

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
SOFTWARE WONDERSHARE FILMORA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TEMA 6
ENERGI DAN PERUBAHANNYA
DI KELAS III SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
M. AIDHAL FIKRI
NIM . 18129190

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SOFTWARE*
WONDERSHARE FILMORA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA
DI KELAS III SD**

Nama : M. Aidhal Fikri
NIM : 18129190
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 6 Februari 2024

Disetujui Oleh,

Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd
NIP. 19760520 200801 2 020

Pembimbing



Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd
NIP. 19760520 200801 2 020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software*
Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Tematik Terpadu
Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD

Nama : M. Aidhal Fikri




NIM : 18129190

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Februari 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yanti Fitria, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dra. Hamimah, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Ari Suriani, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Aidhal Fikri

NIM/Bp : 18129190/2018

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software Wondershare Filmora* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku. Demikian Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 16 Februari 2022

Saya yang menyatakan



M. Aidhal Fikri
NIM. 18129190

ABSTRAK

M. Aidhal Fikri. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software Wondershare Filmora* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* pada Pembelajaran tematik terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di SDN 03 Koto Baru Simalanggang.

Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Artinya adalah penelitian yang mempertanggung jawabkan hasil produk yang baru atau penyempurnaan produk yang telah ada. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Terdiri dari *define, design, development, dan disseminate*. Subjek dari penelitian uji coba yaitu 3 ahli, 1 guru kelas III serta 30 peserta didik kelas III SDN 03 Koto Baru Simalanggang. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, soal evaluasi dalam bentuk pre test dan post test.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di SD dinyatakan sangat valid dengan perolehan nilai rata-rata ahli media 94,12%, ahli materi 90,67%, dan ahli bahasa 97,50%; (2) Respon guru dan peserta didik terhadap uji coba media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* tema 6 Energi dan Perubahannya di SD memperoleh kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata respon guru 92,50% dan respon peserta didik 95,83%; dan (3) Media dinyatakan efektif setelah dilakukan uji efektivitas dilihat dari nilai *N-Gain* yaitu 0,74 dengan kategori tinggi.

Kata Kunci : Pengembangan, *Wondershare Filmora*, Model 4-D

ABSTRACT

M. Aidhal Fikri. 2022. Development of Wondershare Filmora Software on Integrated Thematic Learning Theme 6 Energy and Its Changes in Grade III Elementary School. Essay. Faculty of Science Education. Padang State University.

This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of learning media based Wondershare Filmora software in integrated thematic learning with the theme 6 Energy and its Changes at SDN 03 Koto Baru Simalanggang.

This type of research is R&D (Research and Development). This means that research is responsible for the results of new products or improvements to existing products. This study uses a 4-D development model. Consists of define, design, development, and disseminate. The subjects of the pilot study were 3 experts, 1 third grade teacher and 30 third grade students at SDN 03 Koto Baru Simalanggang. The instruments used were expert validation sheets, teacher and student response questionnaires.

The results showed: (1) Wondershare Filmora software in integrated thematic learning theme 6 Energy and its Changes in SD was declared very valid with an average score of 94,12% media experts, material experts 90.67% and linguists 97.50%; (2) The responses of teachers and students to the Wondershare Filmora software theme 6 Energy and its Changes in Elementary School obtained a very practical category with an average score of the average teacher response is 92.50% and the student response is 95.83%; (3) The media is declared effective after the effectiveness test is seen from the results of the N-Gain which is 0.74 in the high category.

Keywords: Development, Wondershare Filmora, 4-D Model

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang mana pada kesempatan kali ini peneliti masih diberi kesempatan dan nikmat sehat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software Wondershare Filmora* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD**. Sholawat beriringan salam tidak lupa peneliti ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang mana telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan teknologi dan kecanggihan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi yang telah dibuat ini dan penelitian yang dilakukan dapat diselesaikan berkat doa, semangat, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd.Ph.D selaku Koordinator UPP I PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya skripsi ini.

