

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan
Pada Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

**YUDI AKSAN TANJUNG
NIM. 18004144**

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

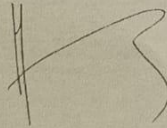
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Nama	: Yudi Aksan Tanjung
NIM/BP	: 18004144/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2024

Disetujui Oleh:

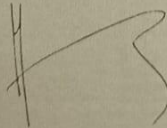
Pembimbing



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 198301262008122002

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 198301262008122002

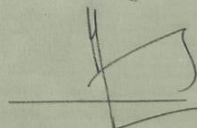
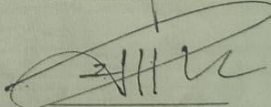
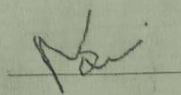
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
IPAS kelas IV SD
Nama : Yudi Aksan Tanjung
NIM/BP : 18004140/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2024

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd NIP. 198301262008122002	
Anggota 1. Prof. Dr. Zelhendri Zen, M.Pd, P.Hd NIP. 195907161986021001	
2. Nofri Hendri, M.Pd NIP. 197811292003121001	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yudi Aksan Tanjung
NIM/BP : 18004144/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, Maret 2024

Saya yang Menyatakan,



Yudi Aksan Tanjung

NIM. 18004144

ABSTRAK

Yudi Aksan Tanjung(2023): Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD

Pengembangan media video pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media bantu dalam pembelajaran, kurangnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam rangka mengatasi masalah tersebut maka dikembangkan media pembelajaran . Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Jenis penelitian ini mengadopsi desain penelitian pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. dengan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Uji Validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu satu orang validator ahli materi, dan dua orang validator ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada 22 orang siswa kelas IV di SD Negeri 26 Air Tawar dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk. Kemudian, nilai *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menilai keefektivitasan dari media yang dikembangkan.

Hasil uji validitas produk dari validator I mendapat nilai 4,93 dengan kategori **sangat valid**. Uji validitas produk dari validator II mendapat nilai 4.83 dengan kategori **sangat valid**. Selanjutnya validasi materi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPAS mendapatkan nilai 4,83 dengan kategori **sangat valid**. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk yang telah dilakukan oleh siswa kelas IV SD mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,65 dengan kategori **sangat praktis**. Kemudian, dilakukan uji efektivitas dengan perolehan nilai Sig. p value $0,00 < 0,05$, sehingga penggunaan media pembelajaran ini, dinyatakan **efektif** karena terdapat perbedaan signifikan antara nilai belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil' alamin, Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD*". Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mendidik, membantu memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
2. Bapak Prof.Dr. Zelhendri Zen, M.Pd. Ph.D selaku Penguji I dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd selaku Penguji II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik lagi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Novrianti M.Pd dan Septryan Anugrah, S.kom, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selam perkuliahan.
5. Ibu Latri, S.Pd. selaku Wali Kelas IV SD N 26 Air Tawar sekaligus validator materi dalam penyelesaian skripsi ini, penulis berterimakasih atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan

penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SD N 26 Air Tawar
7. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu Ibunda Nurainun tercinta dan Ayahanda Jamhur Efendi, serta saudara-saudara tersayang yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan do'a yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis, terutama untuk, Donal Andika,, M. Rhavi Ramadhion, Aditya Prayatna, Adam Malik, Randika Napaldi.
9. Teman-teman satu kontrakan, Aziz, Yopi, Gemma, Wawan, Fadhil, Yunaldi, Itmam, Egit, Alvin, Bang Andri, Lukman dan Bang Cahyo yang selalu mendukung dan membantu selama menempuh pendidikan.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Padang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	9
F. Manfaat Penelitian	11
G. Pentingnya Pengembangan	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
I. Manfaat Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Konsep Pengembangan.....	15
B. Media Pembelajaran	16
C. Video Pembelajaran.....	21
D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	31
E. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas	35
F. Penelitian Yang Relevan	37
G. Kerangka Konseptual.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Metode Penelitian	43
B. Model Pengembangan.....	46

