

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *VIDEOSCRIBE* TERHADAP KREATIVITAS
BELAJAR SISWA DI KELAS V SD NEGERI
157641 MASNAULI II**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat Untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar*

Oleh

RENI SELVIA

NPM. 1702090045



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
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 Rabu, Tanggal 22 September 2021, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Reni Selvia
NPM : 1702090045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II

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

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Prof. Dr. H. Kifrianto Nasution, S.Pd., M.Pd



Sekretaris

Dra. Hj. Svanuvurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Dewi Kesuma Nst, M.Hum
2. Eko Febri Syahputra S, S.Pd., M.Pd
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

- 1.
- 2.
- 3.



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Reni Selvia
N PM : 1702090045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*
Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641
Masnauli II

Saya layak di sidangkan.

Medan, September 2021

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

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

Diketahui Oleh :

Dekan

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



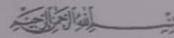
(Prof. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd)

(Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd)

Lampiran 5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan 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 BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Reni Selvia
NPM : 1702090045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II

Nama Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
30 sept 2021	- Sistematisa penulisan Bab 4-5		
02 sept 2021	- Deskripsi ditambahkan - Tambahkan lampiran.		
06 sept 2021	- ACC Meja hijau		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Medan, September 2021

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reni Selvia
NPM : 1702090045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II**" 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,


(RENI SELVIA)

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Reni Selvia. 1702090045. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II sebanyak 20 siswa berperan sebagai responden. Hasil penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang diproses dan dianalisis dengan menggunakan *software* SPSS 16 dengan teknik analisis data regresi linier sederhana. Lalu menggunakan Uji Validitas dengan menggunakan *corrected item* dan Uji Reabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha*, untuk Uji Hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil Uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai t diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 1,841 dan t_{tabel} untuk 20 responden sebesar 1,734 maka $1,841 > 1,734$ terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

Kata kunci : Media Pembelajaran *Videoscribe*, Kreativitas

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah mengangkat derajat umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu.

Adapun skripsi yang peneliti susun dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II”**.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan maupun doa dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd** dan Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**, selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Penghargaan dan Terimakasih yang setulus-tulusnya kepada inspirasi sekaligus motivator dalam hidup yaitu, Ayahanda tercinta **Jasiman** yang telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga, menjaga dan memberi bimbingan baik materi, nasehat, pendidikan dari kecil hingga dewasa. Serta terimakasih kepada Mama tercinta **Ratini** sebagai motivator terbaik bagi peneliti yang telah berjuang memotivasi, mendukung, menasehati dan membuat peneliti tersenyum dengan perjuangannya sehingga peneliti masih semangat dalam penyelesaian Skripsi.

9. Terimakasih kepada saudara-saudari yang peneliti sayangi, Kakak tercinta **Devi Yanti** dan Adik tercinta **Dimas Raditya** atas dukungan dan motivasi yang diberikan dapat menumbuhkan semangat peneliti.
10. Kepada sahabat-sahabat peneliti **Khofifah Hasugian, Erwin Sinambela, Natalman Zai, Karmila Dewi Harahap, Dinda Permata Sari, Shelly Aulia, Aisyah Nur Sakinah** yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka.
11. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2017 kelas B Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).
12. Terimakasih kepada teman-teman lainnya yang tidak dapat peneliti ucapkan satu per satu.

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 dimasa yang akan datang. Akhirnya peneliti berserah diri dan berdoa kepada Allah SWT, semoga skripsi ini berguna bagi kita semua. Aamiin ya rabbal'alamin.

Medan, 01 September 2021

Reni Selvia

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Kerangka Teoritis.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	15

B. Media Pembelajaran Berbasis <i>Videoscribe</i>	16
C. Kreativitas	25
D. Kerangka Berfikir.....	35
E. Penelitian Relevan.....	36
F. Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
B. Populasi dan Sampel	41
C. Variabel Penelitian	42
D. Desain Penelitian.....	43
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi Data Penelitian.....	54
1. Gambaran Profil Sekolah	54
2. Visi, Misi, Dan Tujuan Sekolah.....	55
B. Analisis Data Penelitian	57
1. Uji Validitas Angket.....	57
2. Uji Reliabilitas.....	59
C. Teknik Analisis Data.....	59
1. Uji Deskripsi Data.....	59

2. Uji Prasyarat Data	60
a. Uji Normalitas	60
b. Uji Homogenitas	61
c. Uji Hipotesis.....	62
d. Uji Regresi.....	64
D. Diskusi Hasil Penelitian	65
E. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Software Pada <i>Videoscribe</i>	19
Gambar 2.2. Tampilan <i>Sign-Up</i> Untuk Mendaftar <i>Videoscribe</i>	19
Gambar 2.3 Tampilan Utama <i>Videoscribe</i>	20
Gambar 2.4 Cara Masukan Gambar/Foto <i>Videoscribe</i>	20
Gambar 2.5 Cara Untuk Mengatur Waktu <i>Slide Videoscribe</i>	21
Gambar 2.6 Untuk Melihat Hasil <i>Videoscribe</i>	21
Gambar 2.7 Cara Menyimpan <i>Videoscribe</i>	22
Gambar 2.8 Tampilan Untuk Mengupload Hasil <i>Videoscribe</i>	22
Gambar 2.9 Kerangka Berfikir Konseptual.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Peserta Didik.....	3
Tabel 2.1 Indikator Kreativitas Belajar Siswa.....	31
Tabel 3.1 Jumlah Sampel	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kreativitas Siswa	45
Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban Angket Kreativitas Siswa	47
Tabel 4.1 Uji Validitas Angket	58
Tabel 4.2 Ringkasan Deskripsi Data	60
Tabel 4.3 Homogenitas Post-Test	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Izin Riset Penelitian	76
Lampiran 02. Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	77
Lampiran 03. Validator Angket	78
Lampiran 04. Kuesioner Angket Kreativitas Siswa	81
Lampiran 05. Rekapitulasi Data Angket Siswa	85
Lampiran 06. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	86
Lampiran 07. Materi Pembelajaran	89
Lampiran 08. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	92
Lampiran 09. Rekapitulasi Data Nilai Siswa Pre-Test Dan Post-Test	96

Lampiran 10. Grafik Perbandingan Nilai Siswa Pre-Test Dan Post-Test Statistic	96
Lampiran 11. Hasil Pre-Test Dan Post-Test Statistic.....	97
Lampiran 12. Dokumentasi	98
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	101
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup.....	110

BAB I

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 diri agar lebih meningkatkan kompetensi dan membentuk karakter dalam aspek kehidupan berkelanjutannya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem 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. Faktor-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 perkembangan 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 pendidikan.

Kurikulum merupakan suatu alat atau sarana yang telah dirumuskan untuk mencapai tujuan pendidikan. Saat ini, pendidikan Indonesia menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya yang dinilai mampu untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang seimbang antara guru dan siswa. Kurikulum 2013 dikembangkan untuk mempersiapkan siswa menjawab tantangan abad 21, perkembangan teknologi serta memenuhi kebutuhan siswa dengan tidak menyampingkan nilai-nilai moral dan kebangsaan. Kurikulum 2013 juga lebih menekankan kepada karakter siswa. Untuk mencapai hal yang sudah dirumuskan dalam kurikulum maka diperlukan sebuah pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran menjadi satu tema atau dikenal dengan pembelajaran terpadu. Dalam pembelajaran tematik guru dituntut untuk kreatif dan inovatif, sehingga muatan-muatan yang ada dalam pembelajaran tematik dapat diajarkan dengan baik tanpa adanya pembelajaran yang terlewatkan. Salah satu kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran tematik untuk dimiliki dan dikembangkan siswa adalah kemampuan kreativitas belajar. Siswa seharusnya menjadi lebih aktif dan terlibat langsung, sehingga dapat memahami konsep berbagai muatan pembelajaran dengan

baik. Dalam pembelajaran tematik sebaiknya siswa dihadapkan pada realita dan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kreativitas belajar untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Berdasarkan hasil pengalaman magang PLP 3 pada tanggal 23 November – 12 Desember 2020 dan peneliti melakukan observasi pertama pada tanggal 30 Maret 2021 dan dilanjutkan observasi kedua pada tanggal 03 April 2021 di SD Negeri 157641 Masnauli II khususnya di Kelas V A dan V B peneliti memperoleh data hasil belajar siswa dari Wali Kelas sebagai berikut :

Tabel 1.1

SD Negeri 157641 Masnauli II Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata hasil UTS
V A	26	71,20
V B	24	70,08
Jumlah	50	70,64

Sumber : Buku Daftar Nilai Pembelajaran Tematik

Dari tabel diatas disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II tergolong rendah, karena ada anggapan bahwa materi pembelajaran tematik 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 centered*

(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 bisa 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 media pembelajaran berbasis *videoscribe* dalam mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Taufiq (2016:4) *videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. *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. Melalui penerapan *videoscribe* diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran dengan adanya rangsangan berupa gambar dan catatan atau konsep yang ditampilkan pada *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 berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi. Menurut Khabibah (2016:11) kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menggambarkan atau melahirkan sesuatu yang baru; kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan menerapkan, mengubah, dan menggambarkan ulang ide yang sudah tercipta, suatu minat, yaitu kemauan untuk mengetahui perubahan dan pembaharuan, bermain dengan ide dan mempunyai kemudahan dalam pandangan untuk berfikir suatu proses kreatif, yaitu proses berfikir kreatif sedikit demi sedikit untuk menciptakan suatu perubahan dan perbaikan yang dilakukan sebelumnya.

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 Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II”***.

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.
6. *Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media berbasis *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar siswa pada kelas yang menggunakan *videoscribe* dengan kelas media konvensional?

2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa pada kelas yang menggunakan *videoscribe* dengan kelas media konvensional.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis:

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran 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 menambah wawasan, kemampuan, dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan masukan tentang penggunaan media *videoscribe* dalam pembelajaran tematik siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

c. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat lebih berperan aktif serta kreatif dan mempunyai semangat baru dalam proses pembelajaran.
- 2) Membantu siswa untuk memahami pembelajaran tematik 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 tematik Di SD Negeri 157641 Masnauli II.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. 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 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.

Media pembelajaran akan dapat menjalankan fungsinya jika memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Menurut Erwin (2019:130) media pembelajaran akan dinilai valid dan praktis jika memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
- c. Membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak
- d. Menampilkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, serta
- e. Memungkinkan terjadinya interaksi antara pembelajaran dengan materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk

menyampaikan suatu informasi atau pesan sehingga bisa dapat menumbuhkan sikap belajar yang efektif dan meningkatkan minat, motivasi belajar siswa.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan jenisnya, bahwa setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya 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 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 pada proses pembelajaran dewasa ini. Kombinasi antara audio dan visual ini menjadikan 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 pelajarannya memberikan dorongan yang sangat kuat bagi pencapaian kompetensi pembelajaran yang utuh. Di lapangan, 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.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar.