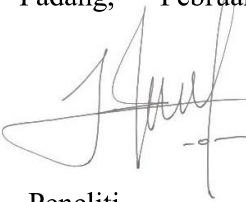
3. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan nasehat yang berharga kepada peneliti di dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hamimah M.Pd dan Ibu Ari Suriani, M.Pd yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, Bapak Atri Walidi, M.Pd, dan Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd selaku validator yang telah membantu dan memberikan saran untuk kesempurnaan hasil produk dalam penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu staf dosen program S1 PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan motivasi dalama penelitian menimba ilmu.
7. Ibu Popi Yulfianti, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN 03 Koto Baru Simalanggang, Kecamatan Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan izin uji coba produk media pembelajaran yang peneliti gunakan.
8. Ibu Adismiarti, S.Pd.SD selaku wali kelas III SDN 03 Koto Baru Simalanggang, Kecamatan Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Kedua orangtuaku Bapak Jayuspen dan Ibuk Titin Efrita yang begitu berharga dalam hidupku yang selalu memberikan doa, nasehat, kasih sayang, dan dorongan.

10. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2018 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu.

Semoga bimbingan, dorongan, nasehat serta bantuan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan di balas oleh Allah SWT, Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Februari 2022



Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
PERSETUJUAN SKRIPSI	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Manfaat Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1. Asumsi Pengembangan	10
2. Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
2. Media Pembelajaran Audio Visual.....	22
3. Hakikat Pembelajaran Tematik.....	28
4. <i>Wondershare Filmora</i>	33
5. Hakikat Hasil Belajar.....	39
B. Kerangka Berpikir.....	40
C. Penelitian yang Relevan.....	43
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	48
A. Model Pengembangan.....	48
B. Prosedur Pengembangan.....	50
1. Pendefinisian (<i>Define</i>).....	50
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	51
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	52
4. Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	54
C. Uji Coba Produk.....	54
1. Subjek Uji Coba.....	54
2. Jenis Data.....	55
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	55
Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	66
A. Penyajian Data Uji Coba.....	66
1. Hasil Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	66
2. Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	72

3. Hasil Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	78
4. Hasil Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	82
B. Analisis Data.....	83
1. Analisis Data Validasi.....	83
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	89
3. Analisis Hasil Uji Efektivitas.....	93
C. Revisi Produk	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
A. KESIMPULAN	100
B. SARAN PEMANFAATAN	101
DAFTAR RUJUKAN	103
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Fitur Tampilan <i>Full Feture Mode</i> dan Penjelasannya	37
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Respon guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Software Wondershare Filmora</i>	57
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Software Wondershare Filmora</i>	58
Tabel 4. Kategori Penilaian Skala Linkert	61
Tabel 5. Kategori Alternatif Jawaban Angket Validasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Software Wondershare Filmora</i>	61
Tabel 6. Kriteria Interpretasi Validitas Media Pembelajaran.....	62
Tabel 7. Kategori Alternatif Jawaban Penilaian Angket Respon Peserta Didik dan Guru	63
Tabel 8. Kriteria Interpretasi Praktikalitas Media Pembelajaran	63
Tabel 9. Keiteria Interprestasi Perolehan Skor <i>N-Gain</i>	65
Tabel 10. Kompetensi Inti.....	68
Tabel 11. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	69
Tabel 12. Daftar Nama Validator.....	79
Tabel 13. Komentar dan Saran Validasi	80
Tabel 14. Hasil Validasi Media Pembelajaran Ahli Media.....	84
Tabel 15. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran Ahli Materi	86

Tabel 16. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran Ahli Kebahasaan.....	88
Tabel 17. Rekapitulasi Respon Praktikalitas Peserta Didik Terhadap Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis <i>Software</i> <i>Wondershare Filmora</i>	90
Tabel 18. Hasil Respon Guru terhadap Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis <i>Software Wondershare Filmora</i>	92
Tabel 19. Hasil Revisi Media Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Software Wondershare Filmora</i>	97

