

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEOSCRIBE TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR IPA SISWA
DI KELAS IV SD NEGERI 158326 BAJAMAS 2**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

Putri Ayu Wulandari
1902090064



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 10 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Wulandari
NPM : 1902090064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* terhadap Kreativitas Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (☒) Lulus Yudisium
(☐) Lulus Bersyarat
(☐) Memperbaiki Skripsi
(☐) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

1.

3.

2.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Putri Ayu Wulandari
NPM : 1902090064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*
terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 158326
Bajamas 2

Sudah layak disidangkan.

Medan, 14 Juli 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

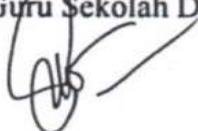


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Putri Ayu Wulandari
NPM : 1902090064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
30/5/2023	Revisi Bab IV	H
01/6/2023	Perbaiki Penulisan Bab IV dan Bab V	H
14/6/2023	Perbaiki Spasi dan Penulisan	H
14/6/2023	Tambahkan lampiran-lampiran	H
12/7/2023	Tambahkan Abstrak	H
14/7/2023	Acc Sidang Skripsi	H

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 14 Juli 2023
Dosen Pembimbing



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Wulandari

NPM : 1902090064

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* terhadap Kreativitas Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2 Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



PUTRI AYU WULANDARI
1902090064

ABSTRAK

Putri Ayu Wulandari. 1902090064. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Di Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan Media *Videoscribe* dan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Di Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 158326 Bajamas 2 berjumlah 40 orang siswa. Analisis yang digunakan yaitu uji validitas dan realibilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran *berbasis videoscribe* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *berbasis videoscribe* yaitu 72,63 banding 57,63 Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis *videoscribe* 67,50 dan Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *berbasis videoscribe* ialah 87,50 yang diproses dan dianalisis dengan menggunakan software SPSS 22.0 for windows menunjukkan bahwa pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah $<0,05$, dengan demikian nilai signifikasinya dibawah 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar IPA siswa di kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Videoscribe*, Kreativitas

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga proposal ini dapat terselesaikan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Di Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2” dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak dapat terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku wakil dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bimbingan, saran motivasi dalam penyusunan proposal.
7. Bapak Ibu Dosen dan Staf Pegawai Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Penghargaan sekaligus ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya untuk sang inspirasi dan motivator dalam hidup saya yaitu, Ayahanda tercinta **Edi Purwanto** yang telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga, menjaga dan memberi bimbingan baik berupa materi, nasehat, maupun pendidikan yang sangat luar biasa dari kecil hingga dewasa ini. Serta terimakasih kepada ibu tercinta **Rini Apriliani** sebagai pendengar serta motivator terbaik bagi peneliti, memberikan dukungan, nasehat dan membuat peneliti bangga memiliki seorang ibu yang luar biasa hebatnya sehingga peneliti selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi.
9. Terimakasih kepada saudara-saudara yang peneliti cintai, yaitu adik laki-laki pertama **Vickry Kurniawan** dan adik laki-laki kedua **Ricky Badrussalam Ramadhansyah** atas dukungan baik berupa do'a, motivasi, hiburan,serta waktunya sehingga mampu menumbuhkan rasa semangat peneliti dalam penyusunan skripsi.
10. Kepada Mas **Willy Ardo** yang telah membersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah selama proses perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir.

Terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penelitian skripsi ini, meluangkan baik tenaga, pikiran, waktu, dan materi, tetap kebersamai sampai akhir.

11. Kepada sahabat-sahabat peneliti yaitu **Elvira Ulayya, Maulidya Fatika Sari, Amanda Syafitri Hutabarat** yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka.
12. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2019 kelas B Pagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sama-sama berjuang mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Peneliti berserah dan berdo'a kepada Allah SWT semoga skripsi ini dapat berguna bagi kita semua.

Medan, 12 Juli 2023

Penyusun

Putri Ayu Wulandari

DATAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB. I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Masalah.....	6
F. Manfaat Masalah	7
BAB. II LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Kerangka Teoritis.....	9
B. Kerangka Konseptual	31
C. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB. III METODE PENELITIAN	34
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel	35
C. Variabel Penelitian.....	36
D. Desain Penelitian.....	36

E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMABAHASAN.....	43
A. Deskripsi Data Penelitian	43
1. Uji Validasi	43
2. Uji Reabilitas.....	46
B. Pengujian Persyaratan analisis	47
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogenitas	49
C. Uji Hipotesis.....	49
D. Pembahasan Hasil Penelitian	51
E. Keterbatasan Penelitian	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Software Pada <i>Videoscribe</i>	14
Gambar 2.2 Tampilan Sign-Up Untuk Mendaftar <i>Videoscribe</i>	14
Gambar 2.3 Tampilan Utama <i>Videoscribe</i>	15
Gambar 2.4 Cara Masukan Gambar/Foto <i>Videoscribe</i>	15
Gambar 2.5 Cara Untuk Mengatur Waktu Slide <i>Videoscribe</i>	15
Gambar 2.6 Untuk Melihat Hasil <i>Videoscribe</i>	16
Gambar 2.7 Cara Menyimpan <i>Videoscribe</i>	17
Gambar 2.8 Tampilan Untuk Mengupload Hasil <i>Videoscribe</i>	17
Gambar 2.9 Kerangka Berfikir Konseptual	29
Gambar 3.1 Lembar Validasi	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Peserta Didik.....	3
Tabel 2.1 Indikator Kreativitas Belajar Siswa	29
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Jumlah Siswa	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Observasi Kreativitas Siswa.....	38
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Reliability	46
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa.....	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Eksperimen)	59
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kontrol).....	63
Lampiran 3 Lembar Observasi Kreativitas Siswa.....	67
Lampiran 4 Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	69
Lampiran 5 Lembar Validasi Kreativitas Siswa	75
Lampiran 6 Nilai Observasi	
Lampiran 7 SPSS	

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa mampu dan aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dengan adanya Pendidikan akan menumbuhkan ilmu pengetahuan dan pembahasan ilmu, baik budi pekerti maupun memotivasi agar lebih meningkatkan kompetensi dan membentuk karakter dalam aspek kehidupan berkelanjutannya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang system Pendidikan Nasional bahwa Tujuan Pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Factor-faktor yang mempengaruhi mutu Pendidikan antara lain guru, siswa, materi pembelajaran, sumber belajar, media, sarana, dan prasarana serta proses pembelajaran.

Pendidikan tidak terlepas dari peran guru dan orang tua dalam proses pembelajaran. Peran seorang guru adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan peran orang tua juga sangat penting untuk mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada masa kini, guru lebih dituntut untuk mengikuti pengembangan teknologi, tujuannya agar pembelajaran yang diberikan pada siswa dapat menyongsong pembelajaran abad 21. Oleh karena itu untuk terwujudnya Pendidikan yang diharapkan maka diperlukan sebuah kurikulum dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan.

(Rudyanto, 2016). Kreativitas merupakan perilaku seseorang yang memiliki kepribadian mengagumkan dalam menghadapi dan hidup bermasyarakat dengan cara yang unik. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan dapat memiliki karakteristik atau ciri khas yang berbeda walaupun berada dalam lingkungan yang sama dengan orang lain. Definisi proses, menjelaskan tentang proses yang dilakukan oleh seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif antara lain mengerti adanya permasalahan, kesulitan, perbedaan informasi terhadap suatu hal, bagian-bagian yang hilang dalam informasi, atau beberapa hal yang menjadi pertanyaan sehingga mampu membuat praduga atau hipotesis berkaitan dengan kekurangan yang baru ditemukan.

Pentingnya media pembelajaran *Videoscribe* karna sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran, Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat, dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri. Sedangkan idealnya kreativitas siswa adalah kreativitas yang tampak pada siswa-siswa berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas seorang siswa bisa muncul jika terus diasah sejak dini. Pada siswa-siswa, kreativitas merupakan sifat yang komplikatif seorang siswa mampu berkreasi dengan spontan karena telah memiliki unsur pencetus kreativitas. Pada dasarnya kreativitas siswa-siswa bersifat ekspresionis, ini karena pengungkapan ekspresi itu merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan. Ekspresi ini disebut dengan spontanitas, terbuka, tangkas dan sportif.

Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kreativitas belajar untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya, sebelum melakukan untuk data P penelitian terlebih dahulu melakukan observasi pertama pada hari Selasa, 25 Oktober 2022 dan dilanjutkan observasi kedua pada hari Rabu, 2 November 2022 di SD Negeri 158326 Bajamas II khususnya di Kelas IV Eksperimen dan IV Kontrol peneliti memperoleh data hasil belajar siswa dari Wali Kelas sebagai berikut:

Tabel 1.1

SD Negeri 158326 Bajamas II Tahun Ajaran 2022

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai
IV A	20	71,20
IV B	20	70,08
Jumlah	40	70,64

Sumber : Buku Daftar Nilai Pembelajaran IPA

Dari table diatas disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas II tergolong rendah, karena adanya anggapan bahwa materi pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membosankan sehingga siswa kurang serius dalam belajar dan dari observasi yang telah terlihat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru wali kelas peneliti juga menemukan beberapa masalah, diantaranya yaitu guru masih cenderung melakukan proses pembelajaran secara *teacher centerd* (berpusat pada guru) yang artinya adalah proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan belum menggunakan media yang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan

kurang bervariasi dan banyak melakukan ceramah. Siswa hanya duduk mendengarkan ceramah yang diajarkan guru. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam belajar karena guru lebih dominan mengajar dengan metode ceramah. Padahal ketika guru menggunakan media pembelajaran siswa masih saja belum bias sepenuhnya memperhatikan pembelajaran dengan baik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih kurang memberikan gambaran yang jelas terhadap materi yang diberikan. Kenyataannya ada beberapa siswa yang kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran dan ada yang bermain-main dengan teman disampingnya yang membuat kreativitas siswa kurang dalam memahami pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menyikapi hal tersebut, peneliti memberikan penawaran untuk menggunakan pembelajaran berbasis *videoscribe* dalam mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Imamah Nurul (2018) Media *VideoScribe* adalah media berbentuk video dan layar dasar putih yang bisa digunakan untuk animasi dengan mudah dan sesuai dengan pengguna. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar. Namun penerapannya masih banyak guru yang belum dapat memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode dan media monoton masih cukup populer di kalangan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan sebuah media berfungsi untuk menyampaikan pesan secara seragam kepada peserta didik. Dalam hal ini untuk menyampaikan sebuah pesan dari seorang pendidik kepada peserta didik diperlukan suatu media. Salah satunya adalah media *VideoScribe*.

Kreativitas siswa merupakan salah satu poin penting yang harus dicapai oleh guru dalam setiap pembelajaran. Disamping itu, kreativitas termasuk kedalam salah satu keterampilan abad 21 selain berfikir kritis, komunikasi dan kolaborasi.

