan kriteria sangat baik dengan efektivitas tinggi.

Berikutnya adalah Instrumen untuk mengukur validitas penilaian produk. Dimana validasi ini ditujukan kepada peserta didik. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dari produk yang dikembangkan, kisi-kisi terdiri dari 9 butir indikator penilaian produk (4 aspek pemahaman dan 5 aspek penggunaan) yang dimodifikasi dari Widiastika et al. (2021:53).

**Tabel 7: Kisi-Kisi Materi Kuesioner Mengukur Validitas Penilaian Produk Kepada Peserta Didik**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No.Item	Jumlah Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Pemahaman	Kemudahan aplikasi	1	1	Checklist
		Ketertarikan terhadap aplikasi	2	1	Checklist
		Membantu pemahaman terhadap materi pelajaran dengan aplikasi	3	1	Checklist
		Memperjelas materi pelajaran dengan aplikasi	4	1	Checklist
2	Aspek Penggunaan	Membantu mengerti pelajaran	5	1	Checklist
		Menarik minat belajar	6	1	Checklist
		Keaktifan dalam belajar	7	1	Checklist
		Menyenangkan dalam belajar	8	1	Checklist
		Tidak membosankan	9	1	Checklist

Dari hasil kuesioner mengukur respon peserta didik dipresentasikan rata-rata hasil keseluruhan adalah 89.35% (hasil respon terhadap aspek pemahaman 88.54% dan aspek penggunaan 90.00%), maka dapat disimpulkan respon peserta didik terkait media pembelajaran dengan kriteria Sangat Baik dan dapat dikembangkan.

Dari hasil uji mengukur validitas dan reliabilitas instrumen penilaian produk kepada peserta didik menunjukkan hasil yang valid (rata-rata  $0.908 > 0.361$  ( $r_{tabel}$ )) dan reliabel (koefisien *Alpha cronbach's*  $0.940 > 0.7$ ).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan yaitu media *video scribe* mendapatkan hasil penilaian validator ahli media dan materi mencapai kriteria Sangat Baik dan layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi Ayo Membaca Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam. Efektivitas hasil belajar peserta didik pada tiga sekolah yang dilakukan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menunjukkan kriteria Tinggi dan respon peserta didik menunjukkan hasil responsif Sangat Baik serta hasil pengukuran instrumen respon peserta didik valid dan reliable.

Saran dari hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran *video scribe* sangat layak untuk dipergunakan, oleh karena itu layak untuk implementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dan dikembangkan pada mata pelajaran dan sub materi lainnya, sehingga aspek afektif dan psikomotor peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Beberapa rekomendasi dari penelitian ini yaitu bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan atau menyempurnakan media pembelajaran *video scribe* sehingga dapat mengeksplor kemampuan peserta didik. Bagi pendidik dapat mempergunakan media pembelajaran *video scribe* sebagai salah satu media yang menarik di dalam meningkatkan kompetensi pendidik dan hasil belajar peserta didik dan bagi sekolah agar dapat mengoptimalkan dan melengkapi sumber belajar yang ada di sekolah.

7554 *Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar – Hasbullah, Sholeh Hidayat, Luluk Asmawati*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dosen Pemimbing, Validator Ahli Media dan Materi, Kepala Sekolah, Guru dan Siswa SDN Cipanas, Pancamarga dan Neglasari Serang atas segala bimbingan dan bantuannya di dalam penyusunan Penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>
- Almelhi, A. M. (2021). *Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students*. *English Language Teaching*, 14(2), 20. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>
- Anggraini, M. S. A., & Eddy Sartono, E. K. (2019). Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Ramah Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 57–77. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p57--77>
- Asmawati, L., Hidayat, S., & Atikah, C. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Self Organizing Learning Environment (SOLE)* Terhadap Kemampuan Literasi Guru PAUD. *Kwangsan - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09(01), 90–106. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p90--106>
- Atmojo, S. E., Rusilowati, A., Dwiningrum, S. I. A., & Skotnicka, M. (2018). *The reconstruction of disaster knowledge through thematic learning of science, environment, technology, and society integrated with local wisdom*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 204–213. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14273>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur (I. M. Asy Syauqi (ed.); Cetakan 1).
- DS, Y. N., Harmawati, H., & Maulana, R. (2022). Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 869–876. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2022>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media *Video* Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hartiyani, S. D., & Ghufro, A. (2020). Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di *Islamic Boarding School* Bina Umat. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 275. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p275--289>
- Hidayat, S., Hendrayana, A., & Pujiastuti, H. (2018). *Identification of Readiness of Developing University to Apply Information and Communication Technology (ICT) in Teaching and Learning*. *SHS Web of Conferences*, 42, 00117. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200117>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karthigesu, K., & Mohamad, M. (2020). *Primary School Teachers' Perceptions on the Integration of Interactive Whiteboard (IWB) during Reading Instructions*. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(2), 722–741. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v10-i2/6977>
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran. *Kwangsan - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09(01), 31–51.
- Nulhakim, L., Istiqomah, I., & Saefullah, A. (2019). *The influence of using Sparkol videoscribe's learning media to increase science literacy on pressure concept*. *AIP Conference Proceedings*, 2169(November), 7–11. <https://doi.org/10.1063/1.5132638>

- 7555 *Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar – Hasbullah, Sholeh Hidayat, Luluk Asmawati*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>
- Nurkhofifah, F. I. (2022). Penggunaan Media Smartboard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman *Fitria Indar Nurkhofifah*. 6(2), 2701–2709.
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Compton (CIRC)*. 4(3), 662–672. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Ramadhanti, D., & Yanda Permata, D. (2018). UNDERSTANDING POETRY THROUGH THE USE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL. *Cakrawala Pendidikan*, 436–446. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.20675>
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi *Digital Natives*: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.72>
- Rokhim, D. A., Widarti, H. R., & Fajaroh, F. (2020). Pada Materi Redoks Dan Elektrokimia Berbasis Pendekatan STEM-PjBL Berbantuan *Video Pembelajaran*. *December*. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p234--250>
- Rusmayadi. (2018). Pengembangan pembelajaran anak usia dini berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 218–222.
- Samsonova, O. (2019). *Exploring Elementary Teachers' Practices With Response To IWBS. PUPIL: International Journal of Teaching, Education and Learning*, 3(1), 130–145. <https://doi.org/10.20319/pijtel.2019.31.130145>
- Shoxboz, D. (2019). *The Essence Of Teaching Engineering Computer*. 7(12), 18–23.
- Sudibjo, N., Asmawati, L., & Yasin, M. F. (2021). Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pengawas Sekolah Dasar Kabupaten Ciruas, Banten. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 121–128. <https://doi.org/10.30651/aks.v5i1.4827>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Video Animasi Berbasis Zoom Meeting* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1129/pdf>
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. G. (2017). *Problems Faced by the Teacher in Maximizing the Use of Learning Media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, 24(1), 60–66. <https://doi.org/10.15548/jt.v24i1.262>
- Tombak, C. A., & Ateşkan, A. (2019). *Science Teachers' Beliefs and Attitudes towards the Use of Interactive Whiteboards in Education\**. *Journal of Turkish Science Education*, 16(3), 394–414. <https://doi.org/10.12973/tused.10290a>
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruraji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Wijaya, H. T., Sunardi, Yudianto, E., Cahyanita, E., & Aini, N. R. (2021). *The development of the spatial visual-oriented geometry test to measure the creative thinking skills of elementary students*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042068>