

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

SKRIPSI

*Diajukan Untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



oleh

**SILVIA ANDALI PUTRI**

**NIM 19129166**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

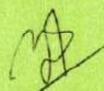
**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
MENGUKAN APLIKASI *INSHOT* PADA  
PEMBELAJARAN TEMAATIK TERPADU  
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

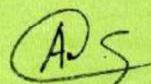
Nama : Silvia Andali Putri  
NIM : 19129166  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd  
NIP. 197605202008012020

Padang, 02 Mei 2024  
Disetujui oleh –  
Pembimbing



Ari Suriani, S.Pd, M.Pd  
NIP. 199206252019032016

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

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

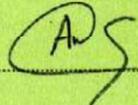
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan  
Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III  
Sekolah Dasar  
Nama : Silvia Andali Putri  
NIM / BP : 19129166 / 2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 02 Mei 2024

Nama

Tanda Tangan

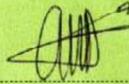
1. Ketua : Ari Suriani, S.Pd, M.Pd

1. 

2. Anggota : Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd

2. 

3. Anggota : Atika Ulya Akmal, S.Pd, M.Pd

3. 

## SURAT PERNYATAAN

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Silvia Andali Putri  
Nim : 19129166  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi  
*Inshot* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dengan bantuan ibu dosen pembimbing, dosen penguji dan benar keasliannya. apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini menyatakan 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 tanpa paksa.

Padang, Januari 2024  
Saya Yang Menyatakan



SILVIA ANDALI PUTRI  
NIM. 19129166

## ABSTRAK

### **Silvia Andali Putri,2024 : Pengembangan Media Video Menggunakan Aplikasi *Inshot* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas di SDN 32 Muaro Putuih dan SDN 29 Gadih Angik. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot di kelas III SD. Penelitian merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Untuk uji praktikalitas video animasi diujikan kepada guru kelas III dan peserta didik kelas III SD Negeri 32 Muaro Putuih dan SD Negeri 29 Gadih Angik. Jumlah peserta didiknya adalah 38 orang. Dan sebelum melakukan uji coba peneliti melakukan validasi materi dengan persentase 90.23%, lalu hasil uji validasi bahasa yaitu 91.43% dan hasil validasi media adalah 92.85%. Sedangkan hasil ujicoba praktikalitas oleh guru mendapatkan nilai kepraktisan adalah 94,44% dari peserta didik kelas III SDN 32 Muaro Putuih dan 93,27% dari peserta didik kelas III SD Negeri 29 Gadih Angik. Sehingga disimpulkan bahwa pengembangan media menggunakan aplikasi Inshot sudah sangat membantu siswa dalam belajar.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media, Inshot

## 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 Video Menggunakan Aplikasi *Inshot* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar**. 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 Program Studi 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 Kepala Departemen PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku Sekretaris Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, MSi selaku Kepala Koordinator UPP IV Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Ari Suriani, S.Pd, 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 Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd dan Ibu Atika Ulya Akmal, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd dan Ibu Winanda Putri M.Pd.T, 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 dalam penelitian menimba ilmu.
7. Bapak Rahman Rahim, S.Pd, SD selaku kepala sekolah SDN 32 Muaro Putuih yang telah memberikan izin uji coba produk media pembelajaran yang peneliti gunakan.
8. Bapak Irjasman, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 29 Gadih Angik yang telah memberikan izin penelitian pada peneliti.
9. Ibu Endang Permata Sari S.Pd selaku wali kelas III SDN 32 Muaro Putuih yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba produk ini.
10. Ibu Sri Andam Dewi, S.Pd dan Bapak Irjasman, S.Pd selaku guru wali kelas III SDN 29 Gadih Angik yang telah memberikan izin untuk

melaksanakan penelitian ini.

11. Kedua orangtuaku Bapak Jadalismi dan Ibu Sri Yulianti yang begitu berharga dalam hidupku yang selalu memberikan doa, nasehat, kasih sayang, dan dorongan di setiap langkahku serta selalu melengkapi kebutuhanku.
12. Saudara-saudaraku, Beni Andali Putra, Elvina Andali Putri, Pratiwi Andali Putri dan Kakak Iparku Anita Sihombing yang sangat aku sayangi, terimakasih sudah selalu mendukung ku..
13. Untuk sahabatku yang selalu mendukung ku.
14. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2019 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. 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, Januari 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan .....	7
D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan.....	8
E. Manfaat Pengembangan .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Kajian Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
C. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar .....	20
D. Penelitian Yang Relevan .....	30
E. Kerangka Berfikir .....	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	36
A. Jenis Penelitian .....	36
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	37
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	38
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	39

