

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *VIDEOSCRIBE* DAN *KINEMASTER* PADA TEMA 8
SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Yondo

NIM: 06131981823083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *VIDEOSCRIBE* DAN *KINEMASTER* PADA TEMA 8
SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Yondo

NIM: 06131981823083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Menyetujui:

Pembimbing

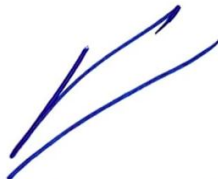


Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui:

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *VIDEOSCRIBE* DAN *KINEMASTER* PADA TEMA 8
SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Yondo

NIM: 06131981823083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui

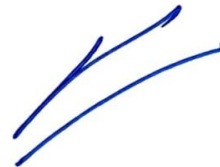
Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd.

NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *VIDEOSCRIBE* DAN *KINEMASTER* PADA TEMA 8
SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Yondo

NIM: 06131981823083

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 26 Februari 2022

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.



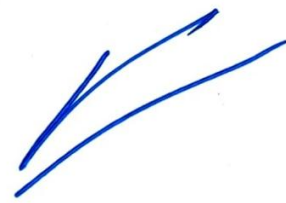
Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



Indralaya, Februari 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yondo

NIM : 06131981823083

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *VideoScribe* dan *Kinemaster* pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Februari 2022

Yang membuat
Pernyataan,



Yondo

NIM. 06131981823083

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *VideoScribe* dan *Kinemaster* pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Maknum Raharjo, M.Sn., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Serta terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Bapak Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Februari 2022

Penulis



Yondo

NIM. 06131981823083

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Pengembangan.....	6
2.1.1 Macam-Macam Model Penelitian Pengembangan.....	6
2.2 Media Pembelajaran.....	12
2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	15
2.3 Pembelajaran Tematik.....	16
2.3.1 Pengertian Pembelajaran.....	16
2.3.2 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	17

2.3.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	18
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	19
2.4 Macam-Macam Aplikasi Pembuat Video Pembelajaran.....	20
2.4.1 Powtoon	21
2.4.2 Canva	22
2.4.3 Videoscribe	23
2.4.4 Kinemaster	23
2.5 Penelitian yang Relevan	24
2.6 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.	28
3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Subjek Penelitian	28
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	29
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.	34
3.5.1 Lembar Validasi.....	34
3.5.2 Angket	34
3.6 Instrumen Penelitian.....	34
3.7 Teknik Analisis Data	38
BAB IV	40
4.1 Gambaran Objek Penelitian.....	40
4.2 Hasil Penelitian.....	40
4.2.1 Tahap Analysis (Analisis).....	40
4.2.2 Tahap Design (Desain).....	42
4.2.3 Tahap Development (Pengembangan).....	47
4.2.4 Tahap Implementation (Implementasi).....	72
4.3 Pembahasan.	81
BAB V.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	29
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Media.....	35
Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Materi.	36
Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik.	37
Tabel 3.5 Persentase Kelayakan Produk.	39
Tabel 4.1 Storyboard.....	44
Tabel 4.2 Tampilan Video Pembelajaran.....	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.	64
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi	67
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi serta Revisi.....	68
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Media serta Revisi	71
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Peserta Didik Tahap Uji Perorangan.	73
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Peserta Didik Tahap Uji Kelompok Kecil.	75
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Peserta Didik Tahap Uji Lapangan.....	78
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik.	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Hannafin dan Peck.	7
Gambar 2.2 Model Dick <i>and</i> Carrey.	9
Gambar 2.3 Model ADDIE.	11
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.	30
Gambar 3.2 Modifikasi Prosedur Pengembangan ADDIE.	33
Gambar 4.1 Kerangka Video Pembelajaran.	44
Gambar 4.2 Login <i>Videoscribe</i>	47
Gambar 4.3 Lembar Kerja.	48
Gambar 4.4 Fitur <i>Videoscribe</i>	49
Gambar 4.5 Pengaturan <i>Animate, Pause, Transition</i>	50
Gambar 4.6 Ikon <i>Publish</i>	51
Gambar 4.7 Format Video dan Kualitas.	51
Gambar 4.8 Tampilan Awal <i>Kinemaster</i>	52
Gambar 4.9 Aspek Rasio.	52
Gambar 4.10 Pemilihan <i>Background</i>	53
Gambar 4.11 Pemilihan Lapisan.	53
Gambar 4.12 Penambahan Foto atau Video.	54
Gambar 4.13 Pengaturan Kunci Kroma.	54
Gambar 4.14 Perekaman Suara.	55
Gambar 4.15 Penambahan <i>Backsound</i>	55
Gambar 4.16 Proses Penyimpanan Proyek.	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	93
Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing Skripsi	94
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	95
Lampiran 4 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	97
Lampiran 5 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	98
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.	99
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi.	100
Lampiran 8 Validasi Ahli Media.....	103
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	106
Lampiran 10 Dokumentasi.....	122
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi	124
Lampiran 12 Hasil Pengecekan Similarity.....	129
Lampiran 13 Surat Pengecekan Similarity.....	130
Lampiran 14 Bukti Perbaikan Skripsi	131
Lampiran 15 Tabel perbaikan Skripsi	132
Lampiran 16 Surat Izin Penjilidan	136

