

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI
72 ALUE NAGA BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Dita Maulita Wati
20080079



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETESMPENA
BANDA ACEH
2024**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

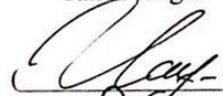
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI
72 ALUE NAGA BANDA ACEH**

Skripsi Ini Telah Di Setujui Untuk Di Pertahankan Dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

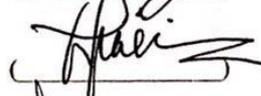
Banda Aceh, 2 September 2024

Tanda Tangan

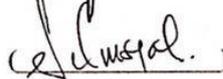
Pembimbing I : Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN.1330057702



Pembimbing II : Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801



Penguji I : Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

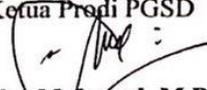


Penguji II : Safrina Junita, M.Pd
NIDN. 1317069101



Menyetujui
Ketua Prodi PGSD

Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701



Mengetahui,
Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 10128068203



LEMBARAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI
72 ALUE NAGA BANDA ACEH**

Skripsi Ini Telah Di Setujui Untuk Di Pertahankan Dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 2 September 2024

Pembimbing I



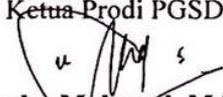
Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Pembimbing II



Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

Menyetujui
Ketua Prodi PGSD


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarifuni, M.Pd
NIDN : 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Dita Maulita Wati
NIM : 20080079
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian besar maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 2 September 2024



Dita Maulita Wati
Dita Maulita Wati

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah S.W.T dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “**Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Shalawat beriring salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad S.A.W. Mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di Yaumul akhir nanti. Amin.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku Ayahanda Agus Riandi dan Ibunda tercinta Lasmiatun, yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak- anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita- cita.
2. Dr.Lili Kasmini, S.Si.,M.Si, selaku rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
3. Dr. Syarfuni, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

4. Teuku Mahmud, M.Pd, selaku Ketua Progran Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
5. Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I yang telah mendidik, memberikan bimbingan dan meluangkan waktu, memberikan masukan saran, motivasi dan sabar selama membimbing.
6. Dr.Lili Kasmini, S.Si.,M.Si, selaku pembimbing II yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan banyak bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Bapak dan ibu SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh yang telah membantu dalam mempermudah proses penelitian.
9. Terimakasih untuk keluarga besar yang selalu membantu memberikan dukungan baik secara materi maupun dukungan moril dalam menyelesaikan proses pendidikan peneliti.
10. Teman- teman dan sahabat- sahabat yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman mahasiswa Program Studi PGSD 2020 Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah serta

banyak membantu peneliti, memberikan semangat dan do'a kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun penulisan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pendidikan Guru Sekolah Dasar kedepannya.

Banda Aceh, 19 Juli 2024
Penyusun,

Dita Maulita Wati
20080079

ABSTRAK

Dita Maulita Wati. 2024, Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd dan Pembimbing II. Dr. Lili Kasmini, M.Si

Video pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yaitu IPAS tentang materi aku dan kebutuhan. Pada materi ini Video Pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi dan selanjutnya siswa akan mengamati video yang berisikan materi aku dan kebutuhanku yang ditampilkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan Kevalidan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh, serta untuk mengetahui efektifitas penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Metode yang digunakan adalah metode *research and development* disingkat dengan R&D dengan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil kevalidan pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh bahwa diperoleh nilai keseluruhan validasi sebesar 94.07% dengan kriteria "Sangat Valid". Sedangkan kepraktisan pengembangan video pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh dengan menggunakan angket respon guru bahwa diperoleh persentase penilaian dengan skor 100% dengan kriteria "Sangat praktis". Sedangkan hasil angket respon siswa diperoleh persentase penilaian dengan skor 85.50% sehingga mendapatkan kriteria "Sangat menarik". Efektifitas hasil belajar siswa pada pre test rata-rata nilai keseluruhan sebesar 63.50 dengan kriteria pembelajaran "Belum Tuntas". Sedangkan post test setelah penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 91.25 dengan kriteria "Tuntas". Dimana hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Hasil Belajar