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	27
Gambar 2. Tampilan <i>Download</i> dan <i>Install Software Wondershare Filmora</i>	35
Gambar 3. Tampilan Awal Software <i>Wondershare Filmora</i>	36
Gambar 4. Tampilan Awal Software <i>Wondershare Filmora</i>	37
Gambar 5. Tampilan Pengeditan Video	38
Gambar 6. Tampilan Video yang Sudah di <i>Import</i>	39
Gambar 7. Tahap Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan	48
Gambar 8. Tampilan <i>Download</i> dan <i>Install Software Wondershare Filmora</i>	73
Gambar 9. Tampilan Awal Software <i>Wondershare Filmora</i>	73
Gambar 10. Tampilan Full Feature Mode	74
Gambar 11. Tampilan <i>import</i> file yang akan di dilakukan <i>editing</i>	75
Gambar 12. Tampilan Pengeditan Video	75
Gambar 13 Tampilan Video yang Sudah di <i>Import</i>	76
Gambar 14. Tampilan <i>Backgroud</i> Awal Media	77
Gambar 15. Tampilan Identitas Media Pembelajaran	77
Gambar 16. Tampilan Materi Pembelajaran	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	42
Bagan 2. Skema Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
LAMPIRAN 1: Pedoman Wawancara Guru.....	110
LAMPIRAN 2 : Jawaban Wawancara Guru.....	111
LAMPIRAN 3 : Pedoman Wawancara Peserta Didik	113
LAMPIRAN 4 : Jawaban Wawancara Peserta Dididk	114
LAMPIRAN 5: RPP Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1.....	115
LAMPIRAN 6 RPP Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3.....	140
LAMPIRAN 7 : Lembar Validasi Pertama Ahli Materi	162
LAMPIRAN 8 : Lembar Validasi Kedua Ahli Materi.....	164
LAMPIRAN 9: Lembar Validasi Pertama Ahli Media	166
LAMPIRAN 10: Lembar Validasi kedua Ahli Media	168
LAMPIRAN 11: Lembar Validasi Pertama Ahli Kebahasaan	170
LAMPIRAN 12: Lembar Validasi Kedua Ahli Kebahasaan	172
LAMPIRAN 13: Lembar Uji Coba Praktikalitas Peserta Didik	174
LAMPIRAN 14: Lembar Uji Coba Praktikalitas Guru.....	176
LAMPIRAN 15 : Rekapitulasi Jawaban Pree Test Peserta didik	178
LAMPIRAN 16 : Rekapitulasi Jawaban Post Test Peserta didik	179
LAMPIRAN 17: Pre Test Uji Efektifitas Tema 6 Subtema 1 Pb 1	180
LAMPIRAN 18: Post Test Uji Efektifitas Tema 6 Subtema 1 Pb 1.....	183
LAMPIRAN 19: Pre Test Uji Efektifitas Tema 6 Subtema 1 Pb 3	186
LAMPIRAN 20: Post Test Uji Efektifitas Tema 6 Subtema 1 Pb 3.....	188
LAMPIRAN 21: Surat Izin Observasi	190
LAMPIRAN 22: Balasan Surat Izin Observasi	191

LAMPIRAN 23: Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	192
LAMPIRAN 24: Surat Permohonan Validator Ahli Materi	193
LAMPIRAN 25: Surat Permohonan Validator Ahli Kebahasaan	194
LAMPIRAN 26: Surat Izin Penelitian	195
LAMPIRAN 27: Balasan Surat Izin Penelitian	196
LAMPIRAN 28 : Dokumentasi Observasi	197
LAMPIRAN 29: Foto Bentuk Produk	198
LAMPIRAN 30: Dokumentasi Penelitian	199
LAMPIRAN 31: Dokumentasi Penyebaran.....	201

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya yang ada dimasa mendatang. Hal ini senada dengan pernyataan Elisa, et all. (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan *a planned activity or process carried out by related components to develop self potential, maximize ability, increase knowledge, improve spiritual spirit and have personality that is expected to be suitable with educational goals it self*. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi diri, memaksimalkan kemampuan, menambah pengetahuan serta meningkatkan semangat spiritual dan membentuk kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Seiring dengan berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan telah dilakukan, salah satunya yaitu dengan diperbarainya kurikulum yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Retnaningsih, 2012).

Pendidikan di industri 4.0 mendapat tantangan untuk menghasilkan lulusan dengan kemampuan bersaing secara global, kemampuan ini termasuk kemampuan berpikir seperti kemampuan kognitif, sehingga untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengubah pendidikan dari sistem pembelajaran konvensional ke pembelajaran modern sistem (Arwin et al., 2019). Bidang pendidikan dan pembelajaran di Indonesia pada revolusi industri 4.0 diberlakukan kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013 oleh Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan, dimana beberapa mata pelajaran mengalami penggabungan, karena mempengaruhi jumlah jam mengajar walaupun disisi lain juga terdapat mata pelajaran yang mendapat tambahan jam, hal ini menjadi kurang efektif (Desyandri et al., 2019). Menurut (Monica & Zuardi, 2020: 69) kurikulum 2013 menekankan adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pada kurikulum 2013, materi dikemas dalam bentuk tematik-terpadu, guru bukan satu-satunya sumber belajar, kelas juga bukan merupakan satu-satunya tempat untuk peserta didik belajar, proses belajar tidak terbatas hanya hubungan antara guru dan peserta didik saja, tetapi melibatkan guru, peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber belajar, media pembelajaran (Sintya, 2018).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik, dimana guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pembelajar (Fitria, 2017). Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan erat, yaitu; tujuan, materi, metode, media dan evaluasi (Susilana & Riyana, 2018). Sehingga untuk menunjang keberhasilan belajar pada proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & Syastra, 2015).

