

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *WHITEBOARD ANIMATION* BERBASIS
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA MATERI SISTEM RANGKA MANUSIA SISWA
KELAS IV SDIT BAIK KRAPYAK KULON SEWON BANTUL**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Agama Islam
pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**YAYASAN WAHID HASYIM
UNIVERSITAS WAHID HASYIM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
SEMARANG
2018**

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
An. Sdri. Anis Rahmawati

Semarang, Januari 2018

Kepada
Yth. Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Wahid Hasyim
di Semarang

Setelah mengadakan koreksi dan perbaikan seperlunya bersama ini saya kirimkan skripsi saudara:

Nama : Anis Rahmawati
NIM : 136051893
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : Pengembangan Media Ajar *Whiteboard Animation* Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia Siswa Kelas IV SDIT BAIK Krpyak Kulon Sewon Bantul

Selanjutnya saya mohon kepada Bapak Dekan Fakultas Agama Islam agar skripsi saudara tersebut dapat dimunaqasyahkan, dan atas perhatian Bapak, kami ucapkan banyak terima kasih.

والله الموفق إلى أقوم الطريق

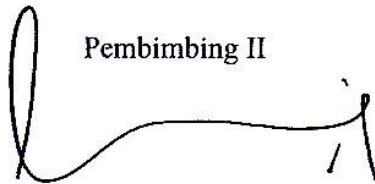
والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Pembimbing I



Dr. Sari Hermawati, M. Pd

Pembimbing II



Dr. H. Asiqin Zuhdi, Lc., M. Pd.I



UNIVERSITAS WAHID HASYIM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Menoreh Tengah X / 22 Sampangan - Semarang 50236 Telp. (024) 8505680 - 8505681 Fax. (024) 8505680

PENGESAHAN

Skripsi Saudara/i : Anis Rahmawati

NIM : 136051893

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Ajar Whiteboard Animation Berbasis Sparkol Videoscribe Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia Siswa Kelas IV SDIT BAIK Krapyak Kulon Sewon Bantul

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim Semarang pada tanggal:

27 Januari 2018

dan dapat diterima sebagai kelengkapan ujian akhir dalam rangka menyelesaikan studi Program Sarjana Strata Satu (S1) guna memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Agama Islam Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 27 Januari 2018

1. Ketua Sidang/ Penguji I : Hj. Tri Handayani, SH., MH
2. Sekretaris Sidang/ Penguji II : Linda Indiyarti Putri, M.Pd
3. Pembimbing I : Dr. Sari Hernawati, M.Pd
4. Pembimbing II : Dr. H. Asiqin Zuhdi, Lc., M.Pd.I

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Mengesahkan,
Dekan,



Dr. H. Nur Cholid, M. Ag., M.Pd.

NBP. 08.05.1.0143

ABSTRAK

Anis Rahmawati, 2018, Pengembangan Media Ajar *Whiteboard Animation* Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia Siswa Kelas IV SDIT BAIK Krapyak Kulon Sewon Bantul.

Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtid'iyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Wahid Hasyim Semarang, Pembimbing, Dr. Sari Hernawati, M. Ag., M. Pd., dan Dr. H. Asiqin Zuhdi, L.c., M. Pd.I.

Kata Kunci: Media Ajar, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bentuk *whiteboard animation* berbasis *Sparkol VideoScribe* sebelum dikembangkan sebagai media ajar untuk pembelajaran IPS mata pelajaran IPA materi Sistem Rangka Manusia siswa kelas IV SD/ MI yang ada selama ini, (2) mengetahui tahapan pengembangan media ajar *whiteboard animation* berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi Sistem Rangka Manusia siswa kelas IV SDIT Baik Krapyak Sewon Bantul, dan (3) mengetahui hasil akhir pengembangan *whiteboard animation* berbasis *Sparkol VideoScribe* setelah dikembangkan sebagai media ajar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi Sistem Rangka Manusia siswa kelas IV SDIT Baik Krapyak Sewon Bantul.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Orientasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah media ajar berbasis *Sparkol*[®] *VideoScribe* yang berupa *whiteboard-animation*. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah jenis model pengembangan yang diadaptasi dari model Borg&Gall (1983) dengan langkah-langkah pengembangan secara umum terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan (studi pendahuluan), pengembangan desain produk, validasi dan revisi produk dan diseminasi.