Menurut Arsyad (2013:74) Penggunaan media pembelajaran pada sebuah proses pembelajaran dapat memberikan daya dorong yang tinggi pada tingkat minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dapat memberikan sumbangsih besar pada motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu pemahaman akan materi pelajaran yang terkesan sulit disampaikan dengan kata-kata akan lebih mudah diserap atau dipahami siswa hanya dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Sutjipto, dkk (2013:19-20) beberapa fungsi spesifik pada fungsi media pembelajaran visual yang mana adalah sebagai berikut :

a. Fungsi Atensi

Memiliki kemasan yang menarik serta memberikan dorongan pada siswa untuk fokus dan perhatian pada media pembelajaran menjadi salah satu fungsi pokok yang dimaksud pada fungsi atensi. Secara umum media pembelajaran dengan fungsi ini dipaparkan dengan gambar atau teks dari isi materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Fungsi ini nampak pada fokus serta respon yang muncul dari siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk menarik focus ini diperlukan kemasan media yang menarik. Secara umum kemasan menarik ini biasa berupa gambar berwarna untuk memantik emosi serta sikap siswa pada proses pembelajaran.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi ini biasa berupa pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran ini ditujukan untuk memberikan kelancaran bagi siswa untuk memahami materi-materi yang ada serta memberikan kesan yang bermakna bagi proses pembelajaran siswa sehingga informasi yang didapatnya akan terus teringat dan tidak mudah sirna.

d. Fungsi Kompensatoris

Pada fungsi ini media pembelajaran diharapkan dapat memberi sumbangsih besar terhadap beberapa siswa yang dinilai memiliki kesulitan membaca serta pengorganisasian informasi dalam bentuk teks materi. Sehingga materi yang telah disampaikan dapat terserap secara optimal dan menancap pada ingatan setiap siswa pada proses pembelajaran tanpa terkecuali.

4. Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Manfaat media dalam pembelajaran sangatlah penting bagi siswa. Minat dan kreativitas belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan di dalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa.

Menurut Sumiharsono (2018:15) media pembelajaran juga memiliki nilai atau manfaat sebagai berikut :

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar mengajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang atau hewan-hewan lainnya seperti gajah dan sebagainya.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai yang terlalu besar seperti sebuah kapal laut dan yang terlalu kecil seperti bakteri atau benda kecil lainnya.

- d. Memperllihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Misalnya dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film yang bisa memperlihatkan tentang gerakan yang terlalu cepat seperti lintasan peluru dan gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah.

B. Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*

1. Pengertian *Videoscribe*

Dewasa ini *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 Air, dkk. (2014:3) *videoscribe* adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan

dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. *Videoscribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan anda tanpa pengetahuan, teknis, atau desain.

Menurut Darmawan, dkk. (2014:4) *whiteboard animation* video dikenal dengan banyak nama lain, seperti '*sketch videos*', '*doodle videos*', '*video scribing*' atau '*explainer videos*', meskipun begitu, orang lebih nyaman menyebutnya *whiteboard animation* (animasi papan tulis). *Whiteboard animation* (animasi papan tulis) adalah dimana seorang seniman membuat sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, atau mungkin kertas atau kanvas, untuk menggambarkan sebuah skrip tertentu atau narasi.

Menurut Taufiq (2016:4) media *videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. *Videoscribe* memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran), serta desain yang menarik sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Menurut Khoirudin (2020:25) *videoscribe* merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui computer dan internet serta dapat pula menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi.

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* di antaranya, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *videoscribe*. Menurut Listiani (2017:4) menyatakan bahwa “media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa dalam memahami materi, dan menarik perhatian siswa.

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 (2020:29) dalam pembuatan *videoscribe* dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

1. 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.

2. Setelah menginstal *software*, akan muncul tampilan seperti tampilan berikut ini :



Gambar 2.1 Tampilan *Software*

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

Sign up for a Sparkol account

Sign up for a Sparkol account to get started.

Email address

First name

Last name

Password (at least 6 characters)

I agree to Sparkol's terms and conditions

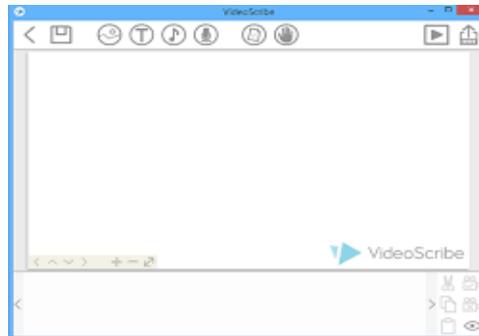
SIGN UP

By using sparkol.com you agree to our use of cookies.

Gambar 2.2. Tampilan *Sign-Up* Untuk Mendaftar

4. Isi email, nama dan password, klik “*I agree*” lalu *sign up*.
5. Setelah selesai melakukan registrasi, akan mendapatkan konfirmasi melalui email yang digunakan untuk melakukan pendaftaran dan *log in*.

6. Dibawah ini adalah tampilan utama *videoscribe*.



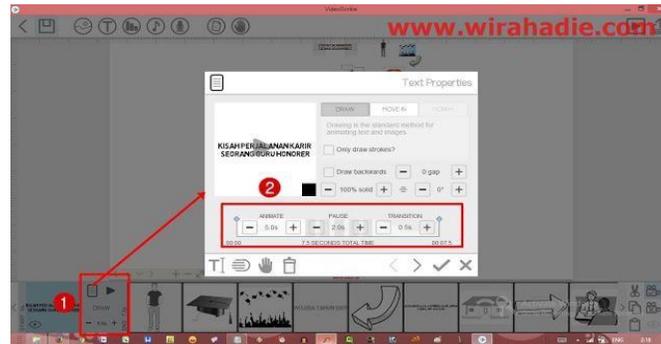
Gambar 2.3 Tampilan Utama *Videoscribe*

7. 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*

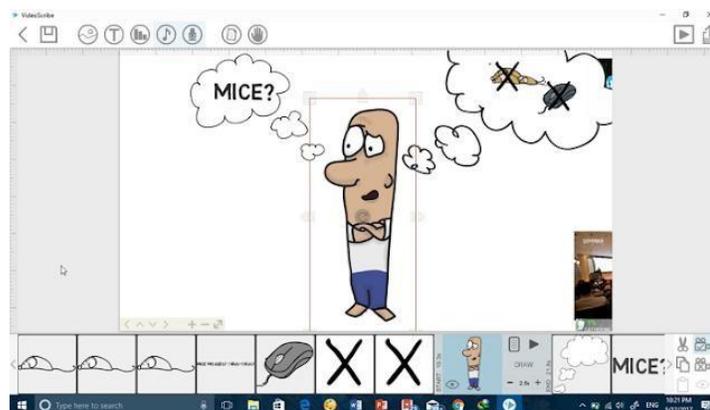
8. Jika semua gambar atau teks sudah dimasukkan sesuai dengan kebutuhan, sekarang saatnya untuk mengatur waktu *slide* pada tiap item gambar atau tulisan.



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 yang pada tampilan setiap *scene* atau *slide*.
- 3) *Transition* : untuk mengatur waktu *transisi* tiap *slide* dan jika semuanya sudah sesuai, klik tanda centang.
9. Jika video sudah selesai, sebelum menyimpan atau mempublish hasil *Videoscribe*, *review* terlebih dahulu hasil proyek untuk melihat apakah hasil *Videoscribe* sudah sesuai dengan harapan atau belum.



Gambar 2.6 Untuk Melihat Hasil *Videoscribe*

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



Gambar 2.7 Cara Menyimpan Videoscribe

10. 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 sistem. Proses rendering memang membutuhkan waktu yang relatif 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 *download* melalui *channel youtube* tersebut.

3. Kelebihan Dan Kekurangan *Videoscribe*

a. Kelebihan

Videoscribe dapat digunakan untuk keperluan bisnis *online*, ide marketing, dapat digunakan untuk keperluan presentasi, menunjukkan kemampuan berfikir yang dikombinasikan melalui *videoscribe*, serta dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik. Menurut Khoirudin (2020:25) *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.

b. Kelemahan

Dalam pembelajaran media *videoscribe* memiliki kelemahan di antaranya: dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik, dan memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan *videoscribe*. Menurut Khoirudin (2020:25) *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* ataupun disimpan secara langsung di komputer melainkan harus dipublish terlebih dahulu di *youtube* atau media sosial 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.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *videoscribe* memiliki kelebihan seperti mampu memusatkan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga

pembelajaran akan menjadi lebih efektif, dan dapat memicu kreativitas para peserta didik. Adapun kekurangannya seperti hanya bisa digunakan pada saat *online* saja sehingga dalam penggunaannya membutuhkan biaya.

C. Kreativitas

a. 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 memerlukan pemecahan yang baru lagi bagi orang-orang atau kelompok. Sebaliknya, menghasilkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang baru disebut sebagai perbuatan yang kreatif.

Menurut Badar (2013:71) istilah kreativitas berasal dari kata *tocreate*, artinya menciptakan, kata kreatif dinyatakan mengandung makna : (1) memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, (2) bersifat

(mengandung) daya cipta. Sementara istilah kreativitas mengandung arti (1) kemampuan untuk mencipta; daya cipta, (2) perihal berkreasi.

Menurut Slameto (2012:2) kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi untuk menilai kreativitas. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Khabibah (2016:11) kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menggambarkan atau melahirkan sesuatu yang baru; kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan menerapkan, mengubah, dan menggambarkan ulang-ulang ide yang sudah tercipta, suatu minat, yaitu kemauan untuk mengetahui perubahan dan pembaharuan, bermain dengan ide dan mempunyai kemudahan dalam pandangan untuk berfikir suatu proses kreatif, yaitu proses berfikir kreatif sedikit demi sedikit untuk menciptakan suatu perubahan dan perbaikan yang dilakukan sebelumnya. Dalam hal ini kreativitas mendefinisikan sebagai potensi dalam pandangan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Kehidupan yang keistimewaan adalah seseorang yang memiliki kreativitas atau dapat dikatakan memiliki potensi serta wawasan yang luas. Menurut Munandar (2017:103) kreativitas adalah sesuatu yang baru dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan potensi istimewa selain itu

menemukan hal-hal baru untuk memecahkan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh orang lain seperti ide baru, dan melihat adanya berbagai wawasan serta potensi yang diketahuinya dengan kognitif yang dihasilkannya melalui pandangan baru terhadap kondisi dan situasi yang ada. Menurut Munandar (dalam Hosnan, 2016:245), kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orsinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Berdasarkan beberapa pendapat 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.

b. 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 menemukan dan menciptakan ide baru, mengandung komponen baru, menghasilkan kreatif yang berguna dan memiliki manfaat tertentu.

c. Ciri-Ciri Aspek Kognitif Kreativitas

Setelah menemukan bahwa faktor penting yang merupakan ciri dari kreativitas antara lain Menurut Yeni Rahmawati & Euis Kurniati (2012:14) menyatakan kreatif memiliki paling tidak diantaranya 3 ciri-ciri yaitu originality (berfikir) pemikiran yang asli ataupun flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna untuk

memecahkan suatu masalah diluar potensi yang dimilikinya. Dan (*fluency*) menunjukkan kelancaran proses berfikir. Tiga ciri utama ini, akan mampu menghasilkan sesuatu yang tidak sederhana dan berbeda dari peserta didik lainnya (*ability*). Kemampuan ini dapat dilihat dari perilaku siswa berupa kemampuan mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan menggunakan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan, atau memperkaya gagasan orang lain.

d. Ciri-ciri Efektif Kreativitas

Anak yang berkreaitif 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 menuntut 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 tergantung pada aspek-aspek atau ciri-ciri kognitif saja, tetapi juga ditentukan oleh faktor 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.

f. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Lingkungan untuk seseorang kreatif dapat dipengaruhi dirinya dan orang lain. Menurut Ambalie (2017:11) mengemukakan beberapa faktor penting yang memengaruhi kreativitas, diantaranya. Pertama, perilaku kognitif faktor 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

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

Tabel 2.1 Indikator Kreativitas Belajar Pada Ranah Kognitif

No.	Aspek yang diukur	Indikator-indikator Kreativitas
1.	<i>Flexibility</i> (Keluwesan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. 2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. 3. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
2.	<i>Originality</i> (Keaslian)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. 2. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. 3. Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas.