Sehingga, dengan tersedianya media pembelajaran peserta didik dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri peserta didik, hal ini mengakibatkan peserta didik termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Fadhilaturrahmi et al., 2021).

Media pembelajaran yang bagus merupakan salah satu sarana penting penunjang dalam pendidikan, karena dengan majunya teknologi saat ini menawarkan pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran (Rosadi & Purnomo, 2018). Berkaitan dengan peran teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu; (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer (Arsyad, 2014). Secara umum ada 4 jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia (Aghni, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas III SD Negeri 03 Koto Baru Simalanggang, Kecamatan Payakumbuh, Kabupaten Lima Puluh Kota pada tanggal 15 dan 16 Juli 2021 peneliti memperoleh informasi sebagai berikut. (1) Pembelajaran di SDN 03 Koto Baru Simalanggang sudah menggunakan Kurikulum 2013, (2) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran kurang bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema. (3) Media pembelajaran yang digunakan hanya

berbentuk gambar, yaitu gambar pada buku tema, gambar yang dipajang di kelas, gambar yang di ambil di internet dan di tempelkan di depan kelas. (4) Kurangnya kemampuan guru untuk menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini. (5) Pengadaan media pembelajaran yang masih minim di kelas bahkan di sekolah tersebut.

Peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 30 sampai 31 Juli 2021 untuk mengamati proses pembelajaran dan kebutuhan media bagi peserta didik, peneliti menemukan, (1) peserta didik banyak yang pasif, kurang perhatian dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kurangnya tanggapan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, memainkan alat tulis, kurang fokus saat guru menyampaikan pesan pembelajaran, dan bercerita dengan teman sebelahnya. (2) Penyampaian materi pembelajaran masih di dominasi dengan metode ceramah, media konvensional, dan terkesan kurang menarik, yakni lebih banyak berbicara di depan kelas, mendikte buku sumber, dan kemudian peserta didik memperhatikan gambar pada buku tersebut. (3) Peserta didik menyatakan memiliki ketertarikan yang lebih terhadap media pembelajaran dalam bentuk video. Sementara itu sekolah tersebut memiliki potensi yang dapat memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, seperti speaker, infokus, komputer guru, dan jaringan internet yang lancar.

Sukma, Indrawati, dan Suriani (2020) menjelaskan karakteristik peserta didik kelas rendah yaitu memiliki rentang konsentrasi pendek

sehingga membutuhkan dukungan agar tertarik terhadap apa yang dipelajari. Media yang menarik perhatian dapat membuat proses pembelajaran lebih optimal. Sebagaimana menurut Ilahi dan Desyandri (2020) media dapat mendukung pembelajaran, memotivasi dan menumbuhkan minat peserta didik. Media juga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019).

Media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan ketertarikan belajar (Pagarra & Idrus, 2018). Video pembelajaran dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar yakni auditori, visual, dan kinestetis, serta mengakomodasi ketiga domain pembelajaran (Rahmi, 2020). Atoel (dalam Purwono, dkk., 2014) menjelaskan media ini dapat menghalau keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan indera. Selain itu media ini juga dapat dimanfaatkan pada kondisi belajar jarak jauh. Hal tersebut karena penggunaan video dapat menjadi alternatif dalam penyampaian bahan ajar yang cukup efektif karena bersifat terbuka dan berdaya jangkau luas (Rusman, Kurniawan & Riyana, 2015).

Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, kekurangan yang biasanya dikaitkan dengan media seperti video pembelajaran dapat dihilangkan. Misalnya, mahalnya biaya pengambilan gambar yang dapat diminimalisir dengan adanya *footage* bahkan *sound effect* yang dapat diunduh secara gratis dan legal (Febliza & Afdal, 2015). Salah satunya adalah *software Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* adalah *software* yang digunakan untuk membuat *home movie*, memudahkan untuk membuat

video sendiri dengan menyediakan berbagai *built-in template*, diisi dengan fitur *fashion* yang dilengkapi dengan semua *timeline*, yang dapat dikustomisasi dengan berbagai fitur untuk setting adegan dan mengedit video (Nurpavitra dan Sudjanarti 2019). Kelebihan dari software ini adalah selalu ada *update* fitur dalam editing dan banyak tersedia template yang bisa di download secara gratis. *Software Wondershare Filmora* cukup mudah digunakan, terutama bagi pemula dalam menggunakan *software* video editor. *Software* ini dapat diunduh di berbagai situs penyedia software.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD. Dengan begitu peneliti mengusung judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software Wondershare Filmora* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di kelas III SD yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di kelas III SD yang praktis?