(Aziz, 2006) Kreativitas sebagai suatu potensi bisa diukur melalui beberapa pendekatan. Munandar membedakan adanya lima pendekatan dalam mengukur kreativitas yaitu dengan pengukuran secara langsung, pengukuran secara tidak langsung, pengukuran melalui unsur-unsur ciri yang menandai kreativitas, pengukuran melalui ciri kepribadian yang berkaitan dengan kreativitas, dan jenis pengukuran yang bukan berbentuk tes. Dilihat dari aspek yang diukur, tes kreativitas terbagi pada dua jenis yaitu *aptitude traits* yang mengukur ciri kognitif dari kreativitas, dan *non-aptitude traits* yang mengukur ciri afektif (sikap atau kepribadian) dari kreativitas. Pada penelitian ini, aspek kreativitas yang diukur adalah aspek kognitif dari kreativitas, alat ukur yang digunakan adalah tes kreativitas Torrence yang telah di adaptasi Oleh Munandar. Tes ini mampu mengukur kemampuan berfikir divergen yang dicirikan oleh adanya kemampuan seperti tersebut diatas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat menjadi alasan yang sangat mendasar bagi peneliti untuk membahas permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “***Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Di Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2***”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat ditarik identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Guru masih menggunakan pembelajaran metode ceramah.
3. Guru belum mengenalkan media teknologi dan media yang menarik.
4. Minimnya penggunaan media teknologi yang masih rendah.
5. Kreativitas siswa dalam pembelajaran yang masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah menggunakan media berbasis *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2 di kelas kontrol?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2 di kelas eksperimen?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2 di kelas Kontrol.
2. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2 di kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Videoscribe terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan tersebut, maka adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran IPA menggunakan *Videoscribe* khususnya baik bagi guru maupun pengelola Pendidikan dalam menentukan media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini menambahkan wawasan, kemampuan, dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan masukan tentang penggunaan media videoscribe dalam pembelajaran ipa siswa di kelas VI SD Negeri 158326 Bajamas 2.

c. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat lebih berperan aktif serta kreatif dan mempunyai semangat baru dalam proses pembelajaran.
- 2) Membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan baik dan bermakna.
- 3) Meningkatkan keterampilan kreativitas belajar siswa dan mengembangkan daya nalar siswa untuk berfikir kritis, kreatif dan inovatif.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi dan kreativitas belajar siswa di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran ipa Di SD Negeri 158326 Bajamas 2.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

a. Pengertian Media Pembelajaran

“Media” berasal dari bahasa Latin yaitu “Medium”, secara bahasa memiliki arti yaitu pengantar atau perantara. Makna media adalah segala sesuatu yang bisa menyalurkan informasi dari berbagai sumber informasi kepada penerima informasi. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi yang terjadi diantara pembelajar, pengajar dan bahan ajar yang akan berlangsung secara optimal dengan adanya media. Menurut Arief Sadiman, dkk (2014:7) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut (Luh & Ekayani, 2021) dalam *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangdengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014:3) media pembelajaran dikenal sebagai media yang dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran. Media jika dipahami secara global adalah manusia, materi atau kejadian yang membantu mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap hal ini merupakan pernyataan dari Ger & Ely. Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi setiap proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat mahasiswa dalam belajar.

Menurut Daryanto (2013:14) salah satu prinsip media pembelajaran adalah dengan mempersiapkan siswa untuk aktif, serta memiliki kesadaran tanggung jawab untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori psikologi yang menyatakan bahwa anak lebih menyukai hal yang bersifat konkrit daripada yang bersifat abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan sehingga dapat menumbuhkan sikap belajar yang efektif dan meningkatkan minat, motivasi belajar siswa.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan jenisnya, bahwa setiap media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Karakteristik ini biasanya bisa tinjau melalui berbagai tampilan media yang disediakan. Jenis media pembelajaran yang disajikan tersebut untuk mengasah atau membangkitkan rangsangan indra penglihatan,

pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman.

Menurut (Nurrita, 2018) Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut (Purbatua, 2016:31–32) pemanfaatan berbagai jenis media untuk keperluan pendidikan dan pembelajaran pada prinsipnya mudah serta tidak terlalu sukar diperoleh. Setiap saat kapan dan dimana saja boleh ditemukan sekaligus dimanfaatkan jika guru yang bersangkutan mempunyai inisiatif. Hal ini mulai dari majalah, koran, buku-buku cetak, kalender, poster, serta objek-objek lainnya yang memungkinkan untuk dipotret/direkam.

Menurut (Wibawanto, 2017:8–9)berlandas pada rancangan pembelajaran media. Pembelajaran terdiri atas berbagai pendekatan, pada bukunya menyampaikan bahwasanya jenis-jenis media didasarkan pada indera manusia, beberapa kategori media pembelajaran terdiri atas:

a. Media Audio

Melibatkan indera pendengaran, media ini hanya memiliki kemampuan suara. Secara umum pesan yang dikemas pada media audio ini terbentuk pada pesan verbal dan non verbal. Dimana verbal yakni pesan dengan berupa Bahasa atau lisan serta non verbal yakni bunyi-bunyian. Beberapa contoh media yang masuk pada kategori ini ialah media semacam *disk recording*, *audio tape*, serta *compact disk*.

b. Media visual

Media visual biasa melibatkan indera penglihatan atau mata. Beberapa

contoh media yang masuk pada kategori ini ialah media cetak-verbal, media-cetak grafis, serta media visual-non cetak.

c. Media Audio Visual

Melibatkan dua indera sekaligus yakni indera pendengaran dan penglihatan. Media ini menjadi salah satu media yang kerap digunakan para proses pembelajaran dewasa ini. Kombinasi antara audio dan visual ini menjadi pembelajaran lebih interaktif. Pesan yang disampaikan pada media ini biasa berupa pesan verbal maupun non verbal. Contoh lapangan dari media ini ialah film documenter, video dan lain-lain.

d. Multimedia

Media ini secara umum melibatkan banyak indera pada suatu proses pembelajaran. Siswa dituntut aktif dalam menggunakan semua panca inderanya. Pengalaman belajar bermakna yang diberikan dari pengalaman siswa secara langsung dengan materi pembelajarannya memberi dorongan yang sangat kuat bagi pencapaian kompetensi pembelajaran yang utuh. Dilapangan, media pembelajaran multimedia ini kerap ditumpahkan pada pembelajaran dengan penggunaan computer dan internet, atau juga pengalaman berbuat seperti eksperimen atau uji coba yang mana menuntut siswa untuk terlibat secara aktif dan langsung pada materi pelajarannya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Audio Visual, karena Media Audio Visual adalah media yang melibatkan dua indera sekaligus yakni indera pendengaran dan penglihatan. Media ini menjadi salah satu media yang kerap digunakan dalam

proses pembelajaran, kombinasi antara audio dan visual ini menjadi pembelajaran yang lebih interaktif.

B. Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*

1. Pengertian *Videoscribe*

Videoscribe kerap dijadikan sebagai sebuah perangkat pembelajaran yang mana ialah media pembelajaran. Karakteristik siswa yang cenderung dominan mudah tertarik dengan suatu hal yang baru menjadikan *videoscribe* sebagai salah satu bentuk inovasi pada proses pembelajaran yang modern. Hal ini tentunya akan menunjang pembuatan video yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada proses memasukkan suara, pengguna juga diberi fasilitas berupa dubing atau memasukkan suara baik nada ataupun percakapan pada video yang dibuat. Selain *online*, pembuatan *videoscribe* juga dapat diakses secara *offline*. Akses *offline* ini ditujukan untuk memberi kemudahan bagi pengguna dengan akses tanpa Batasan internet.

Menurut (Sakti, 2019) *Videoscribe* merupakan multimedia berbasis komputer, berupa audiovisual dalam bentuk animasi dengan gambar dan teks bernarasi atau lebih dikenal dengan *witheboard animation*. Irwan Adimas Ganda Saputra (2016) menyatakan bahwa kelebihan dari media audiovisual adalah dapat menggambarkan imajinasi peserta didik, dan dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan. Pada penggunaan media pembelajaran *Videoscribe* ini maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan perhatian siswa lebih terfokus pada materi.

Menurut (Susanti, 2019) *Videoscribe* adalah *software* untuk menggunakan animasi papan tulis secara otomatis. *Videoscribe* muncul tahun 2012 yang dibuat oleh *Sparkol* Perusahaan di *United Kingdom*. *Videoscribe* mengembangkan *Adobe Flash* dan Menghasilkan *QuickTime video* dan *Flash Video*. *Software* ini menggunakan *Cloud* untuk penyimpanannya. Selain *QuickTime* dan *Flashvideo* bisa dihasilkan dengan format gambar *JPEG* dan *PNG*. Adapun kegunaan dari *Videoscribe* bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat *videoscribe*. *Videoscribe* bisa digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran. *Videoscribe* untuk presentasi keperluan pendidik maupun peserta didik. Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi.

Media *videoscribe* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis karena media ini dapat mendorong keingintahuan peserta didik, membuat peserta didik lebih aktif, dan memotivasi peserta didik melalui tayangan video berupa perpaduan gambar, animasi, dan suara (Indayani, 2021).

Videoscribe memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran), serta desain yang menarik sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. Kelebihan yang dimiliki pada media *Videoscribe* diantaranya, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *videoscribe*.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *videoscribe* adalah sebuah media pembelajaran dalam

bentuk *software* yang memiliki background atau berlatar belakang putih yang dapat ditulis atau digabungkan dengan teks, audio, atau animasi yang dapat membuat proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik.

2. Langkah-langkah *Videoscribe*

Menurut Khoirudin dalam (anggraini, tri, nur, 2020) dalam pembuatan *Videoscribe* dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Download aplikasinya di my.sparkol.com/download, maka akan muncul tampilan dan akan otomatis mendownload *software*. Install *software* sebagaimana menginstal *software-software* lain pada umumnya.
- b. Setelah menginstal *software*, akan muncul tampilan seperti tampilan berikut ini:



Gambar 2.1 Tampilan *Software*

- c. Silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu dengan klik “*Create New Account*”. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini:

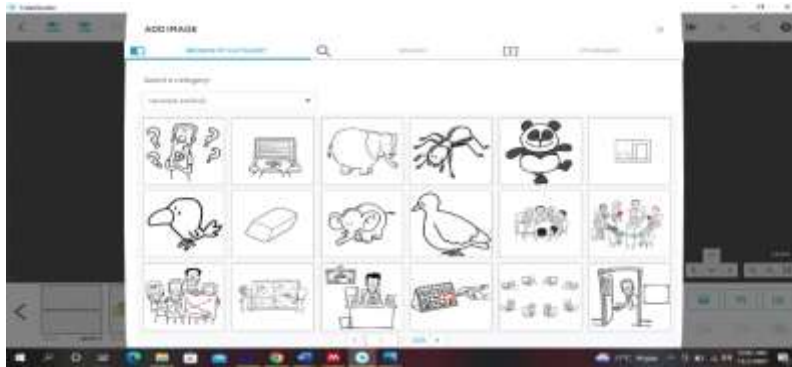
Gambar 2.2 Tampilan **Sign-Up** Untuk Mendaftar

- d. Isi email, nama dan password, klik “*I agree*” lalu sign up.
- e. Setelah selesai melakukan registrasi, akan mendapatkan konfirmasi melalui email yang digunakan untuk melakukan pendaftaran dan *log in*.
- f. Dibawah ini adalah tampilan utama *videoscribe*.



Gambar 2.3 Tampilan Utama **Videoscribe**

- g. Selanjutnya masukan gambar/foto maupun teks sesuai dengan kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Sebelumnya dapat diatur posisinya sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.4 Cara Masukan Gambar/Foto ***videoscribe***

h. Jika semua gambar atau teks sudah dimasukkan sesuai dengan kebutuhan, sekarang saatnya untuk mengatur waktu *slide* pada tiap item gambar atau tulisan.



Gambar 2.5 Cara Untuk Mengatur Waktu ***Slide Videoscribe***

Keterangan:

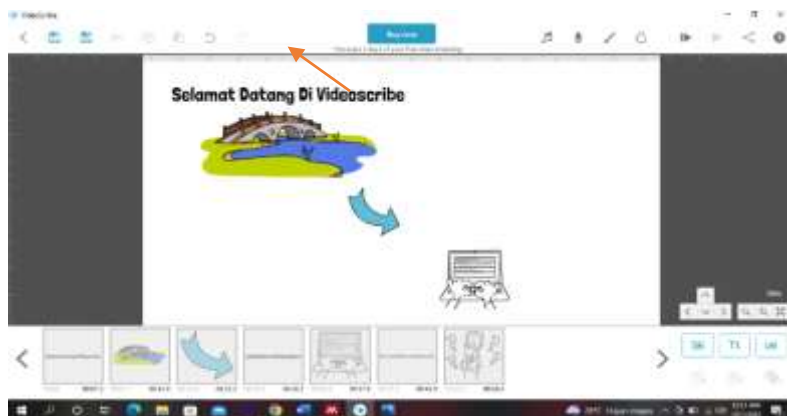
- 1) Animate : untuk mengatur waktu tampilan animasi, gambar, atau tulisan.
- 2) Pause : untuk mengatur waktu berhenti pada tampilan setiap *scene* atau *slide*
- 3) Transition : untuk mengatur waktu *transisi* tiap *slide* dan jika semuanya sudah selesai, klik tanda centang.

i. Jika video sudah selesai, sebelum menyimpan atau mempublish hasil *videoscribe*, *review* terlebih dahulu hasil proyek untuk melihat apakah hasil *videoscribe* sudah selesai dengan harapan atau belum.