3.	<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat mengerjakan tugas-tugas. 2. Berani menerima dan melaksanakan tugas yang berat. 3. Senang mencari cara atau metode yang praktis dalam belajar. 4. Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan. 5. Agresif bertanya.
4.	<i>Fluency</i> (Kefasihan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. 2. Mandiri dalam belajar.

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

Menurut Uno (2010:27) ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu faktor pendorong kreativitas meliputi: (a) kepekaan dalam melihat lingkungan, (b) kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak, (c) komitmen kuat untuk maju dan berhasil (d) optimis dan berani ambil resiko termasuk resiko yang paling buruk (e) ketekunan untuk berlatih, (f) hadapi masalah sebagai tantangan, (g) lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter. Faktor penghambat kreativitas meliputi: (a) malas berfikir, bertindak, berusaha dan melakukan sesuatu, (b) *impulsive*, (c) anggap remeh karya orang lain, (d) mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji, (e) cepat puas, (f) tidak berani tanggung resiko, (g) tidak percaya diri.

a) Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dengan cara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi

Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum atau Standar Isi (IS) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada para siswa.

Menurut Halimah (2017:275) pembelajaran tematik salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai. Baik antar mata pelajaran maupun satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajarkan satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Menurut Rumidani, dkk (2014:80) dalam pembelajaran tematik beberapa mata pelajaran menjadi satu topik pembahasan atau satu tema yang diintegrasikan antara materi satu dengan materi yang lain. Pembelajaran ini diprogramkan berdasarkan tema-tema tertentu yang telah dibuat. Sehingga tidak adanya pemisahan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya.

Menurut Rusman (2015:139) pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang

merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran tematik berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hapalan sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual peserta didik..

Menurut Daryanto (2013:3) pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Menurut Trianto (2011:173) pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi siswa juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan utuh.

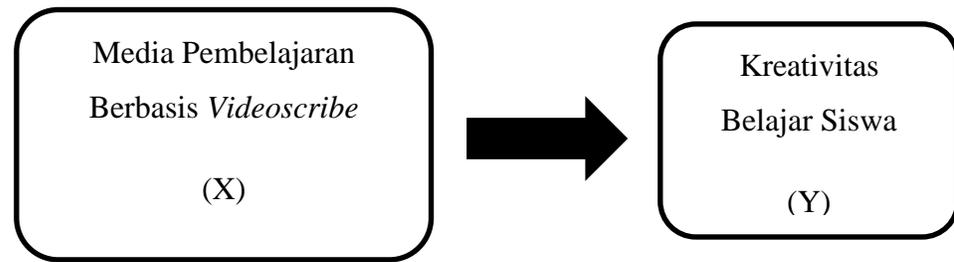
Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk pendekatan yang menggabungkan berbagai bidang studi pelajaran menjadi satu pembelajaran dengan konsep yang digabungkan dalam beberapa bidang studi yang berbeda maka diharapkan siswa akan mendapatkan pembelajaran yang lebih baik, efektif, dan bermakna.

D. Kerangka Berfikir

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 dari pengirim pesan kepada penerima 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 Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II. Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran *videoscribe* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas siswa (Y). Adapun kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.9 Bagan Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran dimaksudkan untuk menjelaskan, mengungkapkan dan menentukan persepsi-persepsi keterkaitan antara variabel yang akan diteliti yaitu Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* (X) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa (Y) Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

E. Penelitian Relevan

Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya, diantaranya :

1. Dalam penelitian Indyra Fransisca (2018:11) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD*. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media *Videoscribe* berbasis sparkol sebagai alternatif untuk media pembelajaran IPA materi Tata Surya. Hasilnya adalah media *Videoscribe* yang layak, dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,38%, persentase validasi media

sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. Berdasarkan hasil post-test dan pre-test, terdapat peningkatan dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam uji skala besar terdapat peningkatan dari 68,8 menjadi 80,8%. Hasil dari uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal serta memiliki varian yang sama atau bersifat homogeny. Dan hasil dari uji hipotesis dengan uji t-test menggunakan SPSS versi 25 diperoleh Sig (2 tailed) $0,019 < 0,05$ menyimpulkan bahwa H_0 ditolak menunjukkan bahwa media mempengaruhi hasil belajar siswa dan dikatakan dalam kategori efektif.

2. Dalam penelitian Qonita Silmi (2018:4) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V*. Penelitian pengembangan ini dirancang dengan tujuan untuk: (1) menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *sparkol videoscribe* untuk materi persiapan kemerdekaan RI Kelas V SD. (2) mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media ANVIS yang mencakup tingkat validitas materi dan validitas media dari validator, serta tingkat keterterapan media ANVIS. Hasil penelitian ini berupa validasi dengan presentase 83,3% untuk materi dan 95,6% untuk media dengan kategori Valid, serta tingkat kelayakan penggunaan dengan persentase 95,25%

dengan kategori dapat diterapkan. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media ANVIS layak untuk digunakan.

3. Dalam penelitian Ani Septiani (2019:4) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Kelas IV SD/MI*. Penelitian ini bertujuan bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* menggunakan model pembelajaran STAD dan menghasilkan media yang valid, menarik, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika berbasis *sparkol videoscribe* menggunakan model pembelajaran STAD untuk meningkatkan pemahaman konsep. Kriteria yang dihadapkan dari ahli media adalah sangat layak dengan persentase 84,5%, dan 93,4% oleh ahli materi dalam kategori sangat layak, dan respon peserta didik pada mendapatkan penilaian 97,7% kriteria sangat menarik.
4. Dalam penelitian Zubaidah (2020:2) yang berjudul *Pemanfaatan Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Cita-Citaku Menjadi Anak Shalih Di Sekolah Dasar*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemanfaatan *Videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Cita-Citaku menjadi anak shalih di kelas V SD Negeri 25 Sungai Kakap. Berdasarkan

hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan media *Videoscribe* yaitu pada pra-penelitian sebanyak 5 atau 25% siswa mencapai KKM, kemudian pada siklus I terjadi peningkatan 12 atau 60% siswa mencapai KKM, dan pada siklus II menunjukkan terjadi peningkatan yaitu 20 atau 100% siswa telah mencapai KKM.

5. Dalam penelitian Yola Ananda Fitria (2020:1) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SDN Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang*. Penelitian ini bertujuan dan dilakukan di SDN Sukamurni 1 pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun akademik 2019-2020. Objek dalam penelitian akan mengembangkan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Terhadap Keterampilan Menulis. Memakai model dari Borg and Gall yang tersusun dari tujuh tahapan yang sudah dibatasi, yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, design product, validasi design, perbaikan design, uji coba product, revisi product. Bersumber pada hasil validator ahli pakar dan menghasilkan kriteria layak untuk tiap-tiap kriteria yakni 86% dan 80% maka hasil respon siswa dan kriteria kelayakan yaitu 96%.

Berbagai hal penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Videoscribe* selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mendapat

respon yang baik oleh siswa dan guru, media pembelajaran presentasi juga dapat meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan melalui suatu penelitian. Hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variable atau lebih. Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, 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 berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Di SD Negeri 157641 Masnauli II pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Waktu penelitian ini disesuaikan dengan kalender pendidikan untuk pelaksanaan perlakuan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar ataupun proses pembelajaran.

B. Populasi dan Sampel

a. 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 Sugiyono (2012:117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

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

b. 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 Sugiyono (2012:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga layak dijadikan sampel. Dalam penelitian ini peneliti memilih sebanyak 2 kelas, yaitu kelas V A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas V B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas V A Dan V B SD Negeri 157641 Masnauli II

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	Kelas V A	20
2.	Kelas V B	20
Jumlah		40 Siswa

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*.

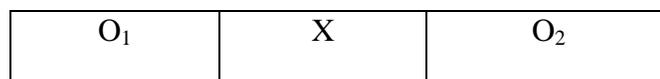
2. Variabel Terikat (*Dependent*)

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. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Pretest-Posttest-Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding, secara umum desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Sumber : Setyosari (2013:182)

Dimana :

O_1 : Tes Sebelum Penggunaan Media *Videoscribe*

X : Perlakuan / *Treatment*

O_2 : Tes Setelah Penggunaan Media *Videoscribe*

Berdasarkan desain tersebut maka dapat dikatakan bahwa hanya ada satu kelompok eksperimen dengan kata lain tidak ada kelas kontrol. Sebagai acuan, peneliti hanya menggunakan tes sebelum perlakuan (O_1) dan tes sesudah perlakuan (O_2) sebagai pembandingnya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen 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. Instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu alat ukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

a. Angket (Kuesioner)

Angket dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka yang dapat diberi kepada responden secara langsung. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data objektif dengan cepat. Menurut Sugiyono (2017:199) menyatakan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa terhadap pelajaran tematik adalah kuesioner kreativitas belajar. Pada kuesioner kreativitas ini terdapat 32 terdiri dari 16 pertanyaan positif dan 16 pertanyaan negatif.

Adapun kisi-kisi kuesioner untuk mengukur kreativitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kreativitas Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item		
			Positif (<i>favorable</i>)	Negatif (<i>unfavorable</i>)	Jumlah
1.	<i>Fluency</i>	Siswa dapat menghasilkan banyak jawaban dalam menyelesaikan masalah tematik	1,2	3,4	4
		Siswa dapat menghasilkan gagasan atau	5,6	7,8	4

		jawaban dari pertanyaan yang bervariasi			
2.	<i>Fleksibilitas</i>	Siswa dapat menyelesaikan suatu masalah atau soal tematik dari sudut pandang yang berbeda	9,10	11,12	4
		Siswa dapat mencari cara atau metode yang praktis dalam belajar tematik	13,14	15,16	4
3.	<i>Originalitas</i>	Siswa dapat memikirkan cara yang tidak lazim dalam menyelesaikan soal tematik untuk menunjukkan dirinya	17,18	19,20	4
		Siswa dapat berusaha membuat penyelesaian suatu masalah atau soal tematik	21,22	23,24	4
4.	<i>Elaborasi</i>	Siswa dapat mengenali dasar dari suatu permasalahan tematik	25,26	27,28	4
		Siswa dapat menyelesaikan masalah atau soal tematik secara rinci	29,30	31,32	4
Jumlah			16	16	32

Tabel 3.2 menjelaskan tentang angket kreativitas siswa. Pernyataan angket terdiri dari pernyataan positif (*favorable*) dan negatif (*unfavorable*). Siswa memberikan *checklist* pada jawaban yang telah disediakan.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kuesioner Kreativitas Berdasarkan Skala Likert

Penilaian Pernyataan	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Kuesioner kreativitas ini disusun berdasarkan teori dari Guilford dan Merrifield yaitu kriteria kemampuan berfikir kreatif. Pada kuesioner kreativitas ini terdapat 32 butir item yang terdiri dari 16 pernyataan positif dan 16 pernyataan negative. Setiap butir pernyataan tersedia atas empat opsi jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

a) Validitas Angket

Untuk menguji validitas angket, digunakan rumus korelasi produk moment, sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X_1 Y - (\sum X_1) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X_1)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Triyono, 2017: 187)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Nilai untuk setiap item

Y = Nilai total setiap item

N = Jumlah responden uji coba

b) Reliabilitas Angket

Untuk menguji reliabilitas angket digunakan rumus alpha sebagai berikut:

$$r_{tt} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\} \quad \text{Sumber: Triyono (2017: 191)}$$

Keterangan :

r_{tt} = Koefisien reliabilitas

K = Banyaknya butir kosioner

s_i^2 = Varians skor butir kw-i

s_t^2 = Varians skor total

b. Tes

Tes adalah cara (yang dapat digunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penelitian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa

pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambungkan tingkah laku atau prestasi testee: nilai dimana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh testee lainnya, atau dibandingkan nilai standar tertentu (Anas Sudijono, 2011 : 67).