ABSTRACT

Dita Maulita Wati. 2024, Development of Learning Videos to Improve Student Learning Outcomes in Class IV Science and Science Learning at SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Thesis, Primary School Teacher Education, Bina Bangsa Getsempena University. Supervisor I. Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd and Supervisor II. Dr. Lili Kasmini, M.Sc

Learning videos can be used in one of the subjects in elementary school, namely science and technology regarding me and my needs. In this material, the Learning Video can help students understand the material and then students will observe the video showing me and my needs. The aim of this research is to determine the validity and practicality of learning videos to improve student learning outcomes in class IV science and science learning at SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh, as well as to find out the effectiveness of using learning videos in science and science learning to improve learning outcomes for class IV students at state elementary schools. 72 Alue Naga Banda Aceh. The method used is the research and development method, abbreviated as R&D, with the ADDIE model. This research was conducted at SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh with a total of 20 class IV students. Based on the research results, the results of the validity of developing learning videos to improve student learning outcomes in science and science learning in class IV of SD Negeri 72 Alue Naga, Banda Aceh, obtained an overall validation score of 94.07% with the criteria "Very Valid". Meanwhile, the practicality of developing science and technology learning videos in class IV of SD Negeri 72 Alue Naga, Banda Aceh, using teacher response questionnaires, obtained an assessment percentage with a score of 100% with the criteria "Very practical". Meanwhile, the results of the student response questionnaire obtained an assessment percentage with a score of 85.50%, thus getting the criteria "Very interesting". The effectiveness of student learning outcomes in the pre-test has an average overall score of 63.50 with the learning criteria "Not Completed". Meanwhile, the post test after using learning videos in science and science learning obtained an average overall score of 91.25 with the "Complete" criterion. This shows that learning videos to improve student learning outcomes in science and science learning in class IV of SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh are very effectively used in classroom learning.

Keywords: Development, Learning Videos, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	12
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.2 Video Pembelajaran.....	14
2.2.1 Pengertian Video Pembelajaran	14
2.2.2 Manfaat Video Pembelajaran.....	15
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran	16
2.2.4 Karakteristik Video Pembelajaran	18
2.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	19
2.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	19
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	20
2.4 Hasil Belajar	21
2.4.1 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
2.5 Kajian Penelitian Relavan.....	24
2.8 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Prosedur Penelitian	29
3.3 Subjek dan Objek penelitian.....	31
3.3.1 Subjek Penelitian	31
3.3.2 Objek Penelitian.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	32

3.4.1 Angket (Kuesioner).....	32
3.4.2 Dokumentasi	32
3.4.3 Tes.....	33
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	33
3.5.1 Lembar Validasi.....	33
3.5.2 Angket/Koesioner	33
3.5.3 Lembar Soal	34
3.6 Teknik Analisis Data	34
3.6.1 Kevalidan Media	34
3.6.2 Analisis Data kepraktisan	35
3.6.3 Analisis Angket Respon Siswa	37
3.6.4 Hasil Belajar Siswa	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Deskripsi Penelitian	39
4.2 Hasil Penelitian.....	39
4.2.1 Hasil Analisis Pengembangan Video Pembelajaran	39
4.2.2 Analisis Hasil Belajar Siswa.....	53
4.3 Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Model ADDIE	30
Gambar. 4.1 Media Video Pembelajaran	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria penilaian.....	35
Tabel 3.2 Persentase Penilaian Validasi.....	35
Tabel 3.3 Skor Penilaian Respon Guru	36
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian	36
Tabel 3.5 Skor Penilaian Respon Peserta Didik Skala Guttman.....	37
Tabel 3.6 Persentase Kriteria Penilaian	37
Tabel 4.1 Pengembangan Hasil Rancangan	43
Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi	45
Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa.....	46
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media	47
Tabel 4.5 Hasil Revisi dan Saran Perbaikan Media Video Pembelajaran	49
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru	50
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Kelas IV.....	51
Tabel 4.8 Hasil belajar siswa	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rekap Angket Respon Siswa.....	66
Lampiran 2 Rekap Hasil Belajar Siswa Pada Pre Test	67
Lampiran 3 Rekap Hasil Belajar Siswa Pada Post Test.....	68
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	69
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	71
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	73
Lampiran 7 Lembar Angket Kepraktisan.....	75
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa	77
Lampiran 9 Modul Ajar	80
Lampiran 10 Soal Pretest dan Postest	89
Lampiran 11 Data siswa kelas Iv sd negeri 72 alue naga banda aceh.....	97
Lampiran 12 SK Pembimbing.....	98
Lampiran 13 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	99
Lampiran 14 Surat Mohon Izin Penelitian Dari Kepala Dinas Pendidikan.....	100
Lampiran 15 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian Di Sekolah.....	101
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	102
Lampiran 17 Media Video Pembelajaran	106
Lampiran 18 Biodata Penulis.....	115