Gambar 2.6 Untuk Melihat ***videoscribe***

Setelah hasil edit sudah selesai maka selanjutnya tahap penyimpanan video dengan cara meng-upload ke *youtube*, *facebook* atau *power point* dengan klik symbol pojok kanan atas.



Gambar 2.7 Cara Menyimpan ***Videoscribe***

j. Selanjutnya pilih *media social* untuk mengupload hasil *Videoscribe*. Misalnya memilih *youtube* untuk *upload video*, klik *icon youtube* seperti tampilan dibawah ini:



Gambar 2.8 Tampilan Untuk Mengupload Hasil **Videoscribe**

Setelah itu tunggu sampai video selesai di render oleh system. Proses rendering memang membutuhkan waktu yang relative cukup lama tergantung durasi dari video yang dibuat. Jika video telah berhasil terupload akan muncul pemberitahuan dan hasil videoscribe dapat dilihat di youtube. Jika ingin menyimpan permanen ke laptop atau computer maka kita dapat mendownload melalui channel youtube tersebut.

1. Kelebihan *videoscribe* yaitu:

Menurut Khoirudin dalam (anggraini, 2020) *videoscribe* memiliki kelebihan antara lain:

- a. Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online.
- b. Memberikan stimulus yang baik kepada siswa.
- c. Memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.
- d. Dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga dapat diulang-ulang apabila perlu untuk menambah kejelasan.

- e. Berperan sebagai story teller, sehingga dapat memicu kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Menurut (Munawwarah, 2017) adapun kelebihan penggunaan video scribe sparkol sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan katakata dan gambar disajikan secara bersamaan.
- b. Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
- c. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

Menurut (Purbatua, 2016) Pengembangan media pembelajaran videoscribe memiliki kelebihan yaitu selain dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang bertujuan untuk menyiasati keterbatasan waktu namun materi yang disampaikan sangatlah banyak maka menggunakan media pembelajaran videoscribe ini sangatlah membantu, selain itu guru juga dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah disediakan dan juga dengan bantuan media pembelajaran videoscribe ini selain dapat membantu guru, media ini juga dapat membantu siswa apabila nantinya dituntut untuk belajar mandiri dan juga didalam media pembelajaran videoscribe ini telah dikaitkan dengan nilai karakter.

2. Kekurangan *videoscribe* yaitu:

Menurut Khoirudin dalam (anggraini, 2020) *videoscribe* memiliki kekurangan antara lain:

- a. Tidak bisa digunakan secara offline, sehingga apabila ingin menggunakan *videoscribe* harus terkoneksi pada internet, sehingga dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah.
- b. *Videoscribe* tidak bisa disimpan secara offline maupun disimpan secara langsung dikomputer melainkan harus dipublish terlebih dahulu di youtube atau media social sejenisnya baru kemudian dapat didownload untuk dilihat secara offline.
- c. Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajaran maka *videoscribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas.
- d. Pada versi trial hanya berlaku 30 hari dan selanjutnya harus beralih ke versi pro yang sifatnya tidak gratis.

Menurut (Munawwarah, 2017) adapun kekurangan penggunaan video scribe sparkol sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- b. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Menurut (Purbatua, 2016) Kelemahan media pembelajaran *videoscribe* ini yaitu apabila dalam pembuatan media pembelajaran tersebut materinya sangat

banyak maka akan dibutuhkan waktu yang cukup lama didalam proses pembuatannya.

C. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Creative learning (belajar dengan kreatif) secara terminologis kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Belajar kreatif merupakan aspek penting dalam upaya guru membantu siswa agar lebih mampu untuk menangani dan mengarahkan belajar sendiri. Proses kegiatan belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu diramalkan yang timbul dimasa depan. Berfikir dalam memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru adalah kegiatan yang sangat kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lain. Suatu masalah pada umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berfikir, dan banyak masalah pada umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berfikir, dan banyak masalah memerlukan pemecahan yang baru lagi bagi orang-orang atau kelompok. Sebaliknya, menghasilkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang baru disebut sebagai perbuatan yang kreatif.

Kreativitas menurut Supriadi dalam (rachmawati, 2010:13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi

dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh suksesi =, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut (Sutipyo, 2014) Definisi Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru.⁴ Hasil karya atau ide-ide baru itu sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya maupun orang lain. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat.

Menurut (Warsita, 2013) Kreativitas adalah menciptakan ide-ide baru yang orisinalitas, artinya bahwa produk, proses, atau orangnya, mampu menciptakan sesuatu yang belum diciptakan oleh orang lain. Dengan demikian, kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau mengembangkan ide-ide baru. Inti dari kreativitas adalah adanya sesuatu hal yang baru atau merupakan modifikasi hal lama menjadi sesuatu yang baru. Jadi kreativitas ini berkaitan dengan usaha menemukan, menghasilkan atau menciptakan hal-hal baru yang berguna.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menciptakan sesuatu yang baru (Produk) untuk mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya sehingga menjadi individu yang kreatif, imajinatif dan inovatif.

2. Aspek-aspek Kreativitas

Kreativitas juga memiliki aspek-aspek tersendiri dalam berfikir,

menciptakan sesuatu yang baru, berguna dan bernilai. Menurut Munandar (2015:104) mengatakan bahwa terdapat aspek-aspek pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Kreativitas Berfikir

Kreativitas selalu melibatkan proses berfikir didalam diri seseorang yang bersifat lebih kompleks dengan melibatkan suatu kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajiner, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

b. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru.

Menemukan atau menciptakan sesuatu pandangan lain yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang yang ada dan menggantikannya menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang sesuai dengan potensi yang dimiliki.

c. Sifat Baru atau Orisinal

Umumnya kreativitas dilihat dari adanya sifat baru dan produk kreatif baru misalnya produk ini belum ada sebelumnya, produk ini dapat menghasilkan beberapa kombinasi yang sudah ada sebelumnya dan produk yang memiliki pengembangan dari hasil yang sudah ada sebelumnya.

d. Produk yang Berguna atau Bernilai

Suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti aspek pokok kreatif diantaranya menentukan dan menciptakan ide baru, mengandung komponen baru, menghasilkan kreatif yang berguna dan

memiliki manfaat tertentu.

3. Ciri-Ciri Aspek Kognitif Kreativitas

Setelah menemukan bahwa factor penting yang merupakan ciri dari kreativitas antara lain menurut Munandar dalam (Muqodas, 2015) untuk kajian lebih dalam, berikut akan dipaparkan ciri-ciri kreativitas kognitif (aptitude) dan non-kognitif (non-aptitude):

a. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif atau kognitif (aptitude) antara lain:

- 1) Keterampilan berfikir lancer, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- 2) Keterampilan berfikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Keterampilan berfikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi-kombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) Keterampilan memerinci atau mengelaborasi yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

- 5) Keterampilan menilai, yaitu menemukan patokan penilaian sendiri dan mengembangkan suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.
- b. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) antara lain adalah:
 - 1) Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - 2) Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
 - 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
 - 4) Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
 - 5) Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup. Serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

D. Ciri-ciri Efektif Kreativitas

Anak yang berkreatif dapat dikatakan anak yang cerdas dan semangat yang tinggi dan bukan hanya menampilkan sesuatu yang baru dan bukan hanya menampilkan sesuatu yang baru tetapi memiliki ciri-ciri yang efektif. Menurut Munandar (2015:36) bahwa ciri-ciri afektif yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang yaitu (a) rasa ingin tahu, (b) tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, (c) berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik orang lain, (d) tidak mudah putus asa, (e) menghargai keindahan, (f) mempunyai rasa humor, (g) ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, (h) dapat menghargai dirinya sendiri maupun orang lain.

E. Ciri-ciri Pribadi Kreativitas

Kreativitas seseorang tidak hanya terikat pada aspek-aspek atau ciri-ciri kognitif saja, tetapi juga ditentukan oleh factor lain, yaitu karakteristik kepribadian atau ciri-ciri kepribadian tertentu (ciri-ciri non-kognitif). Menurut Sund (2012:37) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif memiliki ciri-ciri khas sebagai berikut: (a) Hasrat ingin tahu yang besar, (b) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, (c) panjang akal, (d) keinginan untuk menemukan dan meneliti, (e) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, (f) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, (g) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, (h) berfikir fleksibel, (i) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, (j) kemampuan membuat analisis dan sintesis, (k) memiliki semangat bertanya serta meneliti, (l)

memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan (m) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat sifat-sifat atau ciri-ciri kepribadian mempunyai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengalaborasikan (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Menurut (Muqodas, 2015) dalam Munandar (1992) untuk kajian lebih dalam, berikut akan dipaparkan ciri-ciri kreativitas kognitif (aptitude) dan non-kognitif (non-aptitude): a. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (aptitude) antara lain : 1). Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. 2). Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. b. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) antara lain adalah : 1) Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti. 2) Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan

khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

Menurut (Hayati, 2016) Ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikiran atau berpikir kreatif (berpikir divergen) yaitu kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Ciri lainnya adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreatif. Ciri ini merupakan ciri-ciri kreatif yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif dan efektif dengan memberikan perumusan dan definisi yang menjelaskan konsepnya yaitu keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, rasa ingin tahu, sifat menghargai lain sebagainya.

F. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Lingkungan untuk seseorang kreatif dapat dipengaruhi dirinya dan orang lain. Menurut Abalie (2017:11) mengemukakan beberapa factor penting yang memengaruhi kreativitas, diantaranya. Pertama, perilaku kognitif factor yang mempengaruhi bidang masalah. Kedua, disiplin menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah. Ketiga, motivasi instrinsik membangkitkan motivasi individu untuk belajar kreatif. Keempat, lingkungan social. Selain itu menurut Rogers (Ghufron 2017:124) mempengaruhi kreativitas seseorang melalui keterbukaan terhadap pergaulan, pusat penilaian internal, kemampuan bermain

dengan gagasan ide atau konsep, adanya penerimaan terhadap individu secara wajar, adanya suasana bebas dari penilaian pihak luar, adanya sikap empati, adanya kebebasan psikologis.

Anak yang kreatif dapat dipengaruhi factor selain factor dari luar juga ada factor dari dalam dirinya atau factor keluarga. Menurut Hurlock (2016:8–9) menyatakan factor kreativitas siswa antara lain gender, status sosio ekonomi, urutan kelahiran, ukuran keluarga dan lingkungan dimana siswa dibesarkan di lingkungan social dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas belajar siswa.

Table 2.1 Indikator Kreativitas Belajar Pada Ramah Kognitif

No.	Aspek yang diukur	Indikator-indikator Kreativitas
1.	<i>Kelancaran</i>	1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah dan pertanyaan. 2. Mandiri dalam belajar.
2.	<i>Keluwes</i>	1. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. 2. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
No.	Aspek yang diukur	Indikator-indikator Kreativitas
3.	<i>Kerincian</i>	1. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. 2. Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas.
4.	<i>Orientasi</i>	1. Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan.

5.	<i>Mampu berkomunikasi dengan baik</i>	1. Menggunakan komunikasi secara lisan dengan baik 2. Komunikasi dapat difahami dengan gestur tubuh 3. Mempunyai sifat tertentu untuk memberikan tanggapan
----	--	--

Sumber : Abdurrozak, Rizal (2016: 874-875)

G. Materi IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Menurut (Widiana, 2016) pelajaran IPA memiliki peranan penting dalam perkembangan manusia, baik dalam hal perkembangan teknologi yang dipakai untuk menunjang kehidupannya maupun dalam hal penerapan konsep. (Fransisca, 2018) IPA adalah ilmu pengetahuan yang mendalami mengenai alam semesta beserta isinya, peristiwa – peristiwa yang terjadi didalamnya yang telah dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Menurut Samatowa (2016:2) Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara

teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen.