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan meneliti bahan dokumentasi yang ada dan mempunyai relevan dengan tujuan penelitian, jadi dalam melaksanakan dokumentasi peneliti menyelidiki sumber-sumber tertulis seperti buku, dokumen, catatan harian dan lain sebagainya.

Metode ini dilakukan untuk mengambil data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II dan metode dokumentasi ini merupakan penunjang untuk kesempurnaan yang digunakan dalam mengumpulkan data yang diperlukan peneliti. Metode dokumentasi ini juga dipergunakan untuk memperoleh profil, sejarah maupun data SD Negeri 157641 Masnauli II.

F. Teknik Analisis Data

1) Analisis Hasil Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel adalah menguji normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas dapat menggunakan rumus chi-kuadrat, rumus chi-kuadrat yaitu :

$$x^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right]$$

Sumber: Sugiyono (2015: 102)

Keterangan:

x^2 : harga chi-kuadrat yang dicari

f_o : frekuensi yang ada

f_h : frekuensi yang diharapkan sesuai dengan teori

Apabila telah diperoleh harga chi-kuadrat hitung selanjutnya akan dibandingkan dengan chi-kuadrat table. Apabila chi-kuadrat hitung lebih kecil daripada chi-kuadrat table maka data dinyatakan berdistribusi normal.

a. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda.

H_o : Varian kelompok yang sama

H_a : Varian pada tiap kelompok berbeda

Rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Sumber: Sugiyono (2015:320)

Selanjutnya F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} atau $\alpha F_{dk1,dk2}$ $\alpha = 0,05$

dengan keterangan :

dk1 : n-1 dk pembilang

dk2 : n2-1 adalah penyebut

n : banyaknya data

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

a. Uji Hipotesis

Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut : Uji Hipotesis.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

Sumber: Sugiyono (2015: 229)

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas belajar siswa

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas belajar siswa

Langkah-langkah perhitungan uji-t adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan data hasil angket siswa kelas eksperimen dan kelas control, yaitu nilai rata-rata (\bar{x}), varian(S^2), standar deviasi (S) dan uji normalitas data (X^2)
- 2) Selanjutnya dilakukan perhitungan nilai devisi gabungan kedua sampel dengan menggunakan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 - (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 - n_2)}$$

- 3) Selanjutnya dilakukan perhitungan nilai uji-t, uji-t dapat dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} + \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

t = Variabel yang diuji

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata hasil angket siswa kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata hasil angket siswa kelas kontrol

S = Standar deviasi gabungan

n_1 = Jumlah siswa eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kontrol

- 4) Pengujian dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$, dimana kriteria pengujian tolak H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan terima H_o dalam hal lainnya.

2) Uji Regresi

Untuk menguji hubungan pengaruh, digunakan persamaan regresi, analisis regresi digunakan untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen. Bila nilai independen dimanipulasi/diubah-ubah atau diinaik turunkan. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen persamaan umum regresi sederhana.

$$\hat{Y} = a + bX \quad \text{Sumber: Sugiyono (2015: 102)}$$

Harga a dan b juga dapat dicari dengan rumus :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum Y_i) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

Keterangan :

\hat{Y} = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksi

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

a = Harga Y ketika $X = 0$ (harga konstan) b = Koefisien Regresi

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Gambaran Profil Sekolah

Sekolah SD Negeri 157641 Masnauli II berdiri pada tahun 1983, sekolah ini berada di Kecamatan Sirandorung, Kabupaten Tapanuli Tengah, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini sudah beberapa kali berpindah tangan oleh pemimpin sekolah sebanyak 6 kali pergantian kepala sekolah yang memimpin sekolah SD Negeri 157641 Masnauli II. Sekolah ini sudah terakreditasi B Sekolah ini juga sudah termasuk Sekolah Dasar yang unggul di daerah Masnauli, Kecamatan Sirandorung. Sekolah ini terletak ditempat yang strategis dan mudah terjangkau, lingkungan sekolah yang tertata rapi dan asri merupakan faktor terpenting yang membuat para siswa nyaman berada dilingkungan sekolah.

Nama Sekolah : SD Negeri 157641 Masnauli II

Kepala Sekolah : Suparno S.Ag

Kecamatan : Sirandorung

Kabupaten/Kota : Kabupaten Tapanuli Tengah

Kode Pos : 22565

Provinsi : Sumatera Utara

Tahun Berdiri : 1983

Akreditasi : B

E-mail/Website : sdn157641_sirandorung@yahoo.co.id

NPSN : 10220491

NSS : 101070994105

2. Visi, Misi, Dan Tujuan SD Negeri 157641 Masnauli II

a. Visi Sekolah

“Unggul dalam Proses Belajar Mengajar serta Unggul dalam Kegiatan Keagamaan”.

b. Misi Sekolah

1. Mewujudkan sikap disiplin berkelanjutan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
2. Meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dan meningkatkan pembinaan terhadap siswa agar terwujud Sumber Daya Manusia yang berkualitas.

3. Menumbuhkan penghayatan terhadap agama yang dianut, sehingga terwujud menjadi anak didik berilmu pengilmuan, beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
4. Meningkatkan kebersihan lingkungan sekolah yang nyaman dan kondusif untuk belajar.

3. Tujuan

1. Unggul dalam kegiatan keagamaan dan kepedulian sekolah.
2. Unggul dalam perolehan nilai Ujian Nasional (UN).
3. Unggul dalam persaingan masuk ke jenjang SMP/MTS terbaik.
4. Unggul dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama bidang sains dan matematika.
5. Unggul dalam lomba olah raga, kesenian, UKS, Paskibra, dan Pramuka.
6. Unggul dalam kebersihan dan penghijauan sekolah.

B. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Di SD Negeri 157641 Masnauli II pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V A yang berjumlah 20 orang. Sebelum melakukan penyebaran angket dilakukan dengan membuat jawaban alternatif disekolah. Penyebaran angket dilakukan dengan membuat jawaban alternatif dengan berupa SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Hal ini dimaksud untuk mempermudah para responden dalam menentukan pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan mereka.

Data yang diuraikan dalam sub bahasan ini adalah hasil dari jawaban 20 orang responden atau siswa. Dalam pernyataan yang terdiri dari 32 pernyataan dan 4 pilhan jawaban.

1. Uji Validitas Angket

Uji validitas angket dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, apabila

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dikatakan tidak valid

$$\begin{aligned} r_{tabel} (df) &= n - 2 \\ &= 20 - 2 = 18 \end{aligned}$$

Maka, untuk 18 responden dapat disimpulkan r_{tabel} dilihat dari 0,05 adalah 0,443

Tabel 4.1
Uji Validitas Angket

No. Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,705	0,443	Valid
2	0,694	0,443	Valid
3	0,705	0,443	Valid
4	0,694	0,443	Valid
5	0,480	0,443	Valid
6	0,750	0,443	Valid
7	0,480	0,443	Valid
8	0,750	0,443	Valid
9	0,327	0,443	Tidak Valid
10	0,723	0,443	Valid
11	0,372	0,443	Tidak Valid
12	0,723	0,443	Valid
13	-0,031	0,443	Tidak Valid
14	0,385	0,443	Tidak Valid
15	0,161	0,443	Tidak Valid
16	0,385	0,443	Tidak Valid
17	0,410	0,443	Tidak Valid
18	0,857	0,443	Valid
19	0,410	0,443	Tidak Valid
20	0,788	0,443	Valid
21	0,372	0,443	Tidak Valid
22	0,575	0,443	Valid
23	0,372	0,443	Tidak Valid
24	0,575	0,443	Valid
25	0,696	0,443	Valid
26	0,539	0,443	Valid
27	0,696	0,443	Valid
28	0,539	0,443	Valid
29	0,486	0,443	Valid
30	0,233	0,443	Tidak Valid
31	0,486	0,433	Valid
32	0,233	0,433	Tidak Valid

Setelah R_{hitung} dibandingkan dengan R_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan $n = 20$ dari 32 soal yang diuji cobakan terdapat 20 butir pernyataan yang valid

dan digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian sebagai instrument penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan r_{tt} (koefisien reliabilitas) = 0,922. Hal ini mensugestikan seluruh item reliable dan seluruh pernyataan konsisten karena memiliki reliable sangat tinggi sesuai dengan kriteria reliabel angket. Dikatakan reliabel apabila Cronbach's Alpha > nilai batas, maka :

Cronbach's Alpha	N of Items
.922	32

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai Cronbach's Alpha > N yaitu $0,922 > 0,60$ yang menunjukkan bahwa total reliabel.

C. Teknik Analisis Data

1. Uji Deskripsi Data

Sebelum dianalisis mengenai persamaan regresi dan seberapa besar pengaruh pembelajaran *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa, terlebih dahulu data hasil penelitian disajikan dalam tabel distribusi frekuensi, yaitu dengan mencari nilai rata-rata , varians, dan standar deviasi dari masing-masing variabel. Berikut ditampilkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Ringkasan Deskripsi Data

N	20
Mean	112,50
Std. Deviasi	3,017
Min	108,00
Max	118,00
Sum	3017

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh data dari 20 siswa memiliki skor terendah (min) yaitu 108,00 dengan skor paling tinggi (max) yaitu 118,00 Nilai rata-rata (mean) yaitu sebesar 112,50 Jumlah skor 3017 dan standar deviasi 3,017. Maka hasil penelitian yang dilakukan peneliti mendapat keberhasilan.

2. Uji Prasyarat Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian menggunakan SPSS dengan metode Kalmogorov Smirov dengan taraf signifikan 0,05.

Adapun pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Jika probabilitas $<0,05$ maka data berdistribusi tidak normal
2. Jika probabilitas $>0,05$ maka data berdistribusi normal

Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS Kalmogorov Smirov :

		Kreativitas
N		20
Normal Parameters ^a	Mean	108.15
	Std. Deviation	5.887
Most Extreme Differences	Absolute	.173
	Positive	.107
	Negative	-.173
Kolmogorov-Smirnov Z		.772
Asymp. Sig. (2-tailed)		.591

a. Test distribution is Normal.

