

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI POWTOON PADA  
MATA PELAJARAN IPA TERPADU  
UNTUK KELAS VIII DI SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)*



Oleh  
**FITRI LUSI ANGGRAINI**  
**1304786 / 2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

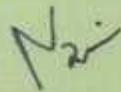
**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO* PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN  
IPA TERPADU UNTUK KELAS VIII DI SMP**

Nama : Fitri Lusi Angrami  
NIM/BP : 1304786/2013  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2018

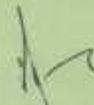
Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I



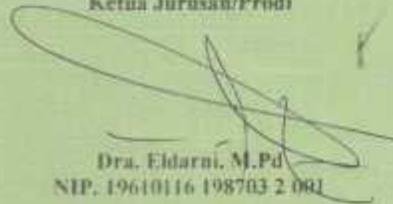
Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19781129 200312 1 001

Dosen Pembimbing II



Dra. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 19830126 200812 2 002

Ketua Jurusan/Prodi



Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Video* Pembelajaran Menggunakan Aplikasi  
*Powerpoint* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Untuk Kelas VIII Di  
SMP

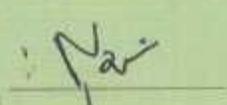
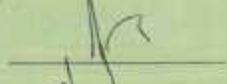
Nama : Fitri Lusi Anggrami

NIM/BP : 1304786/2013

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2018

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
Sekretaris	: Dra. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	
Anggota	: 1. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
	: 2. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
	: 3. Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 19870524 201404 2 003	

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitri Lusi Anggraini  
NIM/BP : 1304786/2013  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media *Video* Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Untuk Kelas VIII Di SMP

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau Perguruan Tinggi Lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 31 Januari 2018

Menyatakan,  
  
Fitri Anggraini



## ABSTRAK

### **Fitri Lusi Anggraini. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Untuk Kelas VIII Di SMP.**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, Media Pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pada mata pelajaran IPA kelas VIII serta mengetahui kualitas kevalidan, praktikalitas dan keefektifan dari produk yang dikembangkan sehingga layak digunakan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *4-D*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji praktikalitas dan efektifitas dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VIII<sub>5</sub> di SMP Negeri 31 Padang.

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA Terpadu untuk kelas VIII di SMP telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video yang telah dikemas dalam bentuk CD. Produk ini telah melalui tahap validasi, Berdasarkan hasil penilaian validasi materi dari guru bidang studi IPA SMP 31 Padang dan validasi media yakni dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, hasil validasi dari dua ahli media sudah dikategorikan “valid” dengan persentase 87.11%. Sedangkan hasil akhir validasi dari ahli materi sudah dikategorikan “valid” dengan persentase 94.5%. Pada hasil uji praktikalitas produk media pembelajaran berada pada persentase 99% kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya uji efektifitas diperoleh  $t_{hitung} = 2.784$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $df = 20$  pada taraf signifikan  $0.05 = 2.093$ . Maka dapat diketahui nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2.784 > 2.093$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran IPA dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : Pengembangan, Media Video.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Untuk Kelas VIII di SMP” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini terlaksana berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku Penasehat Akademik sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Pembimbing II yang memotivasi dan memberikan banyak bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak Azman, M.Si dan Ibu Dr Ulfa Rahmi, S.Pd., M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Nurfiyenti S,Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga tempat penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Spesifikasi Produk.....	5
F. Pentingnya Pengembangan .....	6
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	7
H. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Konsep Media Pembelajaran.....	9
B. Video Pembelajaran .....	17
C. Pembelajaran IPA.....	19
D. Keterkaitan Video Pembelajaran Menggunakan <i>Powtoon</i> dalam Pembelajaran IPA. ....	22
E. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas .....	23
F. Keterkaitan Penelitian dengan Jurusan Teknologi Pendidikan .....	25
G. Kerangka Konseptual .....	27
H. Kajian Penelitian yang Relevan .....	28
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b> .....	30
A. Jenis Penelitian.....	30