3. Tahap Pengembangan (Development).....	40
4. Tahap Implementasi (Implementation).....	41
5. Tahap Evaluasi (Evaluation).....	42
C. Uji Coba Produk .....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....	55
A. Penyajian Data Uji Coba .....	55
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan .....	55
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba .....	62
B. Analisis Data.....	64
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot.....	64
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Inshot</i> .....	71
C. Revisi Produk .....	73
D. Pembahasan .....	80
BAB V KESIMPULAN.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	84
DAFTAR RUJUKAN .....	85
LAMPIRAN.....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Validitas Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Inshot.....	45
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validasi Materi Pada Media Pembelajaran Vidio Animasi berbasis Inshot.....	46
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Vidio Animasi.....	48
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pelajaran Vidio Animasi.....	49
Tabel 5. Kategori Penilaian Skala Likert.....	51
Tabel 6. Kriteria Interpretasi Skor.....	52
Tabel 7. Kategori Skala Penilaian Angket Respon.....	53
Tabel 8. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran.....	54
Tabel 9. Daftar Nama Validator.....	61
Tabel 10. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Kelayakan Materi Sebelum Revisi.....	65
Tabel 11. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Kelayakan Materi Sesudah Revisi.....	66
Tabel 12. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Kebahasaan.....	68
Tabel 13. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pada Aspek Media.....	69
Tabel 14. Hasil Analisis Praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III oleh Guru.....	72
Tabel 15. Revisi Produk Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 16. Revisi Produk Validasi Ahli Bahasa.....	76
Tabel 17. Revisi Produk Validasi Ahli Media.....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi.....	27
Gambar 2. Tampilan Memilih Gambar atau Video .....	27
Gambar 3. Tampilan Mengatur Ukuran Video .....	28
Gambar 4. Tampilan Menambahkan Teks 1 .....	28
Gambar 5. Tampilan Menambahkan Musik atau Suara.....	29
Gambar 6. Tampilan Menambahkan Stiker atau Gambar.....	29
Gambar 7. Tampilan Menambahkan Efek .....	30
Gambar 8. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD .....	35
Gambar 9. Skema media pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot dengan Model ADDIE .....	37
Gambar 10. Tampilan Awal Aplikasi .....	57
Gambar 11. Tampilan Pilihan Gambar yang Akan Diedit .....	58
Gambar 12. Tampilan Pengaturan Ukuran Video.....	58
Gambar 13. Tampilan Menambahkan Teks Pada Video .....	59
Gambar 14. Tampilan Menambahkan Rekaman Suara.....	59
Gambar 15. Tampilan Menambahkan Stiker atau Gambar.....	60
Gambar 16. Tampilan Menyimpan Video dengan Resolusi Tinggi .....	60
Gambar 17. Hasil Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	88
Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik .....	96
Lampiran 3. Soal Evaluasi .....	99
Lampiran 4. Kunci Jawaban Soal Evaluasi.....	102
Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi.....	103
Lampiran 6. Lembar Observasi.....	122
Lampiran 7. Lembar Izin Penelitian.....	123
Lampiran 8. Surat Balasan Izin Penelitian.....	124
Lampiran 9. Lembar Izin Validasi .....	126
Lampiran 10. Lembar Validasi Media Pembelajaran .....	127
Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran .....	147
Lampiran 12. Lembar Praktikalitas Guru.....	148
Lampiran 13. Lembar Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	154
Lampiran 14. Dokumentasi.....	158
lampiran 15. Media Video Pembelajaran.....	162

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat maju dan sangat berpengaruh di zaman era globalisasi seperti saat sekarang ini. Dengan kemajuan teknologi ilmu pengetahuan sangat mudah untuk diperoleh. Kemajuan teknologi ini dapat kita rasakan diberbagai bidang. Salah satunya di bidang pendidikan yang mengalami perubahan yang sangat besar, yaitu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang semakin maju menuntut seorang guru untuk selalu mengembangkan potensi yang dimilikinya, misalnya dengan memiliki keterampilan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi tersebut dapat diterapkan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan secara kreatif kepada peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat (Arsyad:2011).

Menurut Mulyasa pembelajaran harus banyak melibatkan peserta didik agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi. Untuk itu, perlunya kreativitas guru agar mereka mampu menjadi fasilitator bagi siswa. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran serta alat peraga

lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran (Izomi, Dkk:2019). Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga bisa meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari karena media pembelajaran mampu menarik minat peserta didik (Ari Suriani :2023).

Pembelajaran tematik terpadu memberikan suatu pengalaman secara langsung kepada peserta didik yang menarik perhatian dan minat serta bermakna bagi siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran tematik terpadu tersebut selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang biasa dijumpai peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan untuk mampu memahami konsep-konsep pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang bermakna, efektif, dan ideal dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 32 Muaro Putuih Tanjung Mutiara pada tanggal 06 - 07 Februari 2023 pembelajaran di SDN 32 Muaro Putuih dan di SDN 29 Gadih Angik telah menggunakan kurikulum 2013. Namun guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran. Salah satu penyebab guru belum mengembangkan media pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan guru didalam menggunakan teknologi. Di

sekolah menyediakan fasilitas berupa LCD Proyektor dan laptop yang bisa guru gunakan untuk menampilkan media pembelajaran, tetapi tidak dipergunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa buku sumber. Guru juga dalam penerapan pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan. peserta didik masih dipandang sebagai objek yang tidak tahu, sedangkan guru sebagai subjek yang serba tahu. Padahal sangat penting bagi guru untuk membuat pembelajaran yang berkualitas sehingga proses pembelajarannya membuat peserta didik kreatif, aktif, dan akan terasa menyenangkan serta mendapatkan hasil belajar yang baik. Dalam proses pendidikan di sekolah pembelajaran adalah aktivitas yang paling utama. (Mesi & Ari : 2023).

Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan paradigma konvensional. Gaya pembelajaran seperti ini tidak mendorong peserta didik bereksplorasi mengembangkan pengetahuan dan potensi dirinya (Atika, dkk : 2020). Hal ini didukung dengan fakta selama proses pembelajaran bahwa peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa bisa mengeluarkan pendapat, bertanya serta menjawab pertanyaan. Hal ini menyebabkan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Dan juga model pembelajaran yang digunakan masih metode pembelajaran konvensional dan tidak terdapatnya aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik. Selain itu banyak peserta didik yang tidak betah duduk ditempat duduknya masing-masing. Sehingga minat belajar peserta didik sangat kurang terutama dalam

pembelajaran matematika dan juga hasil belajar yang cenderung rendah. (Intan & Yarisda, 2022:722)

Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga siswa pasif dalam belajar. Hal ini sangat disayangkan dikarenakan sekarang sudah serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Permasalahan tersebut berdampak bagi peserta didik, diantaranya adalah: (1) Peserta didik di dalam kelas terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran (2) Aktivitas peserta didik kurang terlaksana, terlihat peserta didik ada yang ribut sehingga peserta didik kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran (3) Peserta didik kurang memahami apa yang diajarkan guru (4) Kurang aktifnya peserta didik mengeluarkan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru.

Dengan adanya sarana prasarana yang memadai dari sekolah seperti tersedianya LCD 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 LCD 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.

Selain itu peserta didik akan menjadi lebih tertarik dengan presentasi yang ditayangkan dalam bentuk *video*. 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 *videscribe*, *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 video pembelajaran yang menarik.

Kehadiran media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dan juga peserta didik dapat

belajar secara mandiri. Begitupun dengan pembelajaran tematik terpadu. Menurut (Siddiq & Reinita, 2019) Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 yang berawal dari pengembangan pengetahuan yang ada di dalam diri siswa . Selama ini dalam proses belajar mengajar, metode yang diterapkan kurang efektif dan efisien sehingga peserta didik kurang tertarik dan juga merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Misalnya menggunakan metode ceramah dimana guru menyampaikan isi materi kepada peserta didik dan peserta didik hanya mendengarkan materi yang guru sampaikan. Hasilnya peserta didik hanya dapat menguasai secara teoritis saja, sehingga kurang terampil dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, seharusnya perkembangan teknologi yang besar ini dapat dioptimalkan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang inovatif dan menarik serta berfungsi untuk menyampaikan materi 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 dimana judul penelitian ini yaitu “ **Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi *Inshot* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas III Sekolah Dasar**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD?
2. Bagaimanakah Praktikalitas media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas III SD?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah untuk:

1. Untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid.
2. Untuk membantu peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan

media video pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot* di kelas III SD yang praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Produk yang 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 berbasis aplikasi *inshot* memiliki efek suara serta musik yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik.
4. Pengembangan produk dapat dilakukan di *Handphone* (Android atau IOS)

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

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD.
2. Bagi guru dapat digunakan sebagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, guru akan lebih mudah dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna, serta dapat menghasilkan produk bagi peserta didik.
3. Bagi peserta didik, membantu memudahkan dan memahami

pembelajaran yang dipelajari.

4. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
5. Bagi peneliti lain, sebagai referensi untuk melakukan penelitian dan pengembangan selanjutnya dengan memanfaatkan materi video sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi *Inshot*.

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

Asumsi dan keterbatasan pengembangan ini diuraikan sebagai berikut :

1. Media video yang dilakukan melalui aplikasi *Inshot* merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa dapat lebih semangat 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 3 Subtema 2 Pembelajaran 1
3. Keterbatasan dalam pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu sehingga yang dapat dikembangkan hanya Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1

#### **G. Definisi Istilah**

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka definisi istilah dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

1. Media Pembelajaran adalah mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa

perangkat *hardware* ataupun *software* untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa Briggs dan Martin (dalam Sumiharsoni, Rudi & Hisbiyatul, Hasanah, 2017: 9-10)

2. Media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi *Inshot* adalah media pembelajaran yang berbentuk video dan menampilkan informasi pembelajaran dengan gambar animasi bergerak yang mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.
3. Validitas dimaksudkan untuk memastikan instrumen yang telah dibuat layak dan memang mengukur apa yang hendak diukur. Suharsimi (dalam Setyawan, Febri, 2017:132). Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi media pembelajaran kepada para ahli dan praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan Arikunto dan Cepi (dalam Alfinika, Ninit 2018:65)
5. Model ADDIE adalah framework yang dimanfaatkan sebagai alat untuk penelitian dan pengembangan. Model tersebut terdiri atas beberapa prosedur analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).