3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di kelas III SD yang efektif?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di kelas III SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di kelas III SD yang praktis.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *software Wondershare Filmora* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 Energi dan Perubahannya di kelas III SD yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk video untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi yang dihasilkan dari produk media pembelajaran tersebut adalah:

1. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), kompetensi dasar (KD), buku guru dan buku peserta didik.

2. Dapat digunakan untuk pembelajaran tematik, pada kelas III tema 6 (Energi dan Perubahannya), subtema 1 (Sumber Energi), pembelajaran ke 1 dan 3 termuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP.
3. Media pembelajaran memuat aspek sikap yakni ajakan rasa syukur atas keadaan cuaca yang di berikan oleh Tuhan YME, dan aspek pengetahuan melalui penjabaran materi yang diberikan.
4. Wujud produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berjenis audio visual dalam bentuk video yang dirancang untuk pembelajaran tematik terpadu.
5. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk digital, format mp4 sehingga dapat di simpan dalam bentuk digital seperti komputer, tabelt, handphone, google drive, dan streaming youtube, atau juga dapat di simpan dalam bentuk hard copy seperti *Compact Disc* (CD).
6. Durasi media pembelajaran memperhatikan durasi video pembelajaran yang efektif dari berbagai pendapat ahli. Menurut Gaur dan Bohra (2019) durasi video yang kurang dari 15 menit banyak disukai oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan keterlibatan perhatian peserta didik akan menurun pada menit yang lebih.
7. Warna yang ditonjolkan adalah warna biru agar sesuai dengan topik pembahasan.
8. Audio berasal dari rekaman suara peneliti, musik latar belakang, dan dilengkapi dengan *sound effect* untuk mempertajam suasana.

9. Media pembelajaran merupakan pengembangan dari rekaman video, gambar, animasi suara peneliti sendiri, yang dipadupadankan dengan berbagai *footage* yang legal, kemudian diolah menggunakan *software Wondershare Filmora* sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dapat menyajikan manfaat bagi berbagai pihak, yakni:

1. Bagi Peneliti

Sebagai bahan motivasi untuk menghasilkan ide-ide baru yang mutakhir dan menarik terutama dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu penelitian ini menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, serta dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan peneliti.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan, terutama terhadap penggunaan media pembelajaran. Dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat tertarik, menumbuhkan motivasi dan memberikan pengalaman baru dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Serta membantu dalam memahami materi pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberi sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam mengadakan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan *software Wondershare Filmora* dapat diuji validitas, praktikalitas dan efektifitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan sebagai upaya mengetahui praktis serta mudah tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan saat digunakan. Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya media ini digunakan.

Media pembelajaran ini menyalurkan materi pembelajaran tematik pada kelas III tema 6 Energi dan Perubahannya subtema 1 Sumber Energi pembelajaran ke 1 dan 3. Materi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran, memberikan variasi dan menarik bagi peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan ini dapat dibatasi pada aspek berikut:

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu pada kelas III SD pada tema 6, subtema 1, pembelajaran ke 1 dan 3.
- b. *Software* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *Wondershare Filmora* yang memerlukan biaya dalam aktivasi akun untuk mendapatkan berbagai *effect* dan *template* sehingga dapat membuat hasil media pembelajaran lebih menarik

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, ada beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan tersebut, yaitu:

1. Pengembangan adalah proses untuk mengembangkan sebuah produk yang kemudian diuji kelayakannya, produk dalam hal ini berupa media pembelajaran.
2. Validitas adalah tingkat kelayakan atau kesahihan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran.
3. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan atau kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap pembelajaran.
5. Video pembelajaran adalah media pembelajaran audio visual yang disertai unsur gerak dapat juga berupa animasi sehingga membentuk suatu kesatuan dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

6. *Software* atau perangkat lunak adalah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi lain yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer.
7. *Wondershare Filmora* adalah *software* untuk melakukan editing yang mudah digunakan dan memuat berbagai fitur canggih dan menghasilkan produk akhir berupa video.