Berdasarkan hasil penelitian media *whiteboard animation* yang dikembangkan untuk materi "Sistem Rangka Manusia" secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media *whiteboard animation* ditunjukkan oleh penilaian ahli materi sebesar 4.134 yang termasuk dalam kategori "baik" dan penilaian ahli media sebesar 4.1 yang termasuk dalam kriteria "baik". Sementara dalam uji efektifitas dari hasil *pre-test* dan *post-test* terjadi kenaikan sebesar 33,93%. Hal ini membuktikan bahwa media *whiteboard animation* efektif sebagai salah satu media pembelajaran IPA untuk materi ajar Sistem Rangka Manusia. Meskipun demikian, perlu dilakukan pengembangan lanjutan untuk mengetahui keefektifan media ajar *whiteboard animation* ini untuk pembelajaran tematik integratif sesuai dengan ketentuan pada kurikulum 2013, karena pada saat ini (tahun pelajaran 2015/2016) sebagian besar sekolah dasar telah mulai beralih dan mengimplementasikan kurikulum 2013 secara menyeluruh.

DEKLARASI

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan Nama Allah Yang Maha Kuasa, Saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala sesuatu yang tertulis di dalam karya ilmiah skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain. Dan menyatakan juga dengan penuh tanggung jawab bahwa karya ini bukan hasil jiplakan atau plagiasi terhadap karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan ilmiah yang sudah paten berstandar milik orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan diambil inti substansinya atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan,



Anis Rahmawati
NIM. 136051893

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَ الَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: *Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kalian, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan dengan beberapa derajat.*(QS Al-Mujadallah :11)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006, h. 224.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk :

Almamaterku sebagai wujud terima kasih dan khidmahku

Kedua orang tuaku sebagai wujud sayang dan hormatku

Keluarga kecilku sebagai wujud cinta dan harapanku



KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا ومولانا محمد
وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد

Segala puji dan syukur hanya untuk Allah yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tetap mengalir ke pangkuan Nabi Muhammad SAW pembawa ajaran Islam sebagai rahmat bagi alam dan penerang bagi kegelapan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana S.1 dalam Ilmu Agama Islam di Universitas Wahid Hasyim Semarang. Dalam menyusun skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan dan arahan dari berbagai pihak dan teman sejawat. Untuk itu, penulis sangat berterima kasih atas bimbingan dan arahan tersebut. Semoga amal baik tersebut mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

Dalam kesempatan ini, penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Mahmutarom, HR, SH, MH selaku Rektor Universitas Wahid Hasyim Semarang yang telah merestui pembahasan skripsi ini.
2. Bapak Drs. H. Nur Cholid, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim Semarang yang sekaligus sebagai pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Sari Hernawati, M. Pd., dan Bapak Dr. H. Asiqin Zuhdi, M.Pd. I., selaku pembimbing, yang dengan segala kerelaan membimbing penulisan dan penyusunan skripsi ini.
4. Para Dosen dan staf pengajar di Universitas Wahid Hasyim Semarang yang telah membekali ilmu kepada penulis selama di bangku kuliah.