B. Model Pengembangan .....	30
C. Prosedur pengembangan .....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	36
E. Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Pengembangan.....	45
B. Analisis Data .....	53
C. Revisi Produk.....	59
D. Pembahasan.....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Penentuan Skor .....	37
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi.....	39
3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	40
4. Kisi-Kisi Penilaian Siswa.....	41
5. Kriteria Inpretasi Siswa.....	43
6. Hasil Penilaian Media.....	49
7. Hasil Penilaian Materi.....	50
8. Hasil Uji Coba Pada Siswa.....	51
9. Persiapan Penguji Efektivitas.....	52
10. Hasil Validasi Media Mengenai Kesesuaian Media.....	53
11. Hasil Validasi Media Mengenai Desain Dan Layout.....	54
12. Hasil Validasi Media Mengenai Kemudahan.....	55
13. Hasil Validasi Media Mengenai Kesesuaian Konsep.....	55
14. Hasil Validasi Media Mengenai Kedalaman Materi.....	56
15. Hasil Validasi Media Mengenai Keterbacaan.....	57
16. Hasil Validasi Media Mengenai Penulisan.....	57
17. Hasil Uji Praktikalitas Pada Siswa.....	58
18. Revisi Produk.....	60
19. Hasil Akhir Validitas Dan Praktikalitas.....	63

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka konseptual penelitian.....	27
2. Prosedur penelitian pengembangan 4-D.....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Naskah.....	69
2. Silabus.....	84
3. RPP.....	95
4. Penilaian ahli media.....	117
5. Penilaian ahli materi.....	123
6. Penilaian uji praktikalitas.....	126
7. Hasil uji validitas ahli media.....	132
8. Hasil uji validitas ahli materi.....	133
9. Hasil skor rata-rata praktikalitas.....	134
10. Hasil penilaian efektivitas.....	135
11. Soal.....	136
12. Hasil jawaban siswa.....	141
13. Dokumentasi.....	145
14. Surat penugasan.....	148
15. Surat izin penelitian dari jurusan.....	149
16. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan.....	150
17. Surat selesai penelitian.....	151

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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”. menurut pengertian ini, 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. Gaya komunikasi zaman dahulu sangat jauh berbeda dengan komunikasi saat ini terbukti dengan dimunculkannya perangkat komunikasi yang canggih sebagai media komunikasi seperti *handphone*, tv, radio, internet dan lainnya. Komunikasi mempunyai beberapa unsur, yakni sumber (*source*), pengirim pesan (*communicator*), media (*channel*), penerima pesan (*communicant*) dan efek (*effect*). Dalam hal ini yang sangat berperan penting yang harus diperhatikan adalah media yang akan digunakan sebagai sarana dalam berkomunikasi.

Pesatnya perkembangan dari kecanggihan teknologi yang dijadikan sebagai media penyampaian komunikasi dimanfaatkan dalam segala hal, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Proses pendidikan disekolah yang didalamnya terdiri dari proses belajar mengajar membutuhkan media sebagai alat bantu mengajar, ragam dan jenis media pun

tentulah harus banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.

Perkembangan teknologi dalam pengajaran memberikan dampak yang sangat baik, sebab dengan adanya teknologi tersebut lebih memudahkan guru dalam berbagi ilmu dengan peserta didiknya.

Menurut Miarso dalam Warsita (2008:58)

“teknologi pendidikan secara konseptual dapat berperan untuk membelajarkan dengan mengembangkan dan atau menggunakan sumber belajar yang meliputi sumber daya manusia, sumber daya alam dan lingkungan, sumber daya peluang atau kesempatan, serta dengan meningkatkan efektivitas dan efisiensi sumber daya pendidikan”.

Sebagai pendidik dan pengajar, gurulah yang 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.

Ilmu pengetahuan alam (IPA terpadu) atau sains menerangkan tentang kejadian-kejadian alam Sebagai salah satu mata pelajaran di SMP, pembelajaran IPA bertujuan mengembangkan ketrampilan proses untuk memperoleh konsep-konsep IPA dalam menumbuhkan nilai dan sikap ilmiah siswa. Oleh karena itu, dalam proses belajar

mengajar IPA, seharusnya siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan soal atau membaca buku teks saja, tetapi dengan adanya media mereka harus lebih dapat membangun pengetahuan dalam benak mereka sendiri dengan peran aktifnya dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan penulis selama melakukan observasi pada mata pelajaran IPA terpadu di kelas VIII, pembelajaran yang biasa dilaksanakan dengan menggunakan media sering kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh beberapa alasan, seperti sulit mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, biaya yang tidak ada, atau alasan lainnya. Terkadang guru memang menggunakan media sebagai pendukung proses pembelajaran, namun media tersebut dirasa masih belum cukup membantu proses pembelajaran seperti hanya menggunakan media cetak saja

Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya (Warsita, 2015:20). solusi yang cocok bagi guru mengatasi masalah ini yaitu dengan menggunakan media yang beda dari yang sebelumnya digunakan dalam pembelajaran IPA salah satunya berupa media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan salah satu sarana yang penggunaannya sangat praktis, dan proses pembelajaran yang dihasilkan lebih kongkrit atau nyata sehingga pesan yang disampaikan akan diterima siswa dengan baik. Sedangkan *software* yang digunakan dalam pembuatan media video pembelajaran ini bisa

diolah dengan menggunakan program aplikasi pengolah video. namun penulis memilih menggunakan salah satu aplikasi pengolah video yaitu *Powtoon*.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai “**Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Untuk Kelas VIII Di SMP**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran IPA
2. Media pembelajaran yang digunakan masih tergolong sederhana sehingga siswa tidak dapat memvisualisasikan dengan mudah penyampaian materi yang diberikan.
3. Dalam rangka membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar yang baik pada mata pelajaran IPA, diperlukan media pembelajaran yang lain yang dapat membantu proses belajar siswa, tidak hanya berupa buku paket saja.

## **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *POWTOON* pada mata pelajaran IPA Terpadu IPA untuk kelas VIII di SMP dilakukan?
2. Bagaimanakah validitas, pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP?

3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP?
4. Bagaimanakah efektifitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP
2. Menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP yang valid.
3. Menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP yang praktis.
4. Menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII di SMP yang efektif.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Video Pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta mendukung terciptanya proses belajar yang mandiri dimana didalam pembuatannya menggunakan aplikasi *Powtoon*. tetapi, *Powtoon* merupakan aplikasi yang tidak berkerja dengan sendirinya. *Powtoon* membutuhkan aplikasi lain untuk pendukung kinerja seperti *ASR Record*, *Photoshop*, *Wondershare Filmora* dll.

Spesifikasi produk dalam penelitian ini:

1. Materi yang dipilih dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah materi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMP Negeri 31 Padang pada mata pelajaran IPA kelas VIII.
2. Produk
  - a. Perancang

Perancang berfungsi merancang video pembelajaran sesuai dengan materi atau standar kompetensi SMP yang dibutuhkan siswa.
  - b. Pengguna

Guru dan siswa yang nantinya akan memiliki materi ini.
  - c. Tampilan produk
    - 1) Pada tampilan awal berisi identitas program yang terdiri dari judul program, mata pelajaran, kelas, dan semester.
    - 2) Tampilan berikutnya tampilan mengenai SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.
    - 3) Selanjutnya dilanjutkan dengan pembukaan video oleh narrator yang akan membuka pembahasan mengenai materi yang akan ditampilkan.
    - 4) Kemudian barulah masuk kedalam pembahasan materi.
    - 5) Penutup dari narrator

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media video pembelajaran dalam pembelajaran IPA ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran IPA yaitu kurangnya media

yang mendukung dan menarik untuk diikuti, dengan adanya video pembelajaran ini materi pembelajaran IPA dapat menarik minat dan memotivasi siswa untuk belajar.

Pengembangan media video pembelajaran ini dikembangkan selain untuk membantu guru dalam proses belajar juga dapat dijadikan sebagai upaya meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap belajar. Pengembangan media video pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan visualisasi riil karena yang kita ketahui media pembelajaran berbasis audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan indera penglihatan.

### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Video pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam membantu pendidik dalam penyampaian materi. Penggunaan video pembelajaran masih sangat jarang digunakan sebaiknya harus sering digunakan selain terkesan riil, video pembelajaran juga dapat menghilangkan kebosanan siswa dari media yang tidak beragam. Media yang penulis buat hanya dirancang untuk beberapa kali pertemuan saja dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan juga biaya. Penulis melakukan uji validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran. dan juga dalam pembuatan video ini tentunya tidak luput dari berbagai kekurangan, untuk itu penulis berharap nantinya akan lebih bagus pada penelitian selanjutnya.

Dalam proses pembuatan media video menggunakan aplikasi ini, penulis memiliki beberapa kendala seperti susahnya jaringan internet akan memperlambat jalanya proses pembuatan. Sebab, pembuatan harus dalam keadaan online.

### **H. Manfaat Penelitian**

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

2. Bagi siswa, semoga dapat memberikan motivasi belajar dan menjadikan pembelajaran IPA terasa menyenangkan dengan adanya media video 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.