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa uji normalitas Kalmogorov Swirov yaitu $0,591 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut mempunyai varians sama atau beda. Adapun hipotesis yang digunakan, yaitu :

H_0 = kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen)

H_1 = kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen)

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika probabilitas $< 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang berbeda (tidak homogen).
2. Jika probabilitas $> 0,05$, maka kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

Berikut adalah tabel dari hasil uji homogenitas, yaitu :

Tabel 4.3
Homogenitas Post-Test

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.072	1	38	.307

Dari data diatas terlihat nilai signifikan untuk post-test adalah 0,307. Karena $0,307 > 0,05$, maka dapat disimpulkan kedua kelas mempunyai varians yang sama (homogen).

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan taraf signifikan 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan $< 0,05$ / $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

2. Jika nilai signifikan $> 0,05$ / $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II.

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS sebagai berikut :

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	110.295	2.452		44.987	.000
	Videoscribe	.377	.205	.398	1.841	.082

a. Dependent Variable: Kreativitas

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai T_{hitung} sebesar 1,841 dan T_{tabel} untuk 20 responden sebesar 1,734 maka $1,841 > 1,734$ terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II. Dapat dilihat dari nilai signifikan tabel diatas adalah $0,082 < 0,05$ maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II. Dapat disimpulkan data dari tabel diatas menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

d. Uji Regresi

Uji regresi data dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan taraf signifikan 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan $< 0,05$ artinya *Videoscribe* berpengaruh terhadap kreativitas
2. Jika nilai signifikan $> 0,05$ artinya *Videoscribe* tidak berpengaruh terhadap kreativitas

Hasil pengujian regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS sebagai berikut :

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	94.361	1	94.361	3.388	.082 ^a
	Residual	501.389	18	27.855		
	Total	595.750	19			

a. Predictors: (Constant), Videoscribe

b. Dependent Variable: Kreativitas

Dari output ANOVA tersebut diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 3,388$ dengan tingkat signifikan sebesar $0,082 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain maka

regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Videoscribe* (X) berpengaruh terhadap kreativitas (Y).

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.398 ^a	.158	.112	5.278

a. Predictors: (Constant), Videoscribe

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,398. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,158, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*Videoscribe*) terhadap variabel terikat (kreativitas) adalah sebesar 15,8%.

D. Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnuli II Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan tujuan penelitian ini maka peneliti menggunakan angket dan tes yang digunakan untuk menilai pengaruh media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnuli II sebagai sampel dalam penelitian ini.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, angket dan tes sebagai instrument penelitian terlebih dahulu diuji coba. Angket 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 angket validasi guna mengetahui tingkat kevalidan angket yang dikembangkan. Angket yang diuji terdapat 32 item untuk mendukung kreativitas dan 15 soal untuk mendukung *videoscribe*, dan dari hasil perhitungan uji validitas angket terdapat 20 butir pernyataan yang valid dan kemudian angket 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.

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 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.

Dari uraian penelitian tentang media pembelajaran berbasis *videoscribe* dan kreativitas diatas, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan media pembelajaran berbasis *videoscribe* dan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnuli II Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik dengan bantuan *software SPSS Statistic 16, Microsoft Excel* maupun manual, peneliti dapat mengemukakan temuan yaitu :

1. Berdasarkan nilai t : diketahui nilai t_{hitung} sebesar 1,841 > t_{tabel} 1,734 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran

berbasis *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

2. Besarnya korelasi antara variabel pembelajaran media berbasis *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa sebesar 15,8%. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis *videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa dan dapat disimpulkan bahwa semakin baik media pembelajaran berbasis *videoscribe* maka kreativitas belajar siswa semakin baik.
3. Nilai rata-rata (mean) variabel kreativitas belajar siswa yaitu sebesar 112,50 dengan standar deviasi 3,017.

E. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrument yang digunakan. Sebagai peneliti, peneliti tidak terlepas dari kesipalan yang disebabkan keterbatasan yang peneliti hadapi baik secara moril maupun materil. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan proposal, rangkaian pelaksanaan penelitian dan sampai pengolahan data.

Disamping itu ada juga keterbatasan literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang dimiliki oleh peneliti. Peneliti merasakan masih banyak mengalami keterbatasan dan penelitian skripsi ini belumlah dapat dikatakan sempurna,

karena masih ada beberapa kendala dan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian terhadap data hasil penelitian. Keterbatasan yang peneliti hadapi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Siswa tersebut tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan angket dan tes yang diberikan, banyak siswa yang menyelesaikan angket dan tes dengan kerjasama antar sesama teman.
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

Adapun yang menjadi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah berdasarkan nilai t : diketahui nilai t_{hitung} sebesar $1,841 > t_{tabel} 1,734$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Besarnya nilai korelasi antara variabel media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa sebesar 0,158. Hal ini menunjukkan pengaruh media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa sebesar 15,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Dan dapat disimpulkan juga bahwa semakin baik media pembelajaran berbasis *Videoscribe* maka kreativitas belajar siswa juga semakin baik.

B. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti pada penelitian ini adalah :

1. Memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa untuk lebih memanfaatkan fasilitas yang ada dilingkungan sekolah, sehingga guru dapat memberi sesuatu yang baru dan menarik bagi siswa selain di dalam ruang kelas dan siswa bisa lebih berperan aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran.
2. Agar kiranya guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* maupun berbagai media pembelajaran lainnya, sehingga dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton, siswa juga lebih termotivasi dan pada akhirnya dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa yang semakin baik.
3. Diharapkan siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menunggu penjelasan dari guru saja tetapi siswa lebih diharapkan dapat membangun secara kokoh kreativitas dari dalam diri siswa itu sendiri agar tercapainya pembelajaran yang diinginkan dan menjadi jauh lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abalie. 2017. *Kreativitas Dan Pembangunan Ekonomi Umat*. CV. Absolute Media.
- Abdurrozak Rizal, dkk. 2016. *Pengaruh Model Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*. Jurnal Pena Ilmiah : Volume. 1 No. 1 UPI Kampus Sumedang.
- Air, dkk. 2015. *How To Design Your Own Whiteboard Animation*. Bristol Uk : Sparkol Books.
- Anas, Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Artika, Maria Natalia Wiwik Dwi. 2017. *Hubungan Antara Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII B SMP Kanisius Sleman Tahun 2016/2017*.
- Badar, Trianto Ibnu. 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Darmawan, dkk. 2014. *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ghufron, M. Risnawati, N.R. 2014. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hakim, Shafira Aulia. 2017. *Pengaruh Media Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Di Kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar*.
- Halimah, Leli. 2017. *Keterampilan Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember : Pena Salsabila.
- Hosnan. 2016. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Hurlock. 2016. *Kreativitas Belajar*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Jadidah, Ines Tasya. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Video Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang*. JIP (Jurnal Ilmiah PGMI). Vol. 4 No. 1.
- Khabibah. 2016. *Belajar Mengajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Khoiruddin, Agung. 2020. *Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Kustandi, Dedi Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Lestari, Ita. 2020. *Penerapan Layanan Penguasaan Konten Untuk Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak Berbakat Kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan T.A 2019/2020*.
- Rachmawati, Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Rahmad, Budi,. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Videoscribe Sparkol Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMK Batik 1 Surakarta*.
- Rumidani, dkk. 2014. *Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Calistung Siswa Sekolah Dasar.*, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Program Studi Pendidikan Dasar. Vol. 4.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali.
- Rusmawati, Siti. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kreativitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Sinar Husni Medan Tahun Pelajaran 2016/2017*.
- Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sari, Melda. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Himpunan Matematika Dasar*.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Cet. III*; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: CV Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung : Alfabeta Bandung.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Bumi Aksara.
- Sumiharsono, dkk. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Pustaka Abadi.
- Sund. 2012. *Pribadi Kreativitas*. CV. Bintang Warliartika.
- Sutjipto, Cecep Kusnaldi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Syaodih, Nana. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Triyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Uno, Nurdin Mohamad. 2010. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Indeks.
- Utami, Munandar. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wandah, Wibawanto. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Zaini, Abdul Wahid. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang*.

LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Izin Riset Penelitian



Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

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

Nomor : 1445 /II.3-AU/UMSU-02/F/2021 Medan, 15 Dzulqaidah 1442 H
 Lamp : --- 25 Juni 2021M
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 157641 Masnauli 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 : Reni Selvia
 N P M : 1702090045
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli 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





****Penting!****

Lampiran 02. Surat Izin Melaksanakan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 157641 MASNAULI 2
 NSS : 101070904105 NPSN : 10220491
 Desa Masnauli Kecamatan Sirandorung Kab. Tap. Tengah KP 22565



SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN
 Nomor : 421.2 / 187 / SD / 2021

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah Provinsi Sumatera Utara :

Nama : **SUPARNO, S.Ag**
 NIK : 197208102006041010
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 157641 Masnauli 2 Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah

Memberikan Izin Kepada :

Nama : **RENI SELVIA**
 NPM : 1702090045
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melaksanakan Pengumpulan Data Penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe terhadap Kreatifitas Belajar Siswa di Kelas V (Lima) SD Negeri 157641 Masnauli 2 di Desa Masnauli Kecamatan Sirandorung Kabupaten Tapanuli Tengah dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menerapkan dan Melaksanakan Protokol Kesehatan (Prokes) COVID 19
2. Menjaln Kerjasama dengan Guru – Guru SD Negeri 157641 Masnauli 2 dan Orang tua / Wali Siswa
3. Melaporkan secara berkala setiap kegiatan Penelitian kepada Kepala Sekolah SD Negeri 157641 Masnauli 2

Demikian Surat Izin Melaksakan Penelitian ini diperbuat dengan yang sebenarnya dan untuk dapat dipergukan seperlunya

Dikeluarkan di: Desa Masnauli
 Pada Tanggal : 28 Juni 2021
 KEPALA SEKOLAH

SUPARNO, S.Ag
 NIP. 197208102006041010



Lampiran 03. Validator Angket Kreativitas

KUESIONER KREATIVITAS SISWA

Kelas - : _____
Nomor Absen : _____

Petunjuk :

1. Tulislah kelas dan nomor absen pada kotak yang telah tersedia
2. Isilah tabel di bawah ini dengan jujur, sesuai kondisi yang kamu alami
3. Beri tanda centang (√) pada pilihan jawaban kamu