BAB I

PENDAHUUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan potensi manusia dapat dilakukan melalui pendidikan dengan suatu inovasi khususnya pada proses pembelajarannya. Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari pembelajaran ialah membantu siswa belajar dengan merancang suatu kegiatan belajar yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui, mengalami atau melakukannya. Menurut Cahyadi (2019) faktor yang berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat memanipulasi dan menghadirkan objek dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta media berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa (Cahyadi, 2019).

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan pengembangan fisik psikologi peserta didik. Dimana konten digital ini memiliki multimedia yang terintegrasi dengan perangkat pintar sehingga memunculkan tampilan yang secara visual lebih menarik dan lebih baik. Sehingga

menciptakan sumber belajar yang menarik dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Hondro et al., 2021).

Mengapa perlu konten digital untuk menarik minat peserta belajar (Darnawati et al., 2021). Karena gaya belajar generasi sekarang sangat berbeda dengan jaman dulu. Saat ini mereka belajar, bekerja dan berkarya dimana saja, kapan saja dan dengan apa saja. Tantangan inilah yang membuat ekosistem belajar dimasa depan terus mengalami perubahan (Fitrawati et al., 2021). Menyatukan sumber belajar yang ada dimana-mana dan menjadikan apapun yang ada di sekitar sebagai sumber belajar membuat ekosistem belajar semakin menarik bagi generasi sekarang (Aftoni et al., 2021).

Sebagai seorang pengajar, guru tidak hanya bertugas untuk mengajar siswa-siswanya, namun juga harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang menarik. Perangkat pembelajaran tersebut diantaranya adalah silabus, RPP, dan media pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran sangat berpengaruh pada tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media berguna untuk memperjelas pesan, memberi rangsang yang sama, menimbulkan gairah belajar siswa dapat belajar mandiri (Sutikno & Fathurrohman, 2019). Disamping mampu menggunakan alat alat yang tersedia guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia, untuk ini guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang

tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah khususnya.

Untuk mendukung proses pembelajaran yang bermutu diperlukan media pembelajaran yang bisa menjadi alat dan sarana dalam memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Menurut Amelia (2021) media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan dari seorang guru kepada peserta didiknya. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Harsiwi & Arini, 2020). Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media disekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya. Jarangnya penggunaan media oleh guru juga disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran (Mudilillah, 2021).

Hadirnya media pembelajaran yang efektif sebagai alat untuk membantu proses tercapainya tujuan pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan kehadiran media pembelajaran tidak hanya menjadi alat yang digunakan guru dalam proses kegiatan pembelajaran, namun kehadiran media akan memberikan dampak terhadap proses dan hasil belajar siswa. Rusman dalam (Lestari, 2022) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audiovisual.

Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah video pembelajaran. Menurut Pagarra & Idrus (2018) media pembelajaran seperti video dapat

meningkatkan ketertarikan belajar. Video pembelajaran dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar yakni auditori, visual, dan kinestetis, serta mengakomodasi ketiga domain pembelajaran (Abi Hamid et al., 2020). Selanjutnya menurut Atoel dalam (Rusman & Riyana, 2015) menjelaskan media ini dapat mengurangi 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 penyampaian bahan ajar yang cukup efektif karena bersifat terbuka dan berdaya jangkau luas (Rusman & Riyana, 2015).

Penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mindrianingsih & Yanti (2021) bahwa pembelajaran menggunakan video pembelajaran dari hasil pengembangan video menggunakan aplikasi KineMaster mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pengguna media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan. dan media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah semangat belajar siswa. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik, serