

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
MENGUNAKAN APLIKASI *INSHOT* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
**FAJRI GUSNINDA**  
NIM 18129110

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

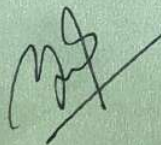


**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
MENGUNAKAN APLIKASI *INSHOT* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Fajri Gusninda  
NIM : 18129110  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd

NIP. 197605202008012020

Padang, Maret 2023

Disetujui oleh  
Pembimbing



Dr. Yeni Erita, M.Pd

NIDN. 1013097201

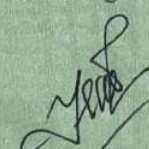
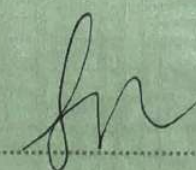
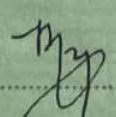


## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan  
Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas  
IV Sekolah Dasar  
Nama : Fajri Gusninda  
NIM / BP : 18129110 / 2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Maret 2023

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yeni Erita, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Mai Sri Lena, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Prof. Dr. Risda Amini, M.Pd	3. 



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fajri Gusninda  
NIM/BP : 18129110/2018  
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : PengembanganMedia PembelajaranMenggunakan Aplikasi *Inshot*  
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi yang telah saya buat ini merupakan karya sendiri dibawah bimbingan pembimbing dan penguji dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekalipun bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tat tertib di FIP Universitas Negeri Padang.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Padang, Maret 2023

Saya yang menyatakan



Fajri Gusninda  
NIM. 18129110

## ABSTRAK

### **Fajri Gusninda. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang bervariasi serta tidak berbasis IT sehingga menyebabkan pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik minat serta perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas dan berupa gambar yang menjadi pajangan di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi Inshot pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan dalam pengembangannya yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi ahli media. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 18 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Cacang Tinggi, Agam, dan 16 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Cacang Randah, Agam.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 86,5% untuk materi, 90,6% untuk bahasa, dan 88% untuk media dengan kategori valid. Hasil angket respon disekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran video ini sudah sangat praktis dengan hasil angket di sekolah uji coba pertama yaitu SD Negeri 02 Cacang Tinggi Kabupaten Agam menunjukkan persentase kepraktisan 95,8% untuk respon guru, dan 97,45% untuk respon peserta didik. Sedangkan hasil respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba kedua yaitu SD Negeri 16 Cacang Randah Kabupaten Agam menunjukkan persentase kepraktisan 95,8% untuk respon guru dan 96,61% untuk respon peserta didik.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran Video, Aplikasi Inshot, Tematik Terpadu

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD”**. Selanjutnya, sholawat beriring salam peneliti ucapkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menghantarkan umat manusia sampai ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setulusnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini,
2. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd, selaku sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Bapak Drs. Zuardi, M.Pd selaku ketua UPP IV Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yeni Erita , M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd dan Ibu Dr. Risda Amini, M.P selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dan masukan kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Atri Waldi, M.Pd, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd dan Bapak Drs. Yunisrul M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Syamsiah, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Ridha Sriwahyuni, S.Pd selaku guru kelas IV, serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SD Negeri 02 Cacang Tinggi, Kabupaten Agam.
9. Ibu Irneti, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Silvia Ira Juhanda, S.Pd selaku guru kelas IV,serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SD Negeri 16 Cacang Randah, Kabupaten Agam.

10. Kedua orangtua yang sangat saya sayangi dan cintai yakni Ibu Desurya Murni dan Bapak Syofyan, Abang-abang beserta kakaku tersayang, serta keluarga besar yang telah memberikan doa nasehat dan semangat selama menjalani masa-masa perkuliahan serta melengkapi segala kebutuhan yang diperlukan. Terimakasih telah sabar menunggu saya mendapatkan gelar sarjana ini. Terimakasih telah memberikan kepercayaan yang penuh terhadap saya sebagai anak bungsu dalam keluarga. Terimakasih telah meyakinkan saya setiap saat bahwa saya bisa menyelesaikan perkuliahan ini.
11. Sahabat saya Kamila dan Kartini Mutiara yang dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan selalu ada disaat senang dan susah serta selalu membantu dalam perkuliahan serta dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperbimbingan yang sudah bersedia direpotkan dengan banyak pertanyaan-pertanyaan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan do'a dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT, Aamiin ya rabbal alamiin.



Peneliti telah berusaha sebaik mungkin menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, November 2022

Fajri Gusninda  
Nim18129110

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pembelajaran.....	6
D. Spesifikasi Produk.....	7
E. Manfaat Pengembangan .....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
G. Defenisi Istilah.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori .....	10
1. Hakikat Tematik Terpadu .....	10
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
3. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar .....	20
4. Aplikasi <i>Inshot</i> .....	22
B. Penelitian Yang Relevan .....	31
C. Kerangka Berfikir .....	34

<b>BAB III .....</b>	<b>38</b>
<b>METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>38</b>
<b>A. Model Pengembangan .....</b>	<b>38</b>
<b>B. Prosedur Pengembangan .....</b>	<b>39</b>
<b>1. Studi pendahuluan .....</b>	<b>39</b>
<b>2. Pengembangan Model .....</b>	<b>39</b>
<b>C. Uji Coba Produk.....</b>	<b>45</b>
<b>1. Subjek Uji Coba .....</b>	<b>45</b>
<b>2. Jenis Data.....</b>	<b>45</b>
<b>3. Instrumen Pengumpulan Data.....</b>	<b>46</b>
<b>4. Tenik Analisis Data .....</b>	<b>47</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>51</b>
<b>HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>51</b>
<b>A. Penyajian Data Uji Coba .....</b>	<b>51</b>
<b>1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan .....</b>	<b>51</b>
<b>2. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....</b>	<b>68</b>
<b>B. Analisis Data .....</b>	<b>70</b>
<b>1. Analisis Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif.....</b>	<b>70</b>
<b>2. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa .....</b>	<b>91</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>102</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>102</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>102</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>103</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>108</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kualifikasi Validitas Pengembangan Media Pembelajaran .....	47
Tabel 3. 2 Kategori Validitas Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	49
Tabel 3. 3Skala Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru .....	49
Tabel 3. 4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Ishot .....	50
Tabel 4. 1 Daftar Nama Validator .....	64
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek .....	70
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek .....	72
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media Pembelajaran .....	75
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek .....	77
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek .....	80
Tabel 4. 7 Revisi Produk Validasi Ahli Materi .....	90
Tabel 4. 8 Revisi Produk Validasi Ahli Bahasa .....	91
Tabel 4. 9 Revisi Produk Validasi Ahli Media.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Tampilan awal aplikasi .....	27
Gambar 2. 2Tampilan memilih gambar atau video .....	28
Gambar 2. 3Tampilan Mengatur Ukuran Video.....	28
Gambar 2. 4Tampilan Menambahkan Teks 1 .....	29
Gambar 2. 5Tampilan Menambahkan Musik atau Suara .....	29
Gambar 2. 6Tampilan Menambahkan Stiker atau Gambar .....	30
Gambar 2. 7Tampilan Menambahkan Efek.....	31
Gambar 2. 8Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD.....	37
Gambar 3. 1Skema Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV .....	44
Gambar 4. 1Tampilan awal aplikasi.....	60
Gambar 4. 2Memilih Gambar yang Akan diedit .....	61
Gambar 4. 3Mengatur Ukuran Video .....	61
Gambar 4. 4. Menambahkan Teks Pada Video .....	62
Gambar 4. 5Menambahkan Rekaman Suara .....	62
Gambar 4. 6Menambahkan Stiker atau Gambar .....	63
Gambar 4. 7Menyimpan Video Dengan Resolusi Tinggi .....	63
Gambar 4. 8Tampilan tujuan pembelajaran sebelum revisi .....	90
Gambar 4. 9 Tampilan tujuan pembelajaran setelah revisi .....	90
Gambar 4. 10Tampilan paragraf sebelum revisi .....	91
Gambar 4. 11Tampilan paragraf setelah revisi.....	91
Gambar 4. 12Penggunaan kata hubung sebelum revisi .....	92
Gambar 4. 13Penggunaan kata hubung sesudah revisi.....	92
Gambar 4. 14Tampilan Awal Sebelum Revisi .....	93