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *VIDEOSCRIBE* DAN *KINEMATER* PADA TEMA 8
SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 02 INDRALAYA UTARA**

Yondo (06131981823083)

06131981823083@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Makmum Raharjo

makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe* dan *kinemaster* pada tema 8 subtema 1 kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara dan untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap video pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji cobakan kepada 35 peserta didik kelas V. Hasil penilaian validasi dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat baik. Pada tahap implementasi, uji perorangan dilakukan kepada 3 peserta didik dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Pada tahap uji kelompok kecil yang dilakukan terhadap 6 peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Pada tahap uji lapangan dilakukan kepada 26 peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Dari hasil angket respon peserta didik yang dilakukan sebanyak 3 tahap tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat baik sebagai media pembelajaran.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Videoscribe, Kinemaster

**DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO BASED
ON APPLICATION VIDEOSCRIBE AND KINEMATER ON
THEME 8 SUBTEMA 1 CLASS V SD NEGERI 02 INDRALAYA
UTARA**

**Yondo (06131981823083)
06131981823083@student.unsri.ac.id**

**Supervisor: Makmum Raharjo
makmunraharjo@unsri.ac.id**

Elementary School Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop video-based learning applications videoscribe and kinemaster on the theme 8 subthemes 1 Elementary School fifth grade Indralaya 02 North and to describe the response of students to instructional videos. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model with the stages of Analysis, Design, Development, and Implementation. Data collection techniques using validation sheets and questionnaires. Validation was carried out by material experts, media experts, and tested on 35 fifth grade students. The results of the validation assessment from material experts obtained an average value of 90% with a very good category. The results of the validation assessment from media experts obtained an average value of 90% with a very good category. At the implementation stage, individual tests were conducted on 3 students and obtained an average score of 87% in the very good category. In the small group test stage conducted on 6 students, the average score was 93% in the very good category. At the field test stage, 26 students obtained an average score of 95% in the very good category. From the results of the student response questionnaire conducted in 3 stages, it can be concluded that the learning video developed is in the very good category as a learning medium.

Keywords: Development, Learning Videos, Videocribe, Kinemaster

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang dalam perubahan tingkah laku baik melalui pengalaman dan latihan yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik untuk mencapai tujuan tertentu (Abdillah dalam Aunurrahman, 2019: 34). Belajar dapat terjadi jika suatu kondisi stimulus bersamaan dengan ingatan mampu mempengaruhi peserta didik sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum ia mengalami suatu kondisi ke waktu sesudah ia mengalami kondisi tersebut (Gagne dalam Hanafy, 2014:69).

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan edukatif yang tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan erat satu sama lain. Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah bentuk edukasi yang membuat terjadinya suatu interaksi antara guru dan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan harus terarahkan agar tujuan tertentu yang sudah dirumuskan sebelum pengajaran dilaksanakan dapat tercapai. Untuk kepentingan dalam pengajaran guru harus merencanakan rancangan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu yang ada (Pane, 2017:333).

Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran agar materi pembelajaran yang mempunyai peranan sangat penting untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dapat tersampaikan dengan baik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan serta mampu menstimulasi pikiran, perhatian, perasaan dan keinginan peserta didik sehingga mampu mendorong terjadinya pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso dalam Rusman, 2012:170).

Menurut Daryanto (dalam Fadillah, 2019:178) media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang

membutuhkan media pada setiap prosesnya. Tanpa adanya media, proses komunikasi tidak dapat dilakukan sehingga proses pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal. Media pembelajaran merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pembelajaran.

Guru harus dapat mengikuti perkembangan zaman dalam menggunakan media pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menjadi tidak cepat bosan. Menurut Danim (dalam Kadarisma, 2019:36) kegiatan pembelajaran akan mempunyai pengaruh yang lebih kuat jika menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi karena komunikasi antara satu individu dengan individu lainnya mempunyai nilai tambah yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak pada pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif sehingga peserta didik dapat memaknai pembelajaran yang dilaksanakan dengan lebih aktif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan terus mendorong upaya-upaya dalam pembaruan yang memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan alat-alat yang tersedia di sekolah maupun yang dimiliki sendiri sebagai upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang optimal sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Selain tuntutan untuk mampu menggunakan alat-alat yang sudah tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran jika media tersebut belum tersedia.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan atas dasar pemikiran bahwa kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik, efektif, dan tidak membosankan jika didukung dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta perhatian peserta didik, apalagi jika peserta didik dapat mengoperasikannya sendiri. Anak-anak cenderung lebih menggemari metode pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer atau *android* (Fikri, 2018:3).