C. Prosedur Pengembangan	45
D. Instrumen Pengumpulan Data	50
E. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Pengembangan	57
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	58
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	61
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	65
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	72
B. Pembahasan.....	73
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Table 1. Kisi-kisi angket siswa	51
Table 2. Penentuan skor skala Likert	53
Table 3. Pedoman hasil konversi skor nilai pada skala 5	53
Table 4. Kisi-kisi Angket Ahli Materi	54
Table 5. Kisi-kisi angket ahli media	55
Table 6. Teknik analisis data validitas dan praktikalitas	56
Table 7. Pedoman hasil konversi skor ke nilai pada skala 5	57
Table 8. Pedoman hasil konversi skor ke nilai pada skala 5	58
Table 9. Hasil Penilaian Validasi Tahap I Ahli Media I	67
Table 10. Hasil Penilaian Validasi Tahap I Ahli Media II	69
Table 11. Hasil Penilaian Validasi Tahap II Ahli Media I	72
Table 12. Hasil Penilaian Validasi Tahap II Ahli Media II	73
Table 13. Hasil validasi oleh validator materi	74
Table 14. Hasil uji praktikalitas oleh siswa	75
Table 15. Hasil uji normalitas	77
Tabel 16. Ringkasan ranking data	79
Tabel 17. Hasil uji wilcoxon rank test	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	42
Gambar 2. Modifikasi dari model umum pengembangn ADDIE	45
Gambar 3. Tampilan awal media video pembelajaran.....	65
Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	66
Gambar 5. Tampilan Materi	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flowchart.....	93
Lampiran 2. Storyboard	94
Lampiran 3. Alur Tujuan Pembelajaran.....	99
Lampiran 4. Validasi Media	103
Lampiran 5. Validasi angket ahli materi.....	114
Lampiran 6. Lembar angket Praktikalitas	118
Lampiran 7. Lembar Efektivitas	120
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	124
Lampiran 9. Surat Pelaksanaan Penelitian.....	125
Lampiran 10. Dokumentasi	126

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan sesuatu yang kebutuhan yang bersifat penting dan mendesak (*urgent*) dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan oleh karena pendidikan merupakan sebuah proses kehidupan yang harus dikembangkan oleh tiap-tiap individu, sehingga dapat menjalankan dan melangsungkan kehidupannya. Oleh sebab itu penting bagi manusia untuk menjadi terdidik dan berguna baik dan lingkungan disekitarnya. Proses belajar mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi bahan ajar oleh guru kepada peserta didik, tetapi lebih mendalam dan dimaknai dengan sebuah proses. Menurut Hamalik (2011:27) “Belajar adalah modifikasi atau memperteguhkan kelakuan melalui pengalaman”, Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah dan laku. Era teknologi informasi dan komunikasi ini segala aspek kehidupan tidak terlepas dari perangkat teknologi hasil karya dan ciptaan manusia demi kelancaran dan pemenuhan kebutuhan hidupnya.

Kemajuan teknologi yang sudah merambah ke dunia pendidikan, seharusnya mampu dimanfaatkan oleh guru untuk membantu mengembangkan potensi anak. Mengingat betapa besarnya manfaat media pembelajaran berbasis teknologi didalam kelas. (Supriyono 2018:6) memberikan 4 manfaat

umum media pembelajaran yaitu : merubah konsep-konsep abstrak menjadi nyata, menggambarkan objek yang tidak umum bagi siswa, menggambarkan ukuran suatu objek, dan memperlihatkan gerakan suatu objek.

Sebagai pendidik dan pengajar, guru sangat berperan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran melalui media tersebut. Hamalik dalam Azhar Arsyad (2009:15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran berupa media presentasi yang dapat dengan mudah diterima adalah media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi, yaitu: garis, symbol, gambar, gerakan, dan suara. Media yang terdapat lima bentuk informasi tersebut adalah gambar hidup (film) dan televisi (video). Tidak semua jenis televisi dan film dapat menyampaikan semua jenis informasi. Media pembelajaran mendapat respon yang baik bagi peserta didik. Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pada masa sekarang ini terdapat banyak

aplikasi komputer yang diluncurkan, diantaranya yaitu: *Geogebra*, *Microsoft Powerpoint Mathematica 7*, *Adobe Flash*, *Micromedia Flash*, dan masih banyak lagi yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para pendidik di Indonesia untuk mengembangkan sebagai bahan pembelajaran.

Peranan media dalam pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi yang dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar. Hal ini berarti media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan adalah media video pembelajaran. Video pembelajaran harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar.

Video pembelajaran adalah sebuah media gambar bergerak yang tersusun secara khusus yang berasal dari berbagai objek dan tergabung dari media audio dan media visual yang bertujuan untuk dapat menarik perhatian siswa dan dapat membantu menyampaikan pesan atau informasi dengan lebih mudah. Menurut Mashuri & Budiyono (2020) Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek yang diberikan efek tertentu sehingga terlihat lebih realistis dan menarik. Objek yang terdapat pada animasi bisa berupa benda hidup atau benda tak hidup. Sebuah animasi terlihat menarik karena

diberikan perpaduan warna dan tulisan-tulisan pendukung dengan tepat, dan animasi akan menjadi lebih menarik jika diberikan suara atau audio. Penggunaan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting yaitu karena media video pembelajaran dapat memvisualisasikan materi yang akan diajarkan atau yang sulit diajarkan oleh guru.