Selanjutnya menurut Samatowa (2016:3) menyatakan bahwa IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berfikir, dan cara memecahkan masalah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya disekolah dasar bertujuan untuk membantu murid dalam memperoleh ide, pemahaman, dan keterampilan (life skill) essensial sebagai warga negara sehingga murid dapat mengaitkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam tersebut dalam kehidupan sehari-hari. (Samriani, 2014)

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

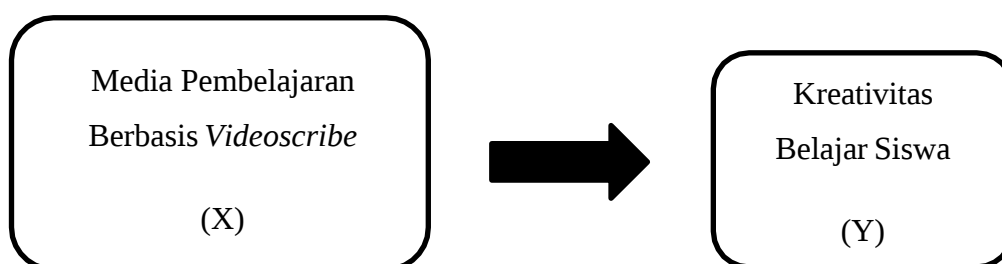
B. Kerangka Konseptual

Penggunaan media sebagai sarana belajar dan mengajar telah lama dilakukan sejak manusia mulai melaksanakan proses ataupun aktivitas belajar. Tujuan penggunaan media ini sendiri adalah untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa untuk tercapainya tujuan Pendidikan.

Kreativitas siswa dapat dipupuk dengan kebiasaan-kebiasaan yang mendukung dengan aktivitas siswa. Kebiasaan yang mendorong siswa untuk berfikir dan berkarya. Sebuah motivasi dari orang-orang sekitar akan sangat

berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa.

Berdasarkan pada teori sebelumnya dan sejalan dengan tujuan penelitian selanjutnya akan diuraikan kerangka berfikir mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas II. Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk variable yaitu, variabel bebas dan variable terikat. Variable bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *videoscribe* (X), sedangkan variable terikatnya adalah kreativitas siswa (Y). Adapun kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.9 Bagan Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran dimaksud untuk menjelaskan, mengungkapkan dan menentukan persepsi-persepsi keterkaitan antara variable yang akan diteliti yaitu Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Videoscribe* (X) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa (Y) Di Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dengan sementara yang masih perlu dibuktikan

melalui suatu penelitian. Hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jawaban ini mungkin benar dan mungkin juga salah.

Untuk mengetahui gambaran jawaban yang bersifat sementara dari peneliti ini, maka diperlukan hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran IPA berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran ipa berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas siswa di kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul dari penelitian ini “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 158326 Bajamas 2”. Maka penelitian ini dilakukan di Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah. Sedangkan waktu penelitian dalam penelitian ini dimulai dari bulan Maret 2023 sampai dengan penelitian skripsi ini selesai.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan penelitian	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023	Apr 2023	Mei 2023	Jun 2023	Jul 2023	Ags 2023
1	Pengajuan Judul											
2	Penyusunan Proposal											
3	Seminar Proposal											
4	Revisi Proposal											
5	Analisis Pengolahan Data											
6	Penyusunan Skripsi											
7	Acc Skripsi											
8	Sidang Meja Hijau											

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Gasperz dalam SINAGA (2014:7) juga mengatakan populasi tidak lain adalah keseluruhan unsur-unsur yang akan diteliti atau yang akan dijadikan sebagai objek penelitian, dan tentunya kesimpulan yang ditarik hanya berlaku untuk keadaan dari objek-objek tersebut.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 orang terdiri dari 2 kelas.

Kelas	Jumlah Siswa
IV A (Eksperimen)	20
IV B (Kontrol)	20
Jumlah	40

Tabel 4.1 Jumlah Siswa

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, atau sampel didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang diambil untuk diketahui karakteristiknya. Menurut (Abadiyah, 2016) sampel adalah sebagian populasi yang diteliti dan dinamakan penelitian sampel apabila peneliti bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel.

Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dalam penelitian ini peneliti memilih sebanyak 2 kelas, yaitu kelas IV A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol.

C. Variabel Penelitian

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain. Suatu keadaan stimulus yang menciptakan suatu dampak pada variabel bebas (*dependent*). Menurut Sugiyono (2016:61) variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *videoscribe*.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Faktor yang diamati dan struktur untuk menentukan ada tidaknya

pengaruh dari variabel bebas (*independent*). Menurut Sugiyono (2016:61) variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa.

D. Definisi Operasional

Operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun syarat penguraian operasionalisasi dilakukan bila dasar konsep dan indikator masing-masing variabel sudah jelas, apabila belum jelas secara konseptual maka perlu dilakukan analisis factor. Dalam penelitian ini definisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel Bebas : Media Pembelajaran *Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang berbentuk inovasi pada proses pembelajaran yang modern.
- 2) Variabel Terikat : Kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Belajar kreatif merupakan aspek penting dalam upaya guru membantu siswa agar lebih mampu untuk menangani dan mengarahkan belajar sendiri.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih

baik (cermat, lengkap, dan sistematis) sehingga lebih mudah diolah. Menurut Siregar (2014:75) instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Adapun instrument tersebut antara lain:

1. Lembar observasi

Secara umum pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan secara pengamatan.

Observasi sebagai alat evaluasi yang digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi buatan. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa. Adapun kisi-kisi lembar observasi keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

TABEL 3.2
Kisi-kisi Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa

No	Indikator	Deskriptor	Item	Skor Maksimal
1	Kelancaran	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat dalam pembelajaran	1	5
		2. Siswa sering bertanya dalam pembelajaran	2	
2	Keluwesannya	1. Siswa dapat memiliki keterampilan berfikir yang berbeda dengan kebanyakan orang	1	5
		2. Siswa mencari alternatif jawaban secara variatif	2	
3	Kerincian	1. Siswa mampu mengembangkan	1	5

		suatu gagasan yang diterimanya 2. Siswa merasa tidak cepat puas dalam pengetahuan yang diterima	2	
4	Orientasi	1. Siswa mampu melahirkan ide-ide baru	1	5
5	Mampu berkomunikasi dengan baik	1. Siswa melakukan komunikasi secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak 2. Komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh 3. Siswa menunjukkan sikap tertentu, Misalnya tersenyum, menggelengkan kepala dan mengangkat bahu	1 2 3	5

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Validasi

Uji validasi ialah uji yang dipergunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang dipergunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Menurut (Ono,2020) Validasi adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Validasi yang dinyatakan berdasarkan hasil penalaran, untuk pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian tes kinerja (Unjuk kerja) dengan kisi-kisi soal yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengujian validasi melibatkan penilaian yang ahli dalam bidangnya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka pada penelitian ini menggunakan validitas konstrak (construct validity). Setelah butir instrument disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru dosen pembimbing. Kemudian meminta pertimbangan (judgment expert) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrument tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah

disusun. Kriteria pemilihan judgment expert dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya. Para ahli yang diminta pendapatnya untuk menvalidasi soal tes esai, lembar rubrik, indikator keterampilan menulis, bahan ajar, dan video pembelajaran penilaian unjuk kerja divalidasi oleh Dosen PGSD.

2. Uji Realibilitas

- a. Klik Analyze -> Scale -> Relibility Analysis
- b. Masukkan seluruh item variabel X ke items
- c. Pastikan pada model terpilih alpha, Klik Ok.

3. Uji Prasyarat

1). Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan sampel berasal dari suatu pupulasi yang berdistribusi normal atau bisa juga membuktikan populas yang dimiliki berdistribus normal dengan taraf signifikansi yang di gunakan adalah 5% (0,5).

1. Jika $\alpha \leq 0,05$ maka data dinyatakan normal.
2. Jika $\alpha > 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

Langkah-langkah untuk uji normalitas menggunakan SPSS 24 *For windows* sebagai berikut :

1. Buka aplikasi SPSS 24 *For windows*.
2. Pada halaman SPPSS 24 *For windows* klik variable view, maka akan muncul halaman *variable view*. Isi di kolom *name* pertama dengan kelompok A pada *labels* dapat dikosongkan dan pada kolom name kedua

klik kelompok B dengan *labels* dapat dikosongkan.

3. Klik halaman *data View*, maka akan terbuka halaman *data View* lalu isi dengan data yang sudah dibuat.

4. Lalu klik *analyze ~ Descriptive Statistics ~ Explore*. Maka akan terbuka dialog *Explore*.

5. Masukkan variabel kelompok A dan kelompok B ke kotak *Dependent List*, lalu klik tombol *plots*.

6. Maka akan muncul kotak dialog *Explore Plots*, maka beri tanda centang pada *Normality plots with test*. Lalu klik tombol *Continue*.

7. Klik tombol OK

2) Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data kelompok sampel mempunyai varians yang homogeny atau tidak. Untuk uji homogenitas digunakan rumus sebagai berikut:

Untuk menghitung apakah sampel tersebut homogeny maka dilakukan dengan cara membandingkan. Dengan kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\sigma^2_{\text{terbesar}}}{\sigma^2_{\text{terkecil}}}$$

$$F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$$

Dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji homogenitas dengan nilai $\alpha = 5\%$ (0,05) yaitu:

- a) Nilai signifikan $\leq \alpha$ maka data mempunyai varian yang homogen
- b) Nilai signifikan $< \alpha$ maka data mempunyai varian yang tidak homogen

Langkah-langkah analisis pada SPSS sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS dengan klik Start >> All Programs >> IBM SPSS Statistics >> IBM SPSS Statistics
- 2) Pada halaman SPSS yang terbuka, klik Variable View, maka akan terbuka halaman Variable View.
- 3) Selanjutnya membuat variabel, pada kolom Name ketik Nilai, pada Decimals ganti menjadi 0, pada Label ketik Nilai tes psikologi, untuk kolom Measure pastikan terpilih Scale, sedangkan kolom lainnya bisa dihiraukan (isian default). Pada kolom Name baris kedua ketik sekolah, pada Decimals ganti menjadi 0, pada kolom Value, buat value 1=SMP, 2=SMA, 3=Perguruan tinggi, untuk kolom Measure pilih Nominal.
- 4) Jika sudah masuk ke halaman Data View dengan klik Data View, maka akan terbuka halaman Data View.
- 5) Selanjutnya klik Analyze >> Compare Means >> One WayANOVA
- 6) Setekah itu akan terbuka kotak dialog.
- 7) Masukkan variabel Nilai tes psikologi ke kotak *Dependent List* dan variabel Sekolah ke kotak Factor. Setelah itu klik tombol Optimal.
- 8) Untuk melakukan uji homogenitas, maka beri tanda centang pada *Homogeneity of variance test*. Kemudian klik *Continue*. Selanjutnya akan kembali ke kotak dialog sebelumnya.
- 9) Klik tombol OK

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasari dari analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan.

a. Uji Mann Whitney

Uji *Mann Whitney* juga sering disebut sebagai uji non parametris untuk menilai dua sampel yang saling bebas. Menurut Sundayana, (2022 :153) Uji *Mann Whitney* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok saling bebas jika salah satu atau kedua kelompok tidak berdistribusi normal .Pada tes ini juga digunakan untuk melihat pengaruh *variabel independen* (bebas) terhadap *variabel dependen* (terikat). Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis videoscribe terhadap kreativitas belajar IPA siswa SD Negeri 158326 Bajamas 2. Syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (sig) sebagai berikut :

1. nilai *alpha* yaitu 5% (0,05)
2. jika $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_a diterima. Terdapat pengaruh variabel bebas (X_1).
3. jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_a ditolak. Tidak terdapat pengaruh variabel bebas (X_1)

Langkah-langkah menghitung uji mann whitney menggunakan aplikasi SPSS 24 sebagai berikut :

1. Buka aplikasi SPSS 24 *for windows*.
2. Buat data pada *variable view*.
3. Masukkan data pada *data view*.
4. Klik *analyze > nonparametric test > legacy dialogs > Independent*

sampels “hasil” ke test variable, “kelas” ke group > define group > continue > OK.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Pada data dan hasil yang telah dilakukan data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan hasil yang diambil dari observasi siswa. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberikan pelajaran terhadap kelas eksperimen terlebih dahulu, kemudian pada kelas kontrol. Kemudian, peneliti melakukan treatment atau perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan menggunakan pembelajaran berbasis *Videoscribe* pada kelas eksperimen dan menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas control. Kemudian diakhir pembelajaran peneliti melihat hasil observasi untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan uji validasi instrument peneliti berupa lembar observasi yang akan dilakukan untuk menguji kreativitas siswa. Setelah itu, dilakukan uji validasi, lalu dilanjutkan dengan uji normalitas dan homogenitas.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 158326 Bajamas 2 pada siswa kelas IV A dan IV B. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai kreativitas belajar IPA dengan pembelajaran berbasis Videoscribe. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan bagaimana pengaruh dari videoscribe terhadap siswa.