Keterangan

ST = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju STT = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	ST	S	TS	STT	Valid/ Tidak Valid
1.	Saya dapat menyelesaikan soal-soal tematik lebih dari satu cara penyelesaian					√
2.	Saya dapat memberikan bermacam-macam gagasan dalam suatu masalah tematik yang diberikan oleh guru					√
3.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal-soal tematik lebih dari satu cara penyelesaian					TV
4.	Saya tidak dapat memberikan bermacam-macam gagasan dalam suatu masalah tematik					√
5.	Saya dapat menghasilkan jawaban dan membuat penyelesaian dari soal-soal tematik yang bervariasi					√
6.	Saya dapat menghasilkan ide yang berbeda dari suatu masalah tematik yang bervariasi yang diberikan oleh guru					√
7.	Saya tidak dapat menghasilkan jawaban dan membuat penyelesaian untuk soal-soal tematik yang berbeda dari contoh yang sudah diberikan oleh guru					√
8.	Saya tidak dapat menghasilkan ide yang berbeda dari suatu masalah tematik yang bervariasi yang diberikan oleh guru					√
9.	Saya dapat menyelesaikan soal tematik dengan cara penyelesaian yang berbeda dari cara guru					√
10.	Saya selalu memberikan tanggapan yang berbeda dari teman					√

	lainnya saat sedang diskusi di dalam kelas					
11.	Saya membuat cara penyelesaian yang sama dengan teman-teman lainnya pada saat menjawab soal-soal tematik					✓
12.	Saya tidak pernah memberikan tanggapan yang berbeda dari teman-teman lainnya saat sedang diskusi didalam kelas					✓
13.	Saya senang belajar tematik secara berkelompok dan saling bertukar ide dalam menyelesaikan soal-soal tematik					✓
14.	Saya senang memikirkan dan mencoba cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah tematik yang saya anggap sederhana dan mudah dipahami					✓
15.	Saya tidak suka belajar tematik secara berkelompok					✓
16.	Saya tidak suka memikirkan dan mencoba cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah tematik					TV
17.	Saya dapat memikirkan cara penyelesaian soal-soal tematik dengan cara yang tidak pernah difikirkan oleh orang lain					✓
18.	Saya memiliki cara berfikir yang berbeda dari guru dan teman-teman saya dalam menyelesaikan soal-soal tematik					✓
19.	Saya tidak dapat memikirkan cara penyelesaian soal-soal tematik dengan cara yang tidak pernah terfikirkan orang lain					TV
20.	Saya tidak memiliki cara berfikir yang berbeda dari guru dan teman-teman saya dalam menyelesaikan masalah tematik					TV
21.	Saya berusaha menjawab dan menyelesaikan soal-soal tematik meskipun itu soal yang sulit					✓
22.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal latihan yang ada dibuku paket tanpa harus disuruh oleh guru					✓
23.	Saya tidak berusaha untuk menjawab dan menyelesaikannya jika menemukan soal-soal tematik yang sulit					TV
24.	Saya tidak berusaha mengerjakan soal-soal latihan tematik yang ada dibuku paket, jika tidak diminta oleh guru untuk mengerjakannya					TV
25.	Saya dengan cepat dapat mengetahui langkah-langkah penyelesaian soal tematik yang diberikan oleh guru					✓
26.	Saya dapat dengan mudah memahami maksud dan tujuan masalah atau soal tematik yang diberikan oleh guru					✓
27.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal tematik yang berbeda dari contoh yang telah diberikan oleh guru					✓
28.	Saya sulit untuk memahami maksud dan tujuan masalah atau soal tematik yang diberikan oleh guru					✓
29.	Saya teliti dalam menjawab soal-soal tematik					✓
30.	Saya dapat menyelesaikan permasalahan tematik dengan penyelesaian yang runtun dan jelas					✓
31.	Saya tidak teliti saat menyelesaikan soal-soal tematik					TV

32.	Saya menyelesaikan permasalahan tematik tidak secara runtun dan jelas					TV
-----	---	--	--	--	--	----

Medan, 31 Juli 2021

Validator



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

Lampiran 04. Kuesioner Kreativitas Siswa

Lampiran 01

KUESIONER KREATIVITAS SISWA

Nama	: Farhan Luthfi
Kelas	: 5 A

Petunjuk :

1. Tulislah kelas dan nomor absen pada kotak yang telah tersedia
2. Isilah tabel di bawah ini dengan jujur, sesuai kondisi yang kamu alami
3. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban kamu

Keterangan

SS= Sangat Setuju
Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan soal-soal tematik lebih dari satu cara penyelesaian		✓		
2.	Saya dapat memberikan bermacam-macam gagasan dalam suatu masalah tematik yang diberikan oleh guru			✓	
3.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal-soal tematik lebih dari satu cara penyelesaian			✓	
4.	Saya tidak dapat memberikan bermacam-macam gagasan dalam suatu masalah tematik			✓	
5.	Saya dapat menghasilkan jawaban dan membuat penyelesaian dari soal-soal tematik yang bervariasi		✓		
6.	Saya dapat menghasilkan ide yang berbeda dari suatu masalah tematik yang bervariasi yang diberikan oleh guru		✓		
7.	Saya tidak dapat menghasilkan jawaban dan membuat penyelesaian untuk soal-soal tematik yang berbeda dari contoh yang sudah diberikan oleh guru			✓	
8.	Saya tidak dapat menghasilkan ide yang berbeda dari suatu masalah tematik yang bervariasi yang diberikan oleh guru			✓	
9.	Saya dapat menyelesaikan soal tematik dengan cara penyelesaian yang berbeda dari cara guru		✓		
10.	Saya selalu memberikan tanggapan yang berbeda dari teman lainnya saat sedang diskusi di dalam kelas		✓		
11.	Saya tidak membuat cara penyelesaian yang sama dengan teman-teman lainnya pada saat menjawab soal-soal tematik			✓	

12.	Saya tidak pernah memberikan tanggapan yang berbeda dari teman-teman lainnya saat sedang diskusi didalam kelas			✓	
13.	Saya senang belajar tematik secara berkelompok dan saling bertukar ide dalam menyelesaikan soal-soal tematik		✓		
14.	Saya senang memikirkan dan mencoba cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah tematik yang saya anggap sederhana dan mudah dipahami		✓		
15.	Saya tidak suka belajar tematik secara berkelompok			✓	
16.	Saya tidak suka memikirkan dan mencoba cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah tematik			✓	
17.	Saya dapat memikirkan cara penyelesaian soal-soal tematik dengan cara yang tidak pernah difikirkan oleh orang lain			✓	
18.	Saya memiliki cara berfikir yang berbeda dari guru dan teman-teman saya dalam menyelesaikan soal-soal tematik		✓		
19.	Saya tidak dapat memikirkan cara penyelesaian soal-soal tematik dengan cara yang tidak pernah terfikirkan orang lain			✓	
20.	Saya tidak memiliki cara berfikir yang berbeda dari guru dan teman-teman saya dalam menyelesaikan masalah tematik			✓	
21.	Saya berusaha menjawab dan menyelesaikan soal-soal tematik meskipun itu soal yang sulit		✓		
22.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal latihan yang ada dibuku paket tanpa harus disuruh oleh guru		✓		
23.	Saya tidak berusaha untuk menjawab dan menyelesaikannya jika menemukan soal-soal tematik yang sulit			✓	
24.	Saya tidak berusaha mengerjakan soal-soal latihan tematik yang ada dibuku paket, jika tidak diminta oleh guru untuk mengerjakannya			✓	
25.	Saya dengan cepat dapat mengetahui langkah-langkah penyelesaian soal tematik yang diberikan oleh guru		✓		
26.	Saya dapat dengan mudah memahami maksud dan tujuan masalah atau soal tematik yang diberikan oleh guru			✓	
27.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal tematik yang berbeda dari contoh yang telah diberikan oleh guru			✓	
28.	Saya sulit untuk memahami maksud dan tujuan masalah atau soal tematik yang diberikan oleh guru		✓		
29.	Saya teliti dalam menjawab soal-soal tematik			✓	
30.	Saya dapat menyelesaikan permasalahan tematik dengan penyelesaian yang runtun dan jelas			✓	
31.	Saya tidak teliti saat menyelesaikan soal-soal tematik		✓		
32.	Saya menyelesaikan permasalahan tematik tidak secara runtun dan jelas		✓		

Lampiran 01

KUESIONER KREATIVITAS SISWA

Nama : Alyia Madani
 Kelas : VA

Petunjuk :

1. Tulislah kelas dan nomor absen pada kotak yang telah tersedia
2. Isilah tabel di bawah ini dengan jujur, sesuai kondisi yang kamu alami
3. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban kamu

Keterangan

SS= Sangat Setuju
 Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menyelesaikan soal-soal tematik lebih dari satu cara penyelesaian	✓			
2.	Saya dapat memberikan bermacam-macam gagasan dalam suatu masalah tematik yang diberikan oleh guru		✓		
3.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal-soal tematik lebih dari satu cara penyelesaian			✓	
4.	Saya tidak dapat memberikan bermacam-macam gagasan dalam suatu masalah tematik				✓
5.	Saya dapat menghasilkan jawaban dan membuat penyelesaian dari soal-soal tematik yang bervariasi		✓		
6.	Saya dapat menghasilkan ide yang berbeda dari suatu masalah tematik yang bervariasi yang diberikan oleh guru		✓		
7.	Saya tidak dapat menghasilkan jawaban dan membuat penyelesaian untuk soal-soal tematik yang berbeda dari contoh yang sudah diberikan oleh guru			✓	
8.	Saya tidak dapat menghasilkan ide yang berbeda dari suatu masalah tematik yang bervariasi yang diberikan oleh guru			✓	
9.	Saya dapat menyelesaikan soal tematik dengan cara penyelesaian yang berbeda dari cara guru		✓		
10.	Saya selalu memberikan tanggapan yang berbeda dari teman lainnya saat sedang diskusi di dalam kelas	✓			
11.	Saya tidak membuat cara penyelesaian yang sama dengan teman-teman lainnya pada saat menjawab soal-soal tematik			✓	

12.	Saya tidak pernah memberikan tanggapan yang berbeda dari teman-teman lainnya saat sedang diskusi didalam kelas				✓
13.	Saya senang belajar tematik secara berkelompok dan saling bertukar ide dalam menyelesaikan soal-soal tematik	✓			
14.	Saya senang memikirkan dan mencoba cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah tematik yang saya anggap sederhana dan mudah dipahami	✓			
15.	Saya tidak suka belajar tematik secara berkelompok				✓
16.	Saya tidak suka memikirkan dan mencoba cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah tematik				✓
17.	Saya dapat memikirkan cara penyelesaian soal-soal tematik dengan cara yang tidak pernah difikirkan oleh orang lain	✓			
18.	Saya memiliki cara berfikir yang berbeda dari guru dan teman-teman saya dalam menyelesaikan soal-soal tematik	✓			
19.	Saya tidak dapat memikirkan cara penyelesaian soal-soal tematik dengan cara yang tidak pernah terfikirkan orang lain			✓	
20.	Saya tidak memiliki cara berfikir yang berbeda dari guru dan teman-teman saya dalam menyelesaikan masalah tematik			✓	
21.	Saya berusaha menjawab dan menyelesaikan soal-soal tematik meskipun itu soal yang sulit	✓			
22.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal latihan yang ada dibuku paket tanpa harus disuruh oleh guru	✓			
23.	Saya tidak berusaha untuk menjawab dan menyelesaikannya jika menemukan soal-soal tematik yang sulit			✓	
24.	Saya tidak berusaha mengerjakan soal-soal latihan tematik yang ada dibuku paket, jika tidak diminta oleh guru untuk mengerjakannya			✓	
25.	Saya dengan cepat dapat mengetahui langkah-langkah penyelesaian soal tematik yang diberikan oleh guru	✓			
26.	Saya dapat dengan mudah memahami maksud dan tujuan masalah atau soal tematik yang diberikan oleh guru	✓			
27.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal tematik yang berbeda dari contoh yang telah diberikan oleh guru			✓	
28.	Saya sulit untuk memahami maksud dan tujuan masalah atau soal tematik yang diberikan oleh guru			✓	
29.	Saya teliti dalam menjawab soal-soal tematik	✓			
30.	Saya dapat menyelesaikan permasalahan tematik dengan penyelesaian yang runtun dan jelas	✓			
31.	Saya tidak teliti saat menyelesaikan soal-soal tematik				✓
32.	Saya menyelesaikan permasalahan tematik tidak secara runtun dan jelas			✓	

Lampiran 06. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 02

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Sekolah : SD Negeri 157641 Masnauli II
Kelas / Semester : V (Lima) / I (Satu)
Tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub tema 2 : Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran : 1 (Satu)
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia dan IPA
Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit

A. Kompetensi Dasar

Muatan : Bahasa Indonesia

- 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis.