Menurut Apriansyah (2020) Video pembelajaran adalah suatu media yang merupakan penggabungan dari media audio dan media visual yang ditujuka untuk menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara detail dan menarik dan membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Menggunakan media video dalam pembelajaran maka akan cenderung menjadikan siswa mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan karena tidak menggunakan satu jenis indera saja (Octavyanti & Wulandari, 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang sebab akibat kejadian-kejadian yang ada di alam (Wisudawati dan Sulistyowati, 2014). Sedangkan menurut Sultoni (2018), pembelajaran IPA pada umumnya mempunyai peran nyata guna mempersiapkan dan membekali siswa di masa mendatang. Karena hakikat pembelajaran IPAS yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena alam berupa fakta, peristiwa berdasarkan percobaan dan IPAS dikembangkan berdasarkan teori. Materi dalam pembelajaran IPAS memuat pengetahuan-pengetahuan alam dan sosial yang lekat dengan kehidupan siswa.

Melalui pembelajaran IPAS ini harapannya siswa dapat mengenal serta mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan di lingkungan sekitar.

Salah satu materi pada mata pelajaran IPAS adalah topik pengaruh gaya terhadap benda tujuan pembelajaran dari materi ini adalah peserta didik diharapkan mengetahui gaya gesek dan gaya otot serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu agar tujuan pembelajaran tercapai, pada proses belajar mengajar seharusnya peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan soal atau membaca buku teks saja, tetapi peserta didik juga dapat melihat manfaat gaya gesek dan gaya otot dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun tidak semua pemanfaatan gaya gesek dan gaya otot di perlihatkan didalam kelas, maka untuk mengatasi hal tersebut diperlukan penggunaan media pembelajaran serta karakteristik dari pembelajaran IPAS ini, maka peneliti akan menggunakan pembelajaran video yaitu berupa video pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan video pembelajaran merupakan pengganti visual dan dapat menunjukkan objek sekitar secara animasi yang akan lebih mudah dipahami dan digemari peserta didik. Video pembelajaran dapat menggambarkan secara tepat dan dapat diputar berulang-ulang.

Seorang guru memiliki peran yang besar untuk melaksanakan pembelajaran yang tepat, dimana didukung dari keadaan pembelajaran yang kondusif, terjadinya interaksi dengan sumber belajar dan penggunaan media

pembelajaran yang sesuai. Hal inilah yang dibutuhkan untuk mengembangkan pemikiran dan meningkatkan pemahaman siswa. Selain hal tersebut juga dibutuhkan kemampuan bagi siswa untuk dapat berpikir secara sistematis, logis serta kritis, dan kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran IPAS. Prestasi siswa dalam belajar di sekolah erat kaitannya dengan pemahaman siswa terhadap materi. Indikasi permasalahan belajar siswa dikarenakan oleh beberapa faktor salah satunya belajar yang kurang efektif atau kurangnya motivasi selama pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di sekolah pada saat pelaksanaan pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 26 Air Tawar Padang, pembelajaran berlangsung hanya dengan memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang berdampak terhadap siswa yang gampang jenuh dan sukar untuk konsentrasi dalam memahami pembelajaran. Penggunaan media belajar dan sumber belajar inovatif yang minim berakibat terhadap rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut terlihat saat guru menjelaskan materi di depan kelas terdapat hanya sebagian siswa yang memperhatikan dan siswa lainnya sibuk dengan kegiatannya sendiri.

Saat observasi dilakukan peneliti menemukan belum digunakannya media video pembelajaran dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana pendukung yang memadai di sekolah dan juga keterampilan guru yang masih belum mahir dalam menerapkan media sebagai

penunjang pembelajaran. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik seperti media video pembelajaran yang menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran video pembelajaran ini mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Dengan adanya video pembelajaran ini mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar karena adanya sifat visual dan auditori. Peserta didik juga dapat menggunakan video pembelajaran berbantuan alat elektronik seperti laptop, dan smartphone.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yang berjudul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD“**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang menyebabkan siswa sulit memahami materi yang diberikan.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran dikelas, terutama pemanfaatan media video pembelajaran yang belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru dikelas, meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku yang telah tersedia sehingga dalam pembelajaran siswa kesulitan memahami pelajaran.
4. Masih terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran video pembelajaran sebagai media guru dalam menyampaikan materi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD?
3. Bagaimana praktikalitas media video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD.

2. Menghasilkan video pembelajaran yang valid pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
3. Menghasilkan video pembelajaran yang praktis pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
4. Menghasilkan media video pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian mengembangkan produk dalam media pembelajaran berbasis video pembelajaran dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran. aplikasi yang digunakan adalah wondershare Filmora, adobe podcast dan powtoon untuk membantu proses pembuatan media video pembelajaran. Adapun spesifikasi yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Materi yang dipilih dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah mengenai gaya terhadap benda.
2. Produk
 - a. Media video ini menampilkan ilustrasi dan materi yang jelas, sehingga membuat media ini lebih mudah dipahami.
 - b. Media video ini dapat dibuka pada komputer, laptop, serta *smartphone* dengan aplikasi pemutar video umum seperti *VLC MediaPlayer*, *GOM Player*, *KMPlayer*, dan lainnya dengan format MP4.

- c. Media ini nantinya akan ditampilkan kepada peserta didik dalam kelas dengan menggunakan proyektor.
- d. Media ini biasa digunakan secara individu ataupun mandiri dan juga secara kelompok
- e. Media video pembelajaran ini memuat teks, gambar, audio/*background* musik, animasi dan efek transisi.
- f. Nantinya pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1. Pada bagian awal akan ada tulisan video pembelajaran IPAS, kelas dan semester kemudian akan ada animasi dan musik mendukung pembukaan media pembelajaran tersebut.
 - 2. Pembukaan video pembahasan mengenai materi yang akan ditampilkan.
 - 3. Tampilan berikutnya yaitu tampilan mengenai tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran.
 - 4. Tayangan yang menampilkan materi yang ada pada capaian pembelajaran.
 - 5. Dalam tayangan video pembelajaran juga terdapat efek transisi yang disediakan program editing video yang menjadikan tayangan video menjadi lebih menarik.
 - 6. Sebelum bagian akhir, akan ada *frame* yang berisikan kesimpulan.
 - 7. Bagian akhir video berisikan *frame*/tulisan ucapan terima

kasih.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan video pembelajaran pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan referensi kepada peneliti selanjutnya berhubungan dengan pengembangan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran.
 - b. Memberikan acuan pengembangan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran agar dapat belajar secara individu dan menyenangkan.
 - b. Bagi penelitian membantu guru pada saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan media video pembelajaran.
 - c. Bagi Peneliti
 - 1) Mendapatkan pengalaman menyusun laporan ilmiah.
 - 2) Peneliti mendapatkan pengalaman mengenai pengembangan video pembelajaran sebagai media pembelajaran

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan untuk memecahkan masalah pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Dengan adanya media pembelajaran berupa video pembelajaran ini dapat mempermudah peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Belajar akan lebih mudah jika menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena fungsi pembelajaran adalah memperjelas pesan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). sehingga akan sulit dilakukan jika hanya dengan buku teks saja.

Maka dari itu media pembelajaran video pembelajaran ini penting untuk dikembangkan agar dapat menjelaskan yang abstrak dengan berbantuan gambar dan video. Dengan media pembelajaran video pembelajaran ini dapat membantu pendidik untuk mengatasi keterbatasan serta kekurangan media pembelajaran digunakan untuk mengajar peserta didik dan juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran menggunakan *website powtoon* adalah:

1. Media video pembelajaran adalah perantara untuk memperjelas pesan dalam bentuk teks, audio, animasi, dan gambar sehingga mengaktifkan sel motorik Peserta didik. Video merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian Peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Media video pembelajaran menggunakan *powtoon* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.
3. Media video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan memotivasi Peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya maka dalam pengembangan media video pembelajaran menggunakan *powtoon* maka penulis membatasi pengembangan media video pembelajaran ini topik gaya terhadap benda pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

I. Manfaat Pengembangan

1. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran IPAS semoga bisa memanfaatkan media video pembelajaran pembelajaran yang dihasilkan dan dapat membantu guru dalam mengajar.

2. Bagi siswa, semoga dapat memberikan motivasi belajar dan menjadikan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS terasa menyenangkan dengan adanya media video pembelajaran pembelajaran ini.
3. Sebagai masukan bagi semua pihak yang berperan dalam pendidikan dan pembelajaran agar dapat memanfaatkan media sehingga lebih memudahkan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi penulis, sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh, sebagai perekayasa pembelajaran yang menunjang proses pendidikan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mewujudkan suatu rancangan dalam bentuk fisik. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sesuatu yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Majid (2007: 24) berpendapat bahwa pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar serta memperhatikan potensi maupun kompetensi siswa.

Alfianika (2016: 160) mengemukakan bahwa pengembangan dapat dimaknai sebagai kegiatan sistematis, bertujuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif dan efisien. Jadi dapat ditarik kesimpulan dari beberapa defenisi yang diuraikan di atas, pengembangan adalah suatu rancangan produk yang didesain untuk kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Menurut Mulyaningsih (2011: 167) dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan yaitu, metode deskriptif, metode, *evaluative*, dan metode eksperimental.