Untuk membuat media pembelajaran yang menarik guru dapat menggunakan media yang berbentuk multimedia. Vaughan (dalam Dwiqi, dkk., 2020:35) menjelaskan bahwa multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, audio, animasi, serta video yang disampaikan melalui perangkat komputer, atau alat digital lainnya. Video pembelajaran adalah contoh dari media pembelajaran yang bersifat multimedia yang terdiri dari gabungan teks, gambar, audio, dan animasi. Dalam membuat video pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai aplikasi pembuat video. Namun, banyak aplikasi yang sulit untuk digunakan oleh guru dalam membuat media video pembelajaran, sehingga aplikasi-aplikasi yang tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal. Akan tetapi ada beberapa aplikasi yang bisa digunakan dengan cukup mudah seperti *videoscibe* dan *kinemaster*.

Videoscibe adalah sebuah media pembelajaran video animasi yang berisi rangkaian gambar yang dirancang menjadi sebuah video utuh (Rahayu dalam Fadillah, 2019:179). Dengan mempunyai karakteristik yang khas, *videoscibe* dapat menampilkan materi pembelajaran dengan menggabungkan gambar, audio, serta desain yang menarik sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran. Selain itu, pengguna juga bisa melakukan pengisian suara dan memasukkannya sesuai kebutuhan dalam pembuatan video. *Videoscibe* ini juga mempunyai banyak animasi, yang paling khas yaitu dapat menulis secara otomatis melalui animasi tangan sesuai dengan apa yang ingin kita tuliskan, dalam *videoscibe* ini juga telah disediakan berbagai macam menu model huruf serta warna (Fadillah, 2019:179). Penggunaan aplikasi tambahan seperti *kinemaster* untuk memudahkan proses pengeditan seperti memasukkan audio, menambahkan animasi, dan lain-lain. Sehingga dengan semua fitur yang disediakan dapat menghasilkan media berupa video pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat PLP, masih jarang pembelajaran yang menggunakan video sebagai media pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar lebih dominan menggunakan buku saja tanpa didampingi media pembelajaran yang lainnya, sehingga kegiatan pembelajaran

menjadi kurang bervariasi. Hal tersebut dapat berdampak pada kurangnya motivasi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *VideoScribe* dan *Kinemaster* pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Penelitian ini difokuskan pada pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe* dan *kinemaster*.
- 1.2.2 Pada pengembangan video pembelajaran ini dilakukan pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Bagaimana pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe* dan *kinemaster* pada tema 8 subtema 1 kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara?
- 1.3.2 Bagaimana respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe* dan *kinemaster* pada tema 8 subtema 1 kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe* dan *kinemaster* pada tema 8 subtema 1 kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara.

1.4.2 Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe* dan *kinemaster* pada tema 8 subtema 1 kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1.5.2.1 Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu dalam memahami materi yang diajarkan guru serta dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- 1.5.2.2 Bagi guru, dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dalam membuat media video pembelajaran berbasis aplikasi *videoscribe* dengan bantuan *kinemaster*.
- 1.5.2.3 Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran terutama video pembelajaran sebagai alat bantu mengajar di sekolah.
- 1.5.2.4 Bagi sekolah, peneliti mengharapkan dari penelitian pengembangan video pembelajaran ini dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arabi. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2).
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119-126.
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88-97.
- Andriati, Y., Susanti, L. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1).
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Arigiyati, T. A., Kuncoro, K. S., & Kusumaningrum, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto. *Kanigara*, 1(2), 140-149.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna*, 2(1), 47-66.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya.
- Djahir, Yulia Hb. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri (TIM).
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.

- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fikri, Hasnul & Ade. S.M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- 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.
- Hikmah, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas III Sekolah Dasar Negeri Lowokwaru 4 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Kadarisma, G., & Ahmadi, Y. (2019). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Kepada Guru Sekolah Dasar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 35-40.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.
- Kurniawan, Heru. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, K. U., Parmiti, D. P., & Tastra, I. D. K. (2016). Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di Smp Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edutech Undiksha*, 4(2).
- Maharani, A. D., & Toybah, T. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Materi Bangun Datar di Kelas Iv Sd Negeri 05 Indralaya* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Majid, Abdul. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada September.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-135.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 2(1).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Ramadhani, R., dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 53-63.

- Rusman, dkk. (2012). *Pembebelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Depelopment*. Jambi: PUSAKA Jambi.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Subana, N., Tastra, I. D., & Mahadewi, L. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Semester I Di SMP Tp 45 Sukasada. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadana, I. K. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Video Scribe pada Subtema Organ Gerak Hewan Bagi Siswa Kelas V di Sd Negeri 1 Keliki Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi pembelajaran tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139-144.
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169-185.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.

Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).