1. Uji Validitas

Instrumen yang baik ialah instrument yang memenuhi syarat valid. Sehingga

sebelum instrument tersebut digunakan perlu dilakukan uji validitas terlebih dahulu. Pada penelitian ini, instrmen observasi kreativitas belajar siswa yang terdiri dari 10 poin pengamatan dengan 5 indikator. Instrument divalidasi oleh expert yaitu seorang dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi PGSD yaitu ibu Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Adapun hasil validasi expert menunjukkan bahwa format observasi dan bahan dan tulisan mendapat penilaian sangat baik. Akan tetapi pada bagian penilaian isi instrumen mendapat penilaian cukup baik pada operasional pengukuran keterampilan siswa. Sehingga hasil akhir menunjukkan bahwa instrumen observasi dapat digunakan tanpa revisi.

LEMBAR VALIDASI PERFORMANCE TEST KREATIVITAS SISWA

Petunjuk :

1. Bapak/ibu dimohonkan memberikan penilaian dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:
 1 = Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Baik
 4 = Cukup Baik
 5 = Sangat Baik
2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 A = Dapat digunakan tanpa revisi
 B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
 D = Dapat digunakan dengan revisi banyak
 E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Format Observasi : - Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian					√
2.	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. Dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berkomunikasi siswa				√	
3.	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami c. Penyampaian petunjuk jelas					√

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi	√				

Medan, Juni 2023

Validator,



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu observasi dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan nilai hitung cronbach's alpha (α), jika nilai hasil hitung cronbach's alpha $>0,5$ maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan variabel. Pengujian dari reliabilitas untuk masing-masing variabel diperoleh data sebagai berikut :

4.1. Hasil Pengujian Reliability

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.738	10

Data pengujian reliabilitas dalam tabel diatas menunjukka semua variabel dalam penelitian ini mempunyai koefisien cronbach's Alpha (α) yang lebih besar dari 0,5 sehingga dapat dikatakan semua konsep pengukuran masing-masing variabel dari kuesioner adalah reliabel.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, uji prasyarat yang terdiri dari uji Normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas merupakan syarat utama untuk analisis statistik secara parametrik, apabila data tidak terdistribusi normal maka

analisis dilanjutkan dengan analisis non parametrik. Berikut hasil uji prasyarat dengan menggunakan bantuan uji SPSS 22,0 for windows.

Hasil Observasi		
	Kelas Eksperimen	Kelas control
	87,50	60,00
	85,00	50,00
	82,50	47,50
	80,00	50,00
	75,00	55,00
	72,50	62,50
	80,00	55,00
	72,50	55,00
	85,00	57,50
	62,50	62,50
	55,00	60,00
	62,50	62,50
	62,50	62,50
	72,50	62,50
	62,50	52,50
	70,00	60,00
	65,00	60,00
	67,50	47,50
	75,00	62,50
	77,50	67,50
Nilai Minimal	55,00	47,50
Nilai Maksimal	87,50	67,50
Nilai Rata-Rata	72,63	57,63

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas control dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistic yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu bentuk shapiro wilk dengan bantuan SPSS versi 22.0 for windows, menggunakan taraf signifikan $> 0,05$. Data yang dinyatakan normal jika nilai lebih besar dari 5% atau 0,05.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas
Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
kelas eksperimen	.961	20	.560
kelas control	.913	20	.074

Suatu data dapat dinyatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikasinya $> 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.1 diperoleh hasil untuk kelompok data kelas eksperimen dengan uji normalitas diperoleh nilai signifikasi $> 0,05$ yaitu sebesar 0,560. Selanjutnya untuk kelompok data kelas control, uji normalitas diperoleh oleh nilai Sig $> 0,05$ yaitu sebesar 0,74.

Dengan demikian, apabila ditinjau berdasarkan uji normalitas shapiro wilk kedua kelompok data baik kelas eksperimen dan kelas control terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui bahwa sampel normal, maka langkah selanjutnya yakni melaksanakan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varians yang sama. Analisis statistic yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 22.0 for windows. Taraf signifikasi $> 0,05$. Data yang dinyatakan homogen jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.742	1	38	.061

Dari hasil yang telah ditunjukkan pada tabel 4.2 diperoleh hasil levene statistic bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu sebesar 0,061 hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok data yaitu kelas control dan kelas eksperimen berasal dari varians yang sama. Setelah mengetahui bahwa kelompok data yang akan diuji normal dan homogen maka dilanjutkan uji hipotesis *independent Simple t-test*.

C. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, menggunakan analisis uji T yaitu independent simple t-test. Analisis yang digunakan untuk menguji uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS 22,0. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Vidoscribe terhadap kreativitas belajar IPA siswa Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh pembelajaran berbasis Videoscribe terhadap kreativitas belajar IPA Siswa di Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.

Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	kelas eksperimen	20	28.95	579.00
	kelas kontrol	20	12.05	241.00

Total	40		
-------	----	--	--

	Hasil
Mann-Whitney U	31.000
Wilcoxon W	241.000
Z	-4.614
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Berdasarkan tabel 4.3 independent sampel test dapat dilihat signifikasinya sig 2-tailed. $< 0,05$ yaitu sebesar 0,000. Berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga diperoleh kesimpulan bahwa “*Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis videoscribe terhadap kreativitas belajar IPA Siswa kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2*”.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media videoscribe terhadap kreatiivitas belajar siswa. Untuk menghitung hipotesis dengan membandingkan data observasi kelas eksperimen dan kontrol. Dari penghitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh media videoscribe terhadap belajar siswa kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas 2.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, observasi sebagai instrument penelitian terlebih dahulu diuji coba. Observasi yang telah selesai dibuat ditunjukkan kepada validator untuk dinilai kelebihan dan kekurangannya, setelah diadakan perbaikan dengan acuan saran-saran yang diberikan validator, validator mengisi

lembar observasi validasi guna mengetahui tingkat kevalidan observasi yang dikembangkan. Observasi yang diuji terdapat 10 item untuk mendukung kreativitas dan dari hasil perhitungan uji validitas observasi terdapat 7 butir pernyataan yang valid dan kemudian observasi yang telah di uji validitas dan reabilitasnya inilah yang disebarkan peneliti kepada siswa yang menjadi sampel penelitian dan selanjutnya data yang diperoleh untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dan kebenaran hipotesisnya.

Pada hasil penelitian di kelas Kontrol, peneliti mendapatkan hasil dimana kelas kontrol memiliki tingkat kreatifitas yang rendah dari kelas eksperimen. Dimana hasil menunjukkan nilai observasi dari kelas control lebih rendah dari kelas eksperimen. Hasil kelas kontrol memiliki nilai dengan mayoritas “*kurang baik*” karena dapat di lihat dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan siswa hanya mendapatkan nilai rata-rata 57,63 dengan nilai tertinggi 67,50 dan nilai terendah sebesar 47,50. Hal ini dapat disimpulkan jika pembelajaran sebelum menggunakan metode belajar berbasis videoscribe masih sangat rendah.

Pada hasil penelitian di kelas eksperimen, menunjukkan jika nilai yang di hasilkan selama media pembelajaran di kelas menghasilkan mayoritas meningkatnya nilai kreatifitas mereka menjadi “*sangat baik*” hal ini sesuai dengan nilai yang di peroleh siswa setelah menggunakan videoscribe. Siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 72,63 dengan nilai tertinggi mencapai 87,50 serta nilai terendah yakni 55,00. Oleh karena itu media pembelajaran videoscribe ini sangat membantu meningkatkan kreativitas anak dalam belajar.

Hasil penelitian ini terhadap pengaruh dikarenakan hasil dari nilai $\text{sig} < 0,05$

yaitu sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari studi literatur terdahulu yang peneliti analisis, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran videoscribe dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rini Indayani, dkk (2019) Media pembelajaran videoscribe yang digunakan sebagai media pembelajaran, siswa berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran videoscribe sangat unik dan menarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian Irma Sakti (2019) penyampaian materi dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen penyampaian materi menggunakan media videoscribe dan pada kelas kontrol penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media videoscribe. Pada kelas eksperimen siswa terlibat aktif didalam pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan lebih antusias. Sedangkan pada kelas kontrol siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran videoscribe dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media videoscribe membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak

keterbatasan dalam penelitian, antara lain:

- 1) Waktu yang terbatas saat melakukan penelitian menjadikan peneliti kurang maksimal dalam melakukan pengumpulan data dan kurang maksimal dalam melakukan pengawasan kepada siswa.
- 2) Peneliti juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat angket dan tes yang kurang baik, ditambah dengan kurangnya buku-buku pedoman tentang penyusunan tes dan angket, merupakan keterbatasan penelitian yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan di masa yang akan datang.

Keterbatasan ini tentunya karena kekurangan pada diri peneliti baik dari ilmu pengetahuan, literatur, dan waktu serta materi yang tentunya sangat berpengaruh dalam menyelesaikan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh media *videoscribe* terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas II. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh dikarenakan nilai Sig. < 0,05 yaitu sebesar 0,000, berdasarkan hal tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada analisis uji hipotesis dimana dengan menggunakan uji t (independent simple t test) dengan cara membandingkan data observasi kelas eksperimen dan data observasi kelas kontrol sehingga diperoleh bahwa penggunaan media *videoscribe* berpengaruh terhadap kreativitas kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas II. Dalam proses pembelajaran menggunakan *videoscribe* siswa sangat antusias dalam pembelajaran nya terlihat siswa belajar dengan sangat baik karena pelajaran yang lebih mudah mereka pahami, hal ini dapat menciptakan ide yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pada hasil penelitian di kelas Kontrol, peneliti mendapatkan hasil dimana kelas kontrol memiliki tingkat kreatifitas yang rendah dari kelas eksperimen. Dimana hasil menunjukkan nilai observasi dari kelas control lebih rendah dari kelas eksperimen. Hasil kelas kontrol memiliki nilai dengan mayoritas “*kurang baik*”.

Pada hasil penelitian di kelas eksperimen, menunjukkan jika nilai yang dihasilkan selama media pembelajaran di kelas menghasilkan mayoritas

meninngkatnya nilai kreatifitas mereka menjadi “*sangat baik*”. Oleh karena itu

media pembelajaran videoscribe ini sangat membantu meningkatkan kreativitas anak dalam belajar.

Hasil penelitian ini terhadap pengaruh dikarenakan hasil dari nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh pengambilan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti menyarankan kepada :

1. Guru , untuk dapat menggunakan berbagai media yang menarik dalam proses pembelajaran mengembangkan potensi kreativitas belajar.
2. Siswa, untuk dapat terus belajar dan selalu aktif dalam proses pembelajaran sehingga kelak nantinya segala impian dan cita-cita akan tercapai dan siswa diharapkan meningkatkan minat belajar dan focus pada materi pembelajaran yang diberikan guru.
3. Sekolah, untuk mendukung guru dalam kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan baik material maupun perizinan. Evaluasi ini dilakukan agar kedepannya pembelajaran dapat memberi dampak pada peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
4. Peneliti, untuk dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan literatur, pengalaman, pembelajaran dan pembandingan hasil peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah, R. (2016). Pengaruh Budaya Organisasi, Kompensasi terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Pegawai Bank di Surabaya. *JBMP (Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Perbankan)*, 2(1), 49–66. <https://doi.org/10.21070/jbmp.v2i1.837>
- Abalie. (2017). *Kreativitas Dan Pembangunan Ekonomi Umat*. CV. Absolute Media.
- Al-Tabany, & Bandar, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*.
- anggraini, tri, nur, C. (2020). analisis media pembelajaran videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Molecules*, 2(1), 1–12.
- Aziz, R. (2006). Studi Deskriptif tentang kreativitas siswa Sekolah Menengah Pertama di kota Malang. *Psikoislamika*, 3(2), 1–12. [http://repository.uin-malang.ac.id/318/1/Studi tentang kreativitas siswa.pdf](http://repository.uin-malang.ac.id/318/1/Studi%20tentang%20kreativitas%20siswa.pdf)
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 1916–1927.
- Ghufron, M. Risnawati, N. R. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hayati, F. (2016). Peningkatan kreativitas bermain musik anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan barang bekas. *Jurnal UIN Ar-Raniry*, 1(2), 84–99.
- Hurlock. (2016). *Kreativitas Belajar*. . Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Indayani, R., Supeno, & Wicaksono, I. (2021). Pengaruh Videoscribe Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 2(37), 107–115.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Munawwarah, A. R. (2017). *Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Purbatua, M. (2016). *media pembelajaran dan pelayanan Bk* (M. H. indah pratiwi silalahi (ed.)). PERDANA PUBLISHING.