Muatan : IPA

- 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia..
- 4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengetahui aktivitas – aktivitas manusia yang memanfaatkan organ manusia secara rinci.
2. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara percaya diri.
3. Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara tanggung jawab.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran:

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama. 2. Guru mengecek kesiapan peserta didik mengisi daftar hadir dan menanyakan kabar. 3. Guru menanyakan siswa tentang pembelajaran minggu lalu. 4. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini adalah Organ Gerak Hewan dan Manusia. 5. Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran kali ini. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti (50 Menit)</p> <p><i>Ayo Membaca</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks bacaan yang berjudul “Bersepeda” di dalam hati. Siswa diperbolehkan untuk menggaris bawahi informasi penting yang temukan dalam bacaan. 2. Siswa menjawab pertanyaan yang disediakan berdasarkan informasi yang ia dapatkan dari bacaan. <p><i>Ayo Menulis</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa membaca kembali bacaan Bersepeda. 4. Siswa menuliskan kata-kata kunci yang ia temukan di setiap paragraf. Guru memberikan penjelasan tentang makna kata kunci, bahwa kata kunci adalah kata-kata yang dianggap penting dalam paragraf terkait. 5. Hasil dari kegiatan pembelajaran pada tahap ini, dapat digunakan untuk memahami KD Bahasa Indonesia tentang menentukan pokok pikiran secara lisan dan tertulis dan dikembangkan menjadi sebuah paragraf. <p><i>Ayo Mengamati</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menampilkan <i>videorecording</i> tentang manusia dan lingkungan sebagai stimulus. 7. Siswa diminta untuk melakukan pengamatan dan memperhatikan isi dari <i>videorecording</i> tersebut mengenai 	50 Menit

	<p>organ gerak yang telah di tayangkan oleh guru.</p> <p>8. Siswa menuliskan hasil pengamatannya di secarik kertas.</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>9. Siswa menuliskan hasil pengamatannya terhadap <i>videoscibe</i> yang telah guru putarkan.</p> <p>10. Siswa menuliskan hasil pengamatannya siswa harus membacakan hasil pengamatan siswa di depan kelas.</p>	
3.	<p>Penutup (10 Menit)</p> <p>1. Guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.</p> <p>2. Guru melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik secara individu. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>3. Guru menyampaikan pembelajaran untuk minggu depan.</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.</p>	10 Menit

Masnauli, 28 Juni 2021

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Suparno, S.Ag

NIP. 197208102006041010

Wali Kelas

Desy Astrya Pardede, S.Pd

NIP. 199307282020122006

Lampiran 07. Materi Pembelajaran

MATERI PEMBELAJARAN

Tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Sub-Tema : Manusia dan Lingkungan

IPA

1. Rangka Manusia

Rangka manusia adalah susunan tulang-tulang yang saling bersambung dan membentuk tubuh manusia. Rangka manusia terdiri atas rangka kepala (tengkorak), rangka badan dan rangka anggota gerak.



a. Fungsi rangka

- Memberi bentuk tubuh
- Sebagai alat gerak pasif
- Tempat melekatnya otot

- Menegakkan dan menguatkan tubuh
- Tempat pembentukan sel darah merah
- Melindungi organ-organ tubuh yang penting (vital), seperti otak, jantung, dan paru-paru.

b. Tengkorak

Rangka kepala atau tengkorak berfungsi melindungi organ-organ di dalam kepala. Bagian-bagian tengkorak yaitu tulang ubun-ubun, tulang dahi, tulang pelipis, tulang pipi, tulang tapis, tulang hidung, tulang rahang atas, tulang rahang bawah.

c. Rangka Badan dan Rangka Gerak

Bagian-bagian rangka badan dan rangka anggota gerak antara lain yaitu tulang selangka, tulang belikat, tulang dada, tulang rusuk sejati, tulang lengan atas, tulang rusuk palsu, tulang rusuk melayang, tulang belakang, tulang pengumpil, tulang hasta, tulang pergelangan tangan, tulang tangan, tulang pinggul, tulang duduk, tulang kemaluan, tulang paha, tulang tempurung lutut, tulang kering, tulang betis, tulang pergelangan kaki, tulang jari-jari kaki.

d. Sendi

Sendi adalah tempat dua tulang terhubung sehingga tulang dapat digerakkan. Jenis-jenis sendi pada manusia yaitu:

- 1) Sendi putar, arah gerakan berputar. contoh: antara tulang tengkorak dan tulang leher.
- 2) Sendi peluru, arah gerak ke segala arah. contoh: antara tulang belikat dan tulang lengan atas.
- 3) Sendi engsel, arah gerak ke satu arah. contoh: siku dan lutut.
- 4) Sendi pelana, arah gerak ke dua arah. contoh: antara tulang pergelangan tangan dan tulang ibu jari.

2. Otot manusia

Otot memiliki peran penting dalam setiap gerak manusia. Otot merupakan organ gerak aktif manusia dan hewan. Otot adalah jaringan yang ada di dalam tubuh manusia, berupa alat gerak aktif yang menggerakkan tulang sehingga menyebabkan suatu organisme atau individu dapat bergerak.

Otot bekerja dengan cara *berkontraksi* (menggencang) dan *berelaksasi* (mengendur). Fungsi Otot pada Manusia :

- a. Menjalankan dan melaksanakan kerja contohnya berjalan, mengangkat, dan memegang.
- b. Menggerakkan jantung.
- c. Mengalirkan darah yang terdiri atas zat-zat yaitu nutrisi, oksigen, dan lain-lain.

Bahasa Indonesia

Menggali informasi yang terdapat dalam bacaan dapat dilakukan dengan beberapa cara.

1. Memahami judul teks

Judul merupakan identitas sebuah teks bacaan. Judul memberi gambaran secara singkat tentang isi atau maksud suatu teks. Judul yang baik akan mempunyai hubungan yang erat dengan tema yang dibahas dalam teks yang bersangkutan.

2. Menyimpulkan ide pokok paragraph

Suatu teks bacaan biasanya disajikan menjadi paragraf-paragraf. Paragraf adalah rangkaian kalimat yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu kesatuan pokok bahasan.

Paragraf membahas tentang ide pokoknya. Paragraf terdiri atas satu kalimat utama dan beberapa kalimat penjelas. Kalimat utama kalimat yang mengandung ide pokok suatu paragraf. Dalam suatu paragraf, kalimat utama biasanya terletak di awal, atau di tengah atau di akhir paragraph.

Lampiran 08. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

Nama : Farhan Luthfi
Kelas : 5 (V) A

A. Soal Pilihan Ganda

Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C dan D jawaban yang siswa anggap benar!

Bacalah dan perhatikan teks berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

1. Petinju biasanya memiliki otot yang terjaga dengan baik. Petinju memiliki otot yang baik dan kuat sehingga memiliki kemampuan pukulan yang kuat pula. Dengan pukulan kuat, petinju mampu memukul lawan dengan lebih keras dan tepat mengenai sasaran.
Gagasan pokok paragraf diatas adalah...

a. Petinju memiliki otot yang kuat
b. Petinju memiliki otot yang besar
c. Petinju menggunakan otot untuk memukul
d. Petinju berlatih agar otot tetap terjaga baik.

2. Kalimat pengembang paragraf tersebut menyebutkan bahwa fungsi otot yang baik bagi petinju adalah...

a. Memiliki sasaran pukul yang tepat
b. Memiliki kepalan tangan yang keras
c. Memiliki penampilan tubuh yang kekar
d. Memiliki kemampuan pukulan yang kuat

3. Rangka manusia dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu...

a. Kepala, badan, dan kaki
b. Kepala, badan, dan anggota gerak
c. Kepala, badan, dan tangan
d. Kepala, leher, dan badan

4. Yang merupakan kegunaan dari organ gerak adalah...

a. Tidur
b. Duduk
c. Melompat
d. Terlentang

5. Salah satu pilihan untuk menjaga stamina adalah...

a. Bersepeda
b. Berkendara
c. Berbicara
d. Tidur

6. Salah satu fungsi tulang manusia adalah untuk melindungi organ vital dibawah ini, kecuali ...

a. Otak
b. Kulit
c. Jantung
d. Paru - paru

7. Alat gerak aktif manusia berupa ...

a. Tulang
c. Otot

B: 13
S: 2

(86)

- b. Daging
d. Kulit
8. Tulang betis dan tulang kering terdapat pada ...
 a. Kaki
c. Pundak
b. Tangan
d. Kepala
9. Ide pokok paragraf adalah ...
a. Masalah utama dalam suatu paragraf
b. Masalah pertama dalam suatu paragraf
c. Kalimat pertama dalam suatu paragraf
 d. Kalimat utama dalam suatu paragraf
10. Tulang yang menghubungkan antara ruas siku dan ibu jari adalah tulang ...
 a. Hasta
c. Pengumpil
b. Tempurung
d. Betis
11. Otot menempel pada ...
a. Sendi
 c. Tulang
b. Jantung
d. Hati
12. Tulang pada kaki dan tulang pada tangan merupakan bagian dari rangka ...
a. Badan
c. tengkorak
 b. Anggota gerak
d. Tulang rawan
13. Pernyataan berikut ini yang *bukan* merupakan fungsi rangka adalah ...
a. Memberi bentuk tubuh
c. Menegakkan tubuh
 b. Membentuk daging
d. Tempat melekatnya otot
14. Berikut ini termasuk cara merawat kesehatan otot pada manusia, *kecuali* ...
 a. Melakukan pemanasan ketika hendak berolahraga
b. Mengangkat beban sangat berat agar otot cepat terbentuk
c. Memenuhi nutrisi yang baik bagi kesehatan otot
d. Menggunakan krim khusus otot ketika terasa nyeri
15. Yang termasuk tulang pada lengan manusia adalah ...
a. Tulang kering
c. Tulang telapak kaki
b. Tulang betis
 d. Tulang hasta

Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)

Nama : Tiara Syaella

Kelas : VA

A. Soal Pilihan Ganda

Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C dan D jawaban yang siswa anggap benar!

Bacalah dan perhatikan teks berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1 & 2!

1. Petinju biasanya memiliki otot yang terjaga dengan baik. Petinju memiliki otot yang baik dan kuat sehingga memiliki kemampuan pukulan yang kuat pula. Dengan pukulan kuat, petinju mampu memukul lawan dengan lebih keras dan tepat mengenai sasaran.
Gagasan pokok paragraf diatas adalah...
 - a. Petinju memiliki otot yang kuat
 - b. Petinju memiliki otot yang besar
 - c. Petinju menggunakan otot untuk memukul
 - d. Petinju berlatih agar otot tetap terjaga baik.
2. Kalimat pengembang paragraf tersebut menyebutkan bahwa fungsi otot yang baik bagi petinju adalah...
 - a. Memiliki sasaran pukul yang tepat
 - b. Memiliki kepalan tangan yang keras
 - c. Memiliki penampilan tubuh yang kekar
 - d. Memiliki kemampuan pukulan yang kuat
3. Rangka manusia dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu...
 - a. Kepala, badan, dan kaki
 - b. Kepala, badan, dan anggota gerak
 - c. Kepala, badan, dan tangan
 - d. Kepala, leher, dan badan
4. Yang merupakan kegunaan dari organ gerak adalah...
 - a. Tidur
 - b. Duduk
 - c. Melompat
 - d. Terlentang
5. Salah satu pilihan untuk menjaga stamina adalah...
 - a. Bersepeda
 - b. Berkendara
 - c. Berbicara
 - d. Tidur
6. Salah satu fungsi tulang manusia adalah untuk melindungi organ vital dibawah ini, kecuali ...
 - a. Otak
 - b. Kulit
 - c. Jantung
 - d. Paru - paru
7. Alat gerak aktif manusia berupa ...
 - a. Tulang
 - c. Otot

B = 13
S = 2

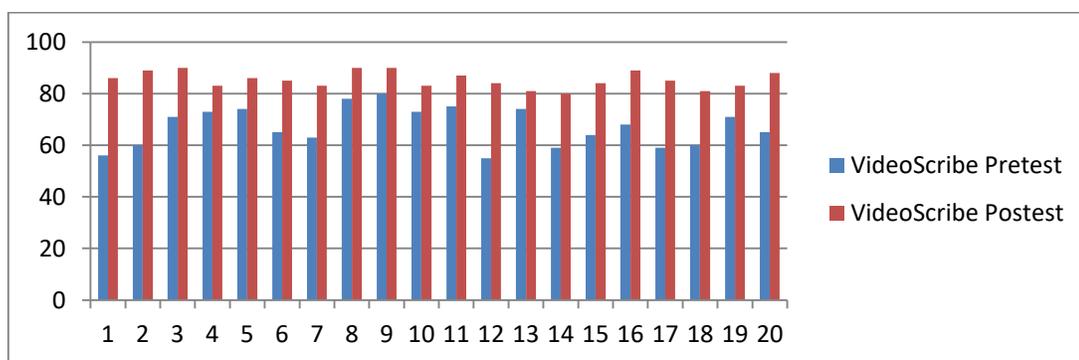
86

- b. Daging
d. Kulit
8. Tulang betis dan tulang kering terdapat pada ...
a. Kaki
b. Tangan
c. ~~Pundak~~
d. Kepala
9. Ide pokok paragraf adalah ...
a. Masalah utama dalam suatu paragraf
b. Masalah pertama dalam suatu paragraf
c. Kalimat pertama dalam suatu paragraf
d. Kalimat utama dalam suatu paragraf
10. Tulang yang menghubungkan antara ruas siku dan ibu jari adalah tulang ...
a. Hasta
b. Tempurung
c. Pengumpil
d. Betis
11. Otot menempel pada ...
a. Sendi
b. Jantung
c. Tulang
d. Hati
12. Tulang pada kaki dan tulang pada tangan merupakan bagian dari rangka ...
a. Badan
b. Anggota gerak
c. tengkorak
d. Tulang rawan
13. Pernyataan berikut ini yang *bukan* merupakan fungsi rangka adalah ...
a. Memberi bentuk tubuh
b. Membentuk daging
c. Menegakkan tubuh
d. Tempat melekatnya otot
14. Berikut ini termasuk cara merawat kesehatan otot pada manusia, *kecuali* ...
a. Melakukan pemanasan ketika hendak berolahraga
b. Mengangkat beban sangat berat agar otot cepat terbentuk
c. Memenuhi nutrisi yang baik bagi kesehatan otot
d. Menggunakan krim khusus otot ketika terasa nyeri
15. Yang termasuk tulang pada lengan manusia adalah ...
a. Tulang kering
b. Tulang betis
c. Tulang telapak kaki
d. Tulang hasta

Lampiran 09. Rekapitulasi Data Nilai Siswa Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1.	Adzkia Rahmadani	60	86
2.	Aisyah Inara Malau	60	89
3.	Ammar Rambe	71	90
4.	Aulya Madani	73	83
5.	Ayu Anjani	74	86
6.	Badar Rizqy Taufik	65	85
7.	Bayu Widiantara	63	83
8.	Claudya Sihotang	78	90
9.	Dian Amelia Agustin	80	90
10.	Farhan Luthfi	73	86
11.	Fauzan Al-Ziqri	75	87
12.	Gibran Al-Ghifari	60	84
13.	Hanna Aulya Zilbi	74	81
14.	Intan Putri Permata	65	80
15.	Raihan Putra Pratama	64	84
16.	Raya Marbun	68	89
17.	Selvia Azizah	59	85
18.	Tiara Syaquilla	60	86
19.	Tony Putra Tanjung	71	83
20.	Yuni Mahyunintyas	65	88

Lampiran 10. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Siswa Hasil Validasi Statistic



Lampiran 11. Hasil Pre-Test dan Post-Test Statistic

Descriptives

	Kelas		Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen	Mean	85.3500	.71552	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83.8524	
			Upper Bound	86.8476	
		5% Trimmed Mean	85.3889		
		Median	85.0000		
		Variance	10.239		
		Std. Deviation	3.19992		
		Minimum	80.00		
		Maximum	90.00		
		Range	10.00		
		Interquartile Range	5.75		
		Skewness	.085	.512	
		Kurtosis	-1.142	.992	
	Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol	Mean	78.6000	.92452	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	76.6650	
			Upper Bound	80.5350	
		5% Trimmed Mean	78.6667		
		Median	79.0000		
		Variance	17.095		
		Std. Deviation	4.13458		
		Minimum	71.00		
		Maximum	85.00		
		Range	14.00		
Interquartile Range		6.50			
Skewness		-.368	.512		
Kurtosis	-.828	.992			

Lampiran 12. Dokumentasi







Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

Form K-1

FORM K 1



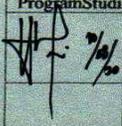
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth :Bapak Ketua Program Studi
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal :**PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : RENI SELVIA
 N P M : 1702090045
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 121 SKS IPK = 3,75

Persetujuan Ket. Program Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD N 157641 Masnauli II	
	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Art And Culture Sebagai Media Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD N 157641 Masnauli II	
	Pengaruh Penggunaan Media Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas V SD N 157641 Masnauli II	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak / Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 30 Juli 2020
 Hormat Pemohon,

 RENI SELVIA

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

Form K-2



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 : Bapak Ketua
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan hormat, yang bertandatangan di bawahini :

Nama : Reni Selvia
NPM : 1702090045
Program Studi : 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 Siswa Di Kelas V SD N 157641 Masnauli II".

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : **CHAIRUNNISA AMELIA, 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/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 03 November 2020
Hormat Pemohon,

Reni Selvia

DibuatRangkap3 :
- UntukDekan/Fakultas
- UntukKetua Prodi
- UntukMahasiswa yang bersangkutan

Form K-3



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

Nomor : 1237 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2021
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 : **Reni Selvia**
N P M : 1702090045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Terhadap Kreativitas Belajar Siswa di Kelas V SDN 157641 Masnauli II"**.

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, 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 : 17 Juni 2022

Medan, 07 Dzulqaidah 1442 H
17 Juni 2021 M

Wassalam
Dekan



Prof. Dr. H. Elfrianto Nst. M.Pd.
NIDN. 0115057302



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran 5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan 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 BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : RENI SELVIA
NPM : 1702090045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II

Nama Pembimbing : CHAIRUNISSA AMELIA, S.Pd., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
14/04-2021	- Latar Belakang - Tujuan penelitian - Perbanyak kajian teoritis	zf	
17/05-2021	- Perbanyak kajian teoritis - Tabel indikator - Populasi dan Sampel	zf	
02/06-2021	- Rumusan masalah sesuai dengan tujuan - Tata cara penulisan	zf	
10/06-2021	- Tata cara penulisan - Daftar pustaka	zf	
14/06-2021	- Kata pengantar	zf	

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Medan, 12 Juni 2021

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

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

Berita Acara Seminar Dosen Penguji



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis 24 Juni 2021 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Reni Selvia
 NPM : 1702090045
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*
 Terhadap Kreativitas Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 157641
 Masnauli II

Masukan dan saran dari dosen *pembahas/pembimbing**:

No	Masukan dan Saran
1.	Perhatikan penulisan latar belakang.
2.	Perbaiki rumusan masalah agar lebih terarah.
3.	Lengkapi jenis dan desain penelitian, karena tidak tertuang pada Bab 3.
4.	Perbaiki RPP dan kembangkan sendiri sesuai dengan KD yang menjadi fokus penelitian. Jangan memindahkan atau mengakui kepemilikan orang lain.
5.	Perhatikan penulisan dengan memperhatikan EYD.
6.	Perbaiki sesuai yang disarankan!

Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak** dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 24 Juni 2021

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd.,M.Pd.

Dosen Pembimbing / Pembahas

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd.,M.Pd.

*Coret yang tidak perlu

Berita Acara Seminar Dosen Pembimbing



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis 24 Juni 2021 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Reni Selvia
 NPM : 1702090045
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*
 Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641
 Masnauli II

Masukan dan saran dari dosen *pembahas/pembimbing**:

No	Masukan dan Saran
1.	Harap ikuti arahan dari dosen pembahas dan perbaiki dengan benar
2.	Harap menambahkan kajian pustaka pada setiap variabel
3.	Harap periksa kembali daftar pustaka dan sesuaikan dengan isi proposal
4.	
5.	
6.	

Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak** dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 24 Juni 2021

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Eko Febr Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing / Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

*Coret yang tidak perlu

Surat Keterangan Seminar



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

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Reni Selvia
 NPM : 1702090045
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada:

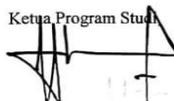
Hari : Kamis
 Tanggal : 24 Juni 2021
 Dengan Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*
 Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641
 Masnauli II

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat. Izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih, akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin,

Dikeluarkan di: Medan

Pada Tanggal : Juni 2021

Wassalam
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ketua Program Studi


Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd

Surat Pernyataan Plagiat



Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reni Selvia
 NPM : 1702090045
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnuli II**" 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,



(RENI SELVIA)

UMSU

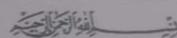
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran 5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan 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 BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Reni Selvia
NPM : 1702090045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 157641 Masnauli II

Nama Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
30 sept 2021	- Sistematisa penulisan Bab 4-5		
02 sept 2021	- Deskripsi ditambahkan - Tambahkan lampiran.		
06 sept 2021	- ACC Meja hijau		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Eko Febri S Siregar S.Pd, M.Pd

Medan, September 2021

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

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

Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi :

Nama : Reni Selvia
 NPM : 1702090045
 Tempat dan Tanggal Lahir : Masnauli, 30 Maret 1999
 Jenis kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Dusun Purwojati 01 Masnauli
 Anak Ke : 2 Dari 3 Bersaudara

Nama Orang Tua :

Nama Ayah : Jasiman
 Nama Ibu : Ratini
 Alamat : Dusun Purwojati 01 Masnauli

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri 157641 Masnauli II	Tamat Tahun 2011
2. SMP Negeri 1 Manduamas	Tamat Tahun 2014
3. SMA Negeri 1 Manduamas	Tamat Tahun 2017

4. Tahun 2017 – 2021, tercatat sebagai Mahasiswa Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 07 September 2021

Hormat Saya

Reni Selvia