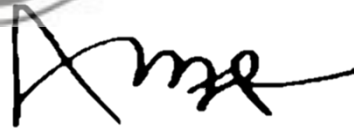
5. Kepala SDIT BAIK Krpyak Kulon Bantul DIY, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
6. Semua Guru dan Karyawan SDIT BAIK Krpyak Kulon Bantul DIY yang telah membantu dalam mengumpulkan data yang terkait dalam penelitian ini.
7. Bapak Lasminto dan Ibu Sadremi, sumber inspirasi dan motivasi penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Oula dan Zena, sumber penyejuk jiwa dan pelipur lara.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penyusun berharap semoga segala bantuan dan keikhlasan mereka diterima oleh Allah SWT sebagai amal kebajikan. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap semoga skripsi ini mendapat ridlo-Nya dan bermanfaat bagi peneliti dan bagi pembaca pada umumnya.

Amin ya Rabbal Alamin.

Semarang, 11 Januari 2018

Peneliti,



Anis Rahmawati
NIM. 136051893

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Berdasarkan SKB Menteri Agama dan
Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI
Nomor 0543 b/U/1987 tanggal 22 Januari 1988

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	-	tidak dilambangkan
ب	Bâ	B	-
ت	Tâ	T	-
ث	Sâ	Ś	s dengan titik di atas
ج	Jim	J	-
ح	Hâ	H	h dengan titik di atas
خ	Khâ	Kh	-
د	Dâl	D	-
ذ	Zâl	Z	z dengan titik di atas
ر	Râ	R	-
ز	Zâ	Z	-
س	Sin	S	-
ش	Syin	Sy	-
ص	Sâd	Ş	s dengan titik di bawah
ض	Dâd	D	d dengan titik di bawah
ط	Tâ	Ṭ	t dengan titik di bawah
ظ	Zâ	Z	z dengan titik di bawah
ع	‘ain	‘	koma terbalik (apostrof tunggal)
غ	Gain	G	-
ف	Fâ	F	-
ق	Qâf	Q	-
ك	Kâf	K	-
ل	Lâm	L	-

م	Mim	M	-
ن	Nun	N	-
و	Wâw	W	-
هـ	Hâ	H	-
ء	Hamzah	'	<i>apstrof</i> lurus miring (tidak untuk awal kata)
ي	Yâ	Y	-
ة	Tâ' Marbutah	H	dibaca <i>ah</i> ketika mawquf
ة...	Tâ' Marbutah	H/t	Dibaca <i>ah/at</i> ketika mawquf

B. Vokal Pendek

Arab	Latin	Keterangan	Contoh
َ	A	Bunyi fathah pendek	أَقْلَ
ِ	I	Bunyi kasrah pendek	سِلِمِ
ُ	U	Bunyi dammah pendek	أُحْدِ

C. Vokal Panjang

Arab	Latin	Keterangan	Contoh
َا	A	Bunyi fathah panjang	كَانَ
ِي	I	Bunyi kasrah panjang	بَنِي
ُو	U	Bunyi dammah panjang	كُونُو

D. Diftong

Arab	Latin	Keterangan	Contoh
َوّ	Aw	Bunyi fathah diikuti waw	مَوْز
َيّ	Ai	Bunyi fathah diikuti ya'	كَيْد

E. Pembauran kata sandang tertentu

Arab	Latin	Keterangan	Contoh
أَلَقٌ	Al-Qo	Bunyi al Qomariyyah (el mati dibaca jelas)	أَلْقَمَرٌ
أَشٌّ	Asy-Sya	Bunyi al Syamsiyyah (el mati tidak dibaca, diganti dengan huruf yang mengikutinya)	أَشْشَمَسٌ
وَالْمُ / وَاللَّ	Wal dan Wat	Bunyi al diawali huruf hidup, hamzah tidak terbaca	وَالْمُعَامَلَةُ / وَالتَّرْبِيَةُ



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
DEKLARASI	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Penelitian	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
I. Metode Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deeskripsi Teoritik	20
1. Konsep Dasar Media Pembelajaran	20
2. <i>Whiteboard Animation Videoscribe</i>	24
3. Pembelajaran IPA	26
4. Hasil Belajar	28
B. Penelitian yang Relevan	30

C. Kerangka Berfikir	33
BAB III ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Profil Subjek Penelitian	35
B. Analisis Hasil Penelitian	39
1. Studi Pendahuluan	39
2. Analisis Sebelum dikembangkan	42
3. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Ajar <i>Whiteboard</i> <i>Animation</i> Sistem Rangka Manusia	46
C. Tahap Pengembangan	51
1. Analisis Kemampuan	51
2. Prosedur Pengembangan	51
3. Pembuatan <i>flowchart</i>	52
4. Pengembangan <i>Prototype</i>	54
5. Hasil Pengembangan	58
6. Hasil Akhir (Produk)	66
D. Analisis dan Pembahasan Produk Akhir	85
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	91
B. Keterbatasan Hasil Pengembangan	92
C. Implikasi Hasil Penelitian	92
D. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Distribusi Responden dan Lokasi Penelitian	14
--	----

Tabel 1.2.	Rencana Jadwal Pelaksanaan Penelitian	16
Tabel 1.3.	Kisi-Kisi Instrument Penilaian Untuk Ahli Materi	17
Tabel 1.4.	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media.....	17
Tabel 1.5.	Kriteria Penilaian Idel	18
Tabel 3.1.	Daftar Tenaga Pendidik, Kependidikan, dan Non Kependidikan SDIT BAIK	35
Tabel 3.2.	Hasil Analisi Kebutuhan Siswa	46
Tabel 3.3.	Hasil Analisis Kebutuhan Tenaga Pendidik	48
Tabel 3.4.	Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I	59
Tabel 3.5.	Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II	61
Tabel 3.6.	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I	63
Tabel 3.7.	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	66
Tabel 3.8	Hasil Uji Validasi Item Soal	85
Tabel 3.9.	<i>Critical Values for Pearson's r</i>	86
Tabel 3.10.	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	86
Tabel 3.11.	Hasil Uji Efektifitas Produk Melalui Tes Hasil Belajar (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>)	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Diagram <i>Fishbone</i> Prosedur Penelitian	12
Gambar 2.1.	Bagan Urutan Langkah Pengembangan Media Pembelajaran	14

Gambar 2.2.	Ilustrasi <i>Whiteboard Animation</i>	25
Gambar 2.3.	Kerangka Berfikir Penelitian.....	34
Gambar 3.1.	Tampilan <i>Slide 1</i> Video Animasi Produk Sebelum Dikembangkan	42
Gambar 3.2.	Tampilan <i>Slide 2</i> Video Animasi Produk Sebelum dikembangkan	43
Gambar 3.3.	Tampilan <i>Slide 3</i> hingga <i>Slide 6</i> Video Animasi Produk Sebelum dikembangkan Hasil Analisi Kebutuhan Siswa	44
Gambar 3.4.	Tampilan <i>Slide 7</i> hingga <i>Slide 9</i> Video Animasi Produk Sebelum dikembangkan Hasil Analisi Kebutuhan Siswa	44
Gambar 3.5.	Tampilan <i>Slide 10</i> hingga <i>Slide 13</i> Video Animasi Produk Sebelum Dikembangkan	45
Gambar 3.6.	Tampilan <i>Slide 14</i> Video Animasi Produk Sebelum dikembangkan Hasil Analisi Kebutuhan Siswa	45
Gambar 3.7.	<i>Flowchart</i> Pengembangan Produk.....	53
Gambar 3.8.	Rancangan <i>Opening Slide</i>	54
Gambar 3.9.	Rancangan Desain Tampilan Tujuan Pembelajaran	54
Gambar 3.10.	Rancangan Desain Pengantar Materi	56
Gambar 3.11.	Tampilan <i>Desain Tampilan Materi Inti</i>	57
Gambar 3.12.	Rancangan Desain Tampilan Simpulan Materi dan <i>Closing Slide</i>	58
Gambar 3.13.	Rancangan Desain Tampilan Evaluasi	58
Gambar 3.14.	Urutan <i>Slide</i> Hasil Pengembangan Akhir Produk	84