- rachmawati, reni, D. (2010). *Strategi Pembelajaran Kreatif*. kencana prenada media group.
- Rudyanto, H. E. (2016). Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 184–192. <https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.275>
- Sakti, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar. *PHYDAGOGIC Jurnal Fisika Dan Pembelajarannya*, 1(2), 49–54. <https://doi.org/10.31605/phy.v1i2.278>
- Samatowa, U. (2016). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Samriani. (2014). *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDN No 3 Siwalempu*.
- SINAGA, D. (2014). *buku ajar STATISTIK DASAR*. JL. MAYDEN SUTOYO NO.02 CAWANG JAKARTA TIMUR.
- Sund. (2012). *Pribadi Kreativitas*. CV. Bintang Warliartika.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>
- Sutipyo, R. (2014). Kreativitas, Pemacu Dan Penghambatnya Dalam Kehidupan Manusia. *Al-Misbah*, 02(02), 205–217.
- Warsita, B. (2013). Kreativitas Dalam Pengembangan Media Video/Televisi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 85–99. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.10>
- Wibawanto, W. (2017). *desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. penerbit cerdas ulet kreatif.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>

LAMPIRAN

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN
RPP**

Sekolah : SD Negeri 158326 Bajamas 2

Mata Pelajaran : IPA

Pokok Bahasan : Perubahan Wujud Benda

Kelas/Semester : IV/1 (Eksperimen)

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan ditempat bermain.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
6.2 Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair menjadi padat, padat menjadi cair, cair menjadi gas, gas menjadi cair dan padat menjadi gas	6.2.1 Menjelaskan perubahan wujud benda 6.2.2 Memberikan contoh perubahan wujud benda

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui *Videoscribe* siswa dapat memahami wujud benda (padat, cair dan gas)
- Melalui *Videoscribe* siswa dapat menyebutkan sifat-sifat dari benda padat, cair dan gas.
- Melalui penjelasan guru siswa dapat menyebutkan 3 contoh benda padat cair dan gas yang ada disekitar dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Perubahan wujud benda

1. Perubahan wujud benda dari cair ke padat disebut membeku
2. Perubahan wujud benda dari padat ke cair disebut mencair
3. Perubahan wujud benda dari cair ke gas disebut menguap
4. Perubahan wujud benda dari gas ke cair disebut mengembun
5. Perubahan wujud benda dari padat ke gas disebut menyublim

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Ceramah, Tanya Jawab, Kelompok, Penugasan
2. Model : *Videoscribe*

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	➤ Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa Bersama. ➤ Guru mengecek kesiapan peserta didik mengisi daftar hadir dan menanyakan kabar. ➤ Guru menanyakan siswa tentang pembelajaran minggu lalu.	10 Menit

	➤ Guru menyampaikan pembelajaran hari ini adalah perubahan wujud benda. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran kali ini.	
Inti	Mengamati ➤ Guru menampilkan <i>Videoscribe</i> tentang perubahan wujud benda. ➤ Siswa diminta untuk melakukan pengamatan dan memperhatikan isi dari <i>Videoscribe</i> tersebut mengenai perubahan wujud benda yang sudah ditayangkan oleh guru. Menanya ➤ Siswa diberikan pertanyaan tentang perubahan wujud benda. ➤ Siswa menjawab pertanyaan tentang perubahan wujud benda. Mengasosiasi (Menalar) ➤ Siswa membuat kelompok untuk berdiskusi ➤ Guru mengajak siswa untuk berdiskusi terkait dengan perubahan wujud benda ➤ Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru Mencoba ➤ Siswa secara berpasangan maju kedepan menjelaskan materi yang telah dipahami kedepan menurut pendapatnya	50 Menit

	Mengkomunikasi ➤ Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang kurang dimengerti	
Penutup	➤ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ➤ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ➤ Melakukan penilaian hasil belajar ➤ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	

Diketahui
Kepala Sekolah



(Rosita Shotang S.Pd)
NIP : 196703071987122001

Bajamas, 2023
Guru Kelas



Roni Dwi Chandra S.P

Lampiran 2

**RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN
RPP**

Sekolah : SD Negeri 158326 Bajamas 2

Mata Pelajaran : IPA

Pokok Bahasan : Perubahan Wujud Benda

Kelas/Semester : IV/1 (Kontrol)

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

C. Kompetensi Inti (KI)

4. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
5. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
6. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan ditempat bermain.

D. Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
6.2 Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair menjadi padat, padat menjadi cair, cair menjadi gas, gas menjadi cair dan padat menjadi gas	6.2.1 Menjelaskan perubahan wujud benda 6.2.2 Memberikan contoh perubahan wujud benda

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memahami wujud benda (padat, cair dan gas)
- Siswa dapat menyebutkan sifat-sifat dari benda padat, cair dan gas.
- Siswa dapat menyebutkan 3 contoh benda padat cair dan gas yang ada disekitar dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Perubahan wujud benda

1. Perubahan wujud benda dari cair ke padat disebut membeku
2. Perubahan wujud benda dari padat ke cair disebut mencair
3. Perubahan wujud benda dari cair ke gas disebut menguap
4. Perubahan wujud benda dari gas ke cair disebut mengembun
5. Perubahan wujud benda dari padat ke gas disebut menyublim

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	➤ Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa Bersama. ➤ Guru mengecek kesiapan peserta didik mengisi daftar hadir dan menanyakan kabar. ➤ Guru menanyakan siswa tentang pembelajaran minggu lalu. ➤ Guru menyampaikan pembelajaran hari ini adalah perubahan wujud benda. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran kali ini.	10 Menit

Inti	Mengamati ➤ Guru menjelaskan tentang perubahan wujud benda. ➤ Siswa diminta untuk mendengarkan mengenai perubahan wujud benda yang sudah diputar oleh guru. Menanya ➤ Siswa diberikan pertanyaan tentang perubahan wujud benda. ➤ Siswa menjawab pertanyaan tentang perubahan wujud benda. Mengasosiasi (Menalar) ➤ Siswa masing-masing berdiskusi ➤ Guru memberikan umpan balik untuk memastikan siswa faham akan materi ➤ Guru menyimpulkan materi yang telah dijelaskan kepada siswa Mencoba ➤ Siswa satu persatu maju kedepan menjelaskan materi yang telah dipahami kedepan menurut pendapatnya Mengkomunikasi ➤ Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang kurang dimengerti	50 Menit
------	---	----------

Penutup	➤ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ➤ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ➤ Melakukan penilaian hasil belajar ➤ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	
---------	---	--

Diketahui
Kepala Sekolah



(Rosita Sinotang S.Pd)
NIP : 196703071987122001

Bajamas, 2023
Guru Kelas



Roni Dwi Chandra S.P

Lampiran 3

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas**IV SD Negeri 158326 Bajamas 2**

Nama	:
Kelas	:

Petunjuk :

1. Tulislah Nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia
2. Beri tanda centang (√) pada pilihan jawaban kamu

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat dalam pembelajaran 2. Siswa sering bertanya dalam pembelajaran					
2	Keluwesannya	1. Siswa dapat memiliki keterampilan berfikir yang berbeda dengan kebanyakan orang 2. Siswa mencari alternatif jawaban secara variative					
3	Kerincian	1. Siswa mampu mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya 2. Siswa merasa tidak cepat puas dalam pengetahuan yang diterima					
4	Orientasi	1. Siswa mampu melahirkan ide-ide baru					
5	Mampu berkomunikasi dengan baik	1. Siswa melakukan komunikasi secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak 2. Komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh 3. Siswa menunjukkan sikap tertentu, Misalnya tersenyum, menggelengkan kepala dan mengangkat bahu					
Jumlah							
Kriteria							

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria.

Kategori Penilaian Kreativitas Siswa

Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
91-100	5	Sangat Baik
81-90	4	Baik
70-80	3	Cukup
60-70	2	Kurang
<60	1	Sangat Kurang

Lampiran 4 Lembar Observasi Siswa Kelas Eksperimen

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas
IV SD Negeri 158326 Bajangs 2

Nama	Abet Mega
Kelas	IV (Eksperimen)

Petunjuk :

1. Tulislah Nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia
2. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban kamu

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat dalam pembelajaran 2. Siswa sering bertanya dalam pembelajaran			✓		
2	Keluwesannya	1. Siswa dapat memiliki keterampilan berfikir yang berbeda dengan kebanyakan orang 2. Siswa mencari alternatif jawaban secara variative				✓	
3	Kerincian	1. Siswa mampu mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya 2. Siswa merasa tidak cepat puas dalam pengetahuan yang diterima			✓		
4	Orientasi	1. Siswa mampu melahirkan ide-ide baru				✓	
5	Mampu berkomunikasi dengan baik	1. Siswa melakukan komunikasi secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak 2. Komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh 3. Siswa menunjukkan sikap tertentu, Misalnya tersenyum, mengelengkan Kepala dan mengakat bahu			✓		
Jumlah		35					
Kriteria		Baik	$\frac{35}{40} \times 100 = 87,5$				

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas

IV SD Negeri 158326 Bajamas 2

Nama	Darwin
Kelas	IV Ceks Perimet

Petunjuk :

1. Tulislah Nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia
2. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban kamu

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat dalam pembelajaran 2. Siswa sering bertanya dalam pembelajaran		✓			
2	Keluwes	1. Siswa dapat memiliki keterampilan berfikir yang berbeda dengan kebanyakan orang 2. Siswa mencari alternatif jawaban secara variative			✓		
3	Kerincian	1. Siswa mampu mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya 2. Siswa merasa tidak cepat puas dalam pengetahuan yang diterima		✓			
4	Orientasi	1. Siswa mampu melahirkan ide-ide baru			✓		
5	Mampu berkomunikasi dengan baik	1. Siswa melakukan komunikasi secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak 2. Komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh 3. Siswa menunjukkan sikap tertentu, Misalnya tersenyum, mengelengkan Kepala dan mengakat bahu			✓		
Jumlah		29	29 x 100 = 72.5				
Kriteria		Cukup	40				

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas

IV SD Negeri 158326 Bajamas 2

Nama	Fadhilah
Kelas	IV Ceks Perim

Petunjuk :

1. Tulislah Nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia
2. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban kamu

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat dalam pembelajaran 2. Siswa sering bertanya dalam pembelajaran			✓		
2	Keluweasan	1. Siswa dapat memiliki keterampilan berfikir yang berbeda dengan kebanyakan orang 2. Siswa mencari alternatif jawaban secara variative		✓			
3	Kerincian	1. Siswa mampu mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya 2. Siswa merasa tidak cepat puas dalam pengetahuan yang diterima			✓		
4	Orientasi	1. Siswa mampu melahirkan ide-ide baru		✓			
5	Mampu berkomunikasi dengan baik	1. Siswa melakukan komunikasi secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak 2. Komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh 3. Siswa menunjukkan sikap tertentu, Misalnya tersenyum, mengelengkan Kepala dan mengakat bahu		✓			
Jumlah		25	25 x 100 = 62,5				
Kriteria		Kurang	40				

Lembar Observasi Siswa Kelas Kontrol

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas

IV SD Negeri 158326 Bajangs 2

Nama	ifan
Kelas	IV C kontrol

Petunjuk :

1. Tulislah Nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia
2. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban kamu