Gambar 4. 15Tampilan Awal Setekah Revisi .....	93
Gambar 4. 16Background sebelum revisi.....	93
Gambar 4. 17Background setelah revisi.....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi .....	108
Lampiran 2. Surat Balasan Observasi .....	109
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru.....	110
Lampiran 4. Rancangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Inshot.....	112
Lampiran 5. Video Pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 2 .....	115
Lampiran 6 Kisi-kisi Lembar Validasi Media .....	122
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi .....	126
Lampiran 8. Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	134
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran .....	151
Lampiran 10. Angket praktikalitas peserta didik.....	152
Lampiran 11. Rekapitulasi hasil angket praktikalitas guru .....	156
Lampiran 12. Angket praktikalitas peserta didik.....	158
Lampiran 13. Rekapitulasi hasil angket praktikalitas Peserta Didik .....	163
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian .....	165
Lampiran 15. Balasan Izin Penelitian.....	167
Lampiran 16. RPP.....	168
Lampiran 17. Dokumentasi .....	215

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran yaitu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan yang mengembangkan semangat dan kreativitas siswa, serta merangsang gagasan, emosi, kekhawatiran, serta minat siswa dalam belajar, guna menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna, dan terkendali (Rusman, 2011). Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat yang memungkinkan pengajar untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran sangat substansial untuk kegiatan belajar mengajar karena mampu mendorong pengajar dalam mencapai hasil belajar yang ditargetkan, meningkatkan siswa untuk menyukai materi pembelajaran yang diberikan, dan menstimulus siswa untuk dapat memaknai sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata (konkret). Oleh karena itu, pendidik memiliki peran dalam bertanggung jawab untuk mempersiapkan media pembelajaran yang efektif dalam rangka untuk menstimulus pemahaman siswa dalam materi pelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru tidak hanya disesuaikan pada tujuan dan materi pembelajaran yang akan disampaikan namun juga memperhatikan karakteristik siswa SD. Karakteristik siswa kelas tinggi menurut Susanto (2015)

yaitu anak sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret.

Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2015) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audio visual. Media audio visual dapat berupa film, televisi, dan video pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan mengurangi kesalahan penafsiran, mempersingkat waktu, dan memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik. Maka dari itu guru harus bisa mengembangkan media yang bervariasi, menarik bagi siswa. Serta media pembelajaran juga dipahami sebagai salah satu cara untuk mengatasi kebosanan peserta didik dalam belajar. Seperti yang diungkapkan Febliza dan Afdal (2015) dalam pendapatnya, jika peserta didik tertarik dengan apa yang mereka lakukan, maka peserta didik tentu akan menikmati setiap proses pembelajaran ketika memahami materi yang akan diberikan.

Berdasarkan observasi yang sudah penulis lakukan di SD Negeri 02 Cacang Tinggi, penulis melihat bahwa sudah terdapat media pembelajaran didalam kelas, namun hanya berupa gambar-gambar yang sudah ada didalam kelas. Media pembelajaran juga berupa tulisan-tulisan dikertas karton yang tergantung di dinding.

Bersamaan dengan observasi, penulis juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 02 Cacang Tinggi Kecamatan Tanjung Mutiara sehingga diperoleh informasi bahwa di Sekolah tersebut sudah tersedia sarana dan prasarana



yang cukup lengkap yaitu berupa buku , papan tulis, gambar-gambar pajangan, poster, alat-alat peraga, speaker, laptop dan proyektor. Namun, guru belum memanfaatkan sepenuhnya media pembelajaran video ketika proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak bersemangat dan kurang tertarik terhadap materi yang dipaparkan oleh guru mereka. Hal ini disebabkan karena guru terlalu dominan menyampaikan materi pelajaran secara lisan tanpa memanfaatkan fasilitas media pembelajaran yang tersedia secara maksimal, sehingga menyebabkan murid tidak aktif dalam memahami dan merespon kegiatan belajar yang berlangsung.

Berdasarkan karakteristik anak usia Sekolah Dasar (6/7-11/12 tahun) sedang dalam masa perkembangan berfikir konkret. Dalam masa ini, kemampuan anak dalam berpikir dengan cara mengamati dan melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Pada tahapan ini anak memandang dunia secara objektif serta mengorientasikanya secara konseptual. Pemilihan media pembelajaran video cocok diterapkan karena manfaat dari media video ini antara lain memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan keadaan tertentu.

Penyampaian materi melalui media video pembelajaran bukan hanya sekedar menyampakain materi sesuai dengn kurikulum, tetapi juga ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Hal tersebut berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawakan

kedalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu juga dalam pelajaran praktek peserta didik juga akan lebih mudah melakukan apa yang dilihatnya dalam video daripada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan memudahkan guru serta peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dengan adanya sarana prasarana yang memadai dari sekolah seperti tersedianya Proyektor dan laptop, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis IT guna menambah antusias peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah. contohnya media *video* pembelajaran dengan menggunakan Proyektor untuk menampilkannya. Menurut Daryono (2020 : 58) “Media *video* pembelajaran adalah media yang menyajikan *audio* dan *visual* yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi”. *Video* merupakan media yang paling efektif untuk menyampaikan sebuah informasi.

Penerapan video dalam pembelajaran dapat memberikan sebuah pengalaman baru. Aditya (2018) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis video sebagai media sangat berpotensi dalam meningkatkan semangat belajar, sehingga prestasi belajar siswa secara linier meningkat. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa video, siswa cenderung tervisualisasi dalam memahami materi, dan pola pikir mereka akan tumbuh semakin rasional. Selain itu peserta didik akan menjadi lebih

tertarik dengan presentasi yang ditayangkan dalam bentuk *video*. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk *video*, diantaranya yaitu *videotube*, *Kinemaster*, *Inshot*, *Powtoon*, *animaker*, dan sebagainya. Aplikasi tersebut bisa digunakan oleh guru untuk membuat *video* sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran. Pesan yang disampaikan akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Dari berbagai aplikasi yang tersedia aplikasi *inshot* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan media videopembelajaran yang menarik.

Peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi *Inshot* untuk membuat Media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Inshot*. Aplikasi *Inshot* adalah suatu aplikasi untuk mengedit foto atau gambar menjadi sebuah video dengan penggunaan yang mudah dan sederhana namun menyediakan fitur-fitur yang unik. Aplikasi *Inshot* dapat dengan mudah diperoleh dengan mengunduhnya melalui *Play Store* dan hanya memanfaatkan paket data atau jaringan internet.

Aplikasi *Inshot* dapat memudahkan pengajar dalam menghasilkan video sebagai media pembelajaran yang atraktif dan menumbuhkan minat siswa kegiatan belajar mengajar (Puspasari dkk, 2021). Menurut Adnin (2016) dalam Shukhria & Nurhamidah (2021), aplikasi *Inshot* mudah digunakan bagi pemula yang ingin mengedit film secara sederhana tanpa harus repot. Melalui aplikasi tersebut, kita dapat menggunakan fitur aplikasi untuk mengatur, memotong, menambahkan foto/gambar, teks, dan musik sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu, terdapat opsi

untuk menambahkan emoji dan efek ke dalam video, sehingga output yang diperoleh lebih keren dan lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran video dengan judul penelitian yaitu “ **Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Inshot* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas IV**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Inshot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Inshot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Inshot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.

2. Untuk mengembangkan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Inshot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini nantinya adalah sebagai berikut :

1. Produk yang akan dikembangkan berupa media video pembelajaran Tematik Terpadu yang dibuat menggunakan aplikasi *Inshot* dengan penggunaan yang mudah dan sederhana.
2. Produk berupa media video pembelajaran yang berisikan tulisan, gambar-gambar serta stiker yang menarik.
3. Media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Inshot* memiliki efek suara serta musik yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.
4. Pengembangan produk dapat dilakukan di HandPhone (Android atau Ios).

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, untuk memberikan sumbangan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam persiapan berkarir sebagai guru.
2. Bagi pengajar, menawarkan umpan balik dalam upaya untuk pemanfaatan video sebagai media pembelajaran menggunakan aplikasi *Inshot* ke dalam proses pembelajaran dan sebagai referensi model untuk menghasilkan media yang mempromosikan pembelajaran dengan menyenangkan.

3. Bagi siswa, untuk memudahkan dalam proses memahami pelajaran yang sedang dipelajari.
4. Bagi peneliti lain, sebagai referensi untuk melakukan penelitian dan pengembanganselanjutnya dengan memanfaatkan materi video sebagai media pembelajaran menggunakan aplikasi *Inshot*

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.**

1. Media video yang dibuat melalui aplikasi Inshot merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa lebih bersemangat dan aktif di dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi Inshot ini diharapkan nantinya dapat menambah ketertarikan dan mempermudah siswa dalam memahami Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2 dikelas IV.
3. Keterbatasan dalam pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu sehingga yang dapat dikembangkan hanya Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2 di Kelas IV.

#### **G. Defenisi Istilah**

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu :

1. Media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi *Inshot* adalah media pembelajaran yang berbentuk video dan menampilkan informasi pembelajaran dengan gambar animasi bergerak yang mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.