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat dalam pembelajaran 2. Siswa sering bertanya dalam pembelajaran				✓	
2	Keluwes	1. Siswa dapat memiliki keterampilan berfikir yang berbeda dengan kebanyakan orang 2. Siswa mencari alternatif jawaban secara variative			✓		
3	Kerincian	1. Siswa mampu mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya 2. Siswa merasa tidak cepat puas dalam pengetahuan yang diterima		✓			
4	Orientasi	1. Siswa mampu melahirkan ide-ide baru		✓			
5	Mampu berkomunikasi dengan baik	1. Siswa melakukan komunikasi secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak 2. Komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh 3. Siswa menunjukkan sikap tertentu, Misalnya tersenyum, mengelengkan Kepala dan mengakat bahu		✓			
Jumlah		22	22 x 100 = 67,5				
Kriteria		kurang	40				

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas

IV SD Negeri 158326 Bajamas 2

Nama	: <i>Piri's</i>
Kelas	:

Petunjuk :

1. Tulislah Nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia
2. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban kamu

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat dalam pembelajaran 2. Siswa sering bertanya dalam pembelajaran				✓	✓
2	Keluwes	1. Siswa dapat memiliki keterampilan berfikir yang berbeda dengan kebanyakan orang 2. Siswa mencari alternatif jawaban secara variative			✓		
3	Kerincian	1. Siswa mampu mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya 2. Siswa merasa tidak cepat puas dalam pengetahuan yang diterima	✓				
4	Orientasi	1. Siswa mampu melahirkan ide-ide baru	✓				
5	Mampu berkomunikasi dengan baik	1. Siswa melakukan komunikasi secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak 2. Komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh 3. Siswa menunjukkan sikap tertentu, Misalnya tersenyum, mengelengkan Kepala dan mengakat bahu		✓		✓	
Jumlah		23	23 x 100 = 57.5				
Kriteria		Sangat kurang	90				

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas

IV SD Negeri 158326 Bajangs 2

Nama	: <i>Purxilia</i>
Kelas	: <i>IV (kontrol)</i>

Petunjuk :

1. Tulislah Nama dan kelas pada kotak yang telah tersedia
2. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban kamu

No	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelancaran	1. Siswa mampu mengemukakan pendapat dalam pembelajaran 2. Siswa sering bertanya dalam pembelajaran				✓	✓
2	Keluwes	1. Siswa dapat memiliki keterampilan berfikir yang berbeda dengan kebanyakan orang 2. Siswa mencari alternatif jawaban secara variative	✓			✓	
3	Kerincian	1. Siswa mampu mengembangkan suatu gagasan yang diterimanya 2. Siswa merasa tidak cepat puas dalam pengetahuan yang diterima	✓				
4	Orientasi	1. Siswa mampu melahirkan ide-ide baru	✓				
5	Mampu berkomunikasi dengan baik	1. Siswa melakukan komunikasi secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak 2. Komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh 3. Siswa menunjukkan sikap tertentu, Misalnya tersenyum, mengelengkan Kepala dan mengangkat bahu	✓	✓			
Jumlah		19	19				
Kriteria		<i>sangat kurang</i>	40				$\times 100 = 47,5$

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KREATIVITAS BELAJAR SISWA**Petunjuk :**

1. Bapak/ibu dimohonkan memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:
 1 = Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Baik
 4 = Cukup Baik
 5 = Sangat Baik
2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 A = Dapat digunakan tanpa revisi
 B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
 D = Dapat digunakan dengan revisi banyak
 E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1.	Format Observasi : - Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian					✓
2.	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. Dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berkomunikasi siswa				✓	
3.	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami c. Penyampaian petunjuk jelas					✓

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi	✓				

Medan, Juni 2023

Validator,



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 6

KELAS EKSPERIMEN

NO	Opsi 1	Opsi 2	Opsi 3	Opsi 4	Opsi 5	Opsi 6	Opsi 7	Opsi 8	Opsi 9	Opsi 10	Hasil	skor mak	%
1	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	35	40	87,50
2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34	40	85,00
3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	2	33	40	82,50
4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	32	40	80,00
5	4	4	3	3	4	3	2	3	2	2	30	40	75,00
6	3	2	3	3	2	2	3	3	4	4	29	40	72,50
7	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32	40	80,00
8	4	4	2	3	4	2	3	3	2	2	29	40	72,50
9	4	4	3	4	4	2	4	3	4	2	34	40	85,00
10	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	25	40	62,50
11	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	22	40	55,00
12	2	2	2	4	2	2	4	3	2	2	25	40	62,50
13	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	25	40	62,50
14	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	29	40	72,50
15	3	2	2	3	2	2	3	2	2	4	25	40	62,50
16	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	40	70,00
17	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	26	40	65,00
18	3	3	3	4	2	2	4	2	2	2	27	40	67,50
19	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	30	40	75,00
20	3	4	3	4	2	3	4	3	2	3	31	40	77,50
											Nilai Rata-rata		72,63

KELAS KONTROL

NO	Ops 1	Ops 2	Ops 3	Ops 4	Ops 5	Ops 6	Ops 7	Ops 8	Ops 9	Ops 10	Hasil	skor mak	%
1	4	4	3	3	2	2	2	2	1	1	24	40	60,00
2	4	4	4	2	1	1	1	1	1	1	20	40	50,00
3	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	19	40	47,50
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	40	50,00
5	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	22	40	55,00
6	4	4	4	3	2	2	2	2	1	1	25	40	62,50
7	4	4	4	3	1	1	1	2	1	1	22	40	55,00
8	4	4	4	3	1	1	1	2	1	1	22	40	55,00
9	4	4	4	3	1	1	1	2	2	1	23	40	57,50
10	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	25	40	62,50
11	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24	40	60,00
12	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	25	40	62,50
13	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	25	40	62,50
14	4	4	4	3	2	2	2	2	1	1	25	40	62,50
15	4	4	4	2	1	1	1	2	1	1	21	40	52,50
16	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24	40	60,00
17	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24	40	60,00
18	3	3	3	3	1	1	2	1	1	1	19	40	47,50
19	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	25	40	62,50
20	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	27	40	67,50
											Nilai Rata - rata		57,63

Lampiran 7

Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil	kelas eksperimen	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	kelas kontrol	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

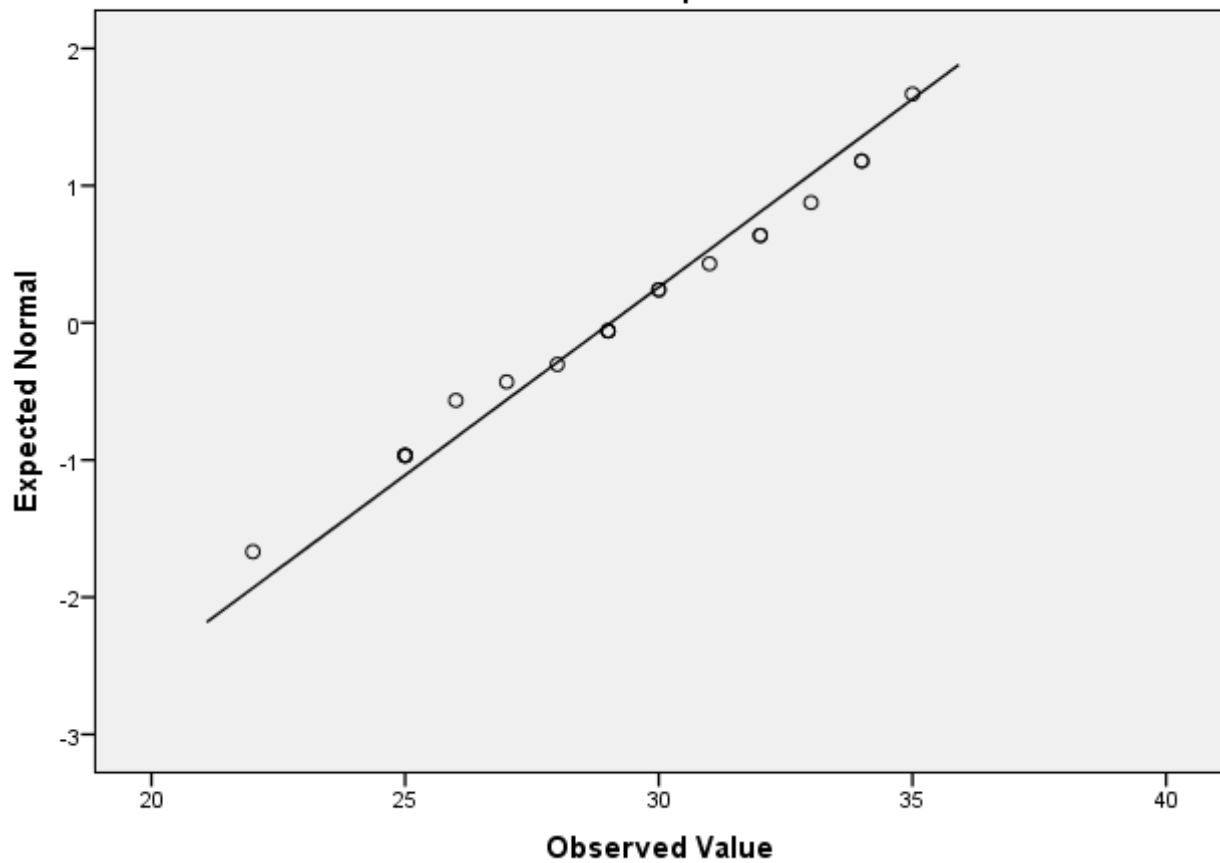
Descriptives

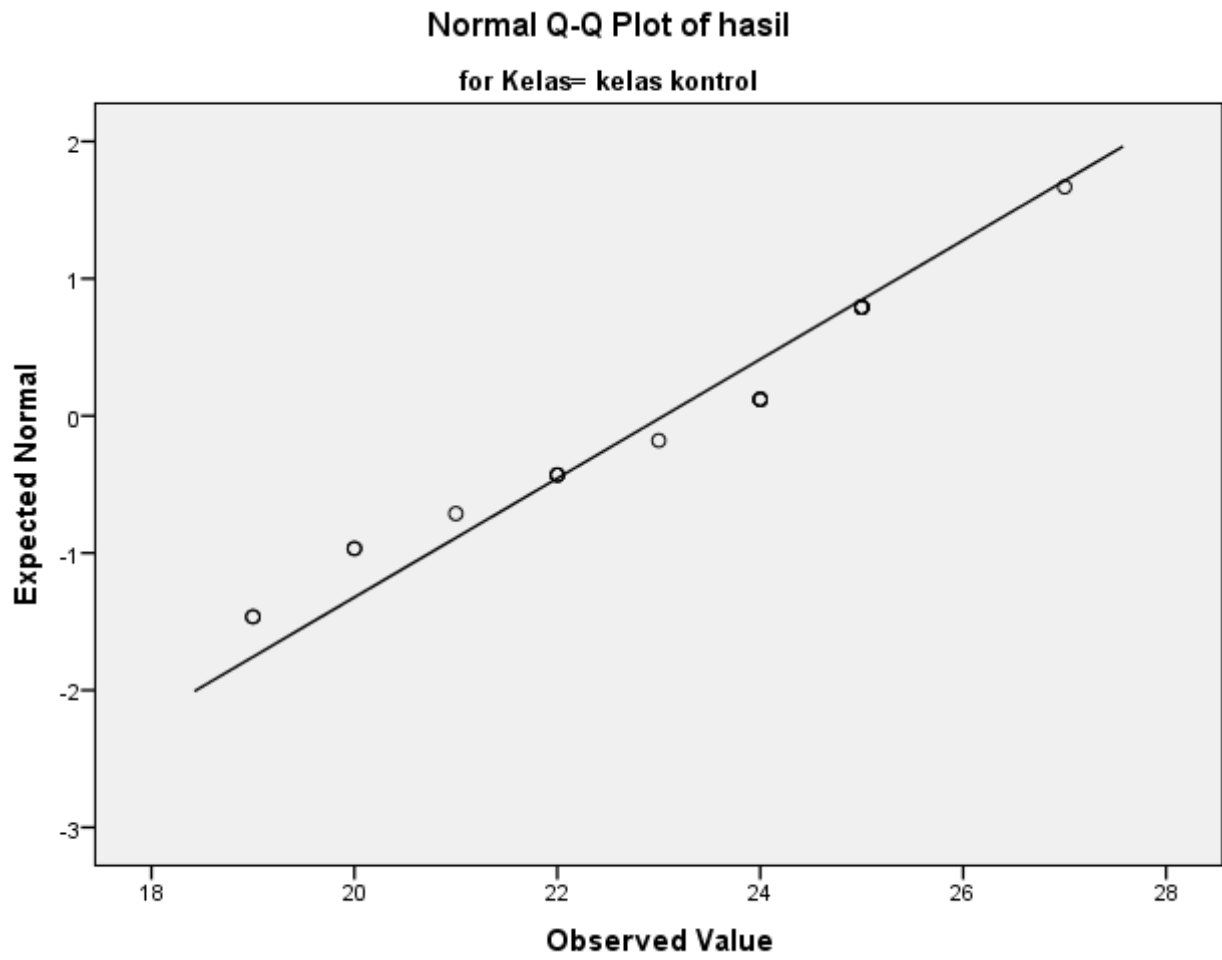
	Kelas		Statistic	Std. Error
Hasil	kelas eksperimen	Mean	29.0500	.81588
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 27.3423	
			Upper Bound 30.7577	
		5% Trimmed Mean	29.1111	
		Median	29.0000	
		Variance	13.313	
		Std. Deviation	3.64872	
		Minimum	22.00	
		Maximum	35.00	
		Range	13.00	
		Interquartile Range	6.75	
		Skewness	-.095	.512
		Kurtosis	-.883	.992
	kelas kontrol	Mean	23.0500	.51542
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 21.9712	
			Upper Bound 24.1288	
		5% Trimmed Mean	23.0556	
		Median	24.0000	
		Variance	5.313	
		Std. Deviation	2.30503	
		Minimum	19.00	
		Maximum	27.00	
		Range	8.00	
		Interquartile Range	3.75	
		Skewness	-.440	.512
		Kurtosis	-.812	.992

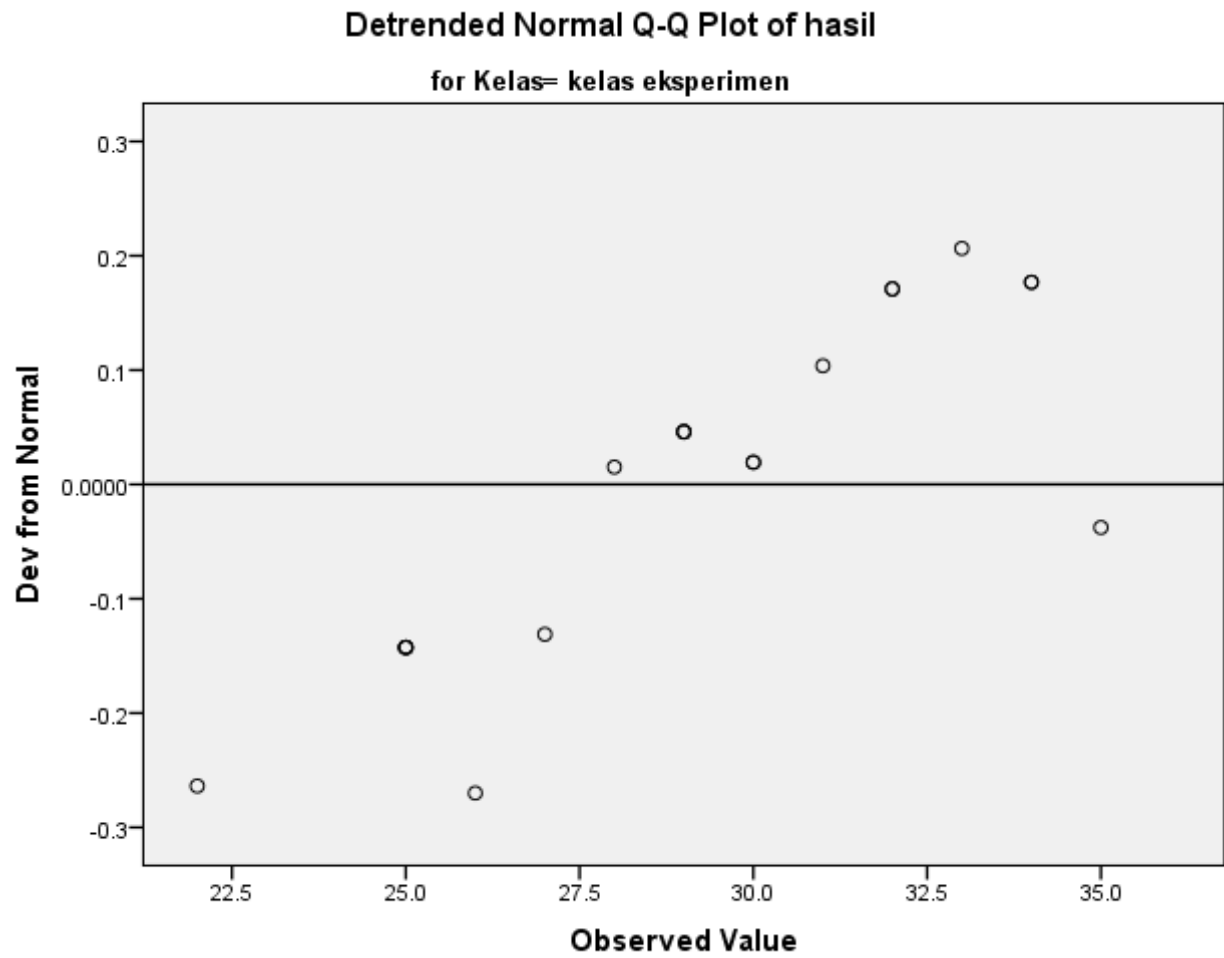
Tests of Normality

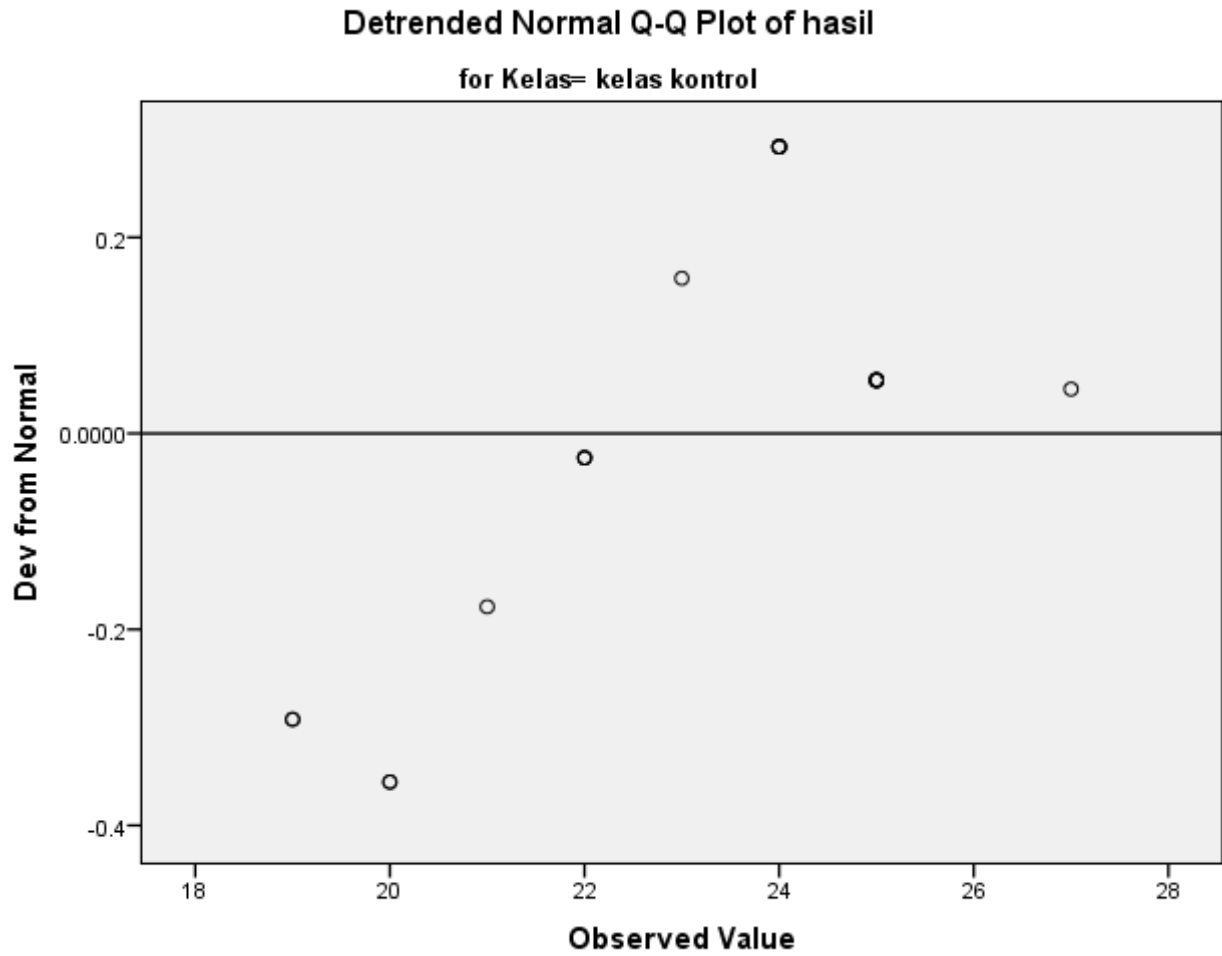
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	kelas eksperimen	.116	20	.200 [*]	.961	20	.560
	kelas kontrol	.210	20	.021	.913	20	.074

Normal Q-Q Plot of hasil
for Kelas= kelas eksperimen









Test of Homogeneity of Variances

keatifitas siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.742	1	38	.061

ANOVA

keatifitas siswa

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	360.000	1	360.000	38.655	.000
Within Groups	353.900	38	9.313		
Total	713.900	39			

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	kelas eksperimen	20	28.95	579.00
	kelas kontrol	20	12.05	241.00
	Total	40		

Test Statistics^a

	hasil
Mann-Whitney U	31.000
Wilcoxon W	241.000
Z	-4.614
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Lampiran 8

Dokumentasi Lokasi Sekolah



Lampiran 9

Dokumentasi Ijin Riset Dengan Kepala Sekolah SDN 158326 Bajamas 2



Lampiran 10

Dokumentasi Proses Pembelajaran









MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama Mahasiswa : Putri Ayu Wulandari
 N P M : 1902090064
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,71

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Di Kelas IV SD N 158326 Bajamas 2	
	Pengaruh Metode Pembelajaran CIRC IPA Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Di Kelas III SD N 158326 Bajamas 2	
	Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 158326 Bajamas 2	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

Putri Ayu Wulandari

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Ayu Wulandari
NPM : 1902090064
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Di Kelas IV SD N 158326 Bajamas 2"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai

Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

Putri Ayu Wulandari

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3252 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Putri Ayu Wulandari**
N P M : 1902090064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa di Kelas IV SDN 158326 Bajamas 2

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 29 November 2023

Medan, 05 Jumadil Awwal 1444 H
29 November 2022 M



Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umau.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Bila diperlukan surat ini agar disertakan nomor dan tanggalnya

Nomor : 2131 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2023
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 10 Dzulqa'dah 1444 H
 30 Mei 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 158326 Bajamas II
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Putri Ayu Wulandari
 N P M : 1902090064
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas II

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dekan

 Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd
 NIDN.0004066701

****Pertinggal****





PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 158326 BAJAMAS 2
 KELURAHAN BAJAMAS KECAMATAN SIRANDORUNG KP 22576



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
 Nomor : 421.2/61/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 158326 Bajamas 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah Provinsi Sumatera Utara :

Nama : ROSITA SIHOTANG, S.Pd
 NIP. : 19670307 198712 2 001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 158326 Bajamas 2

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : PUTRI AYU WULANDARI
 NPM : 1902090064
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 158326 Bajamas 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah dengan Judul Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa di Kelas IV di SD Negeri 158326 Bajamas 2.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan yang sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bajamas, 16 Juni 2023
 Kepala SD Negeri 158326 Bajamas 2

ROSITA SIHOTANG, S.Pd
 NIP. 19670307 198712 2 001

Putri Ayu Wulandari : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Di Kelas IV SD Negeri 158326 Bajamas II

ORIGINALITY REPORT

19%	17%	7%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	8%
2	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	1%
4	repository.upi.edu Internet Source	<1%
5	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%
6	positori.umsu.ac.id Internet Source	<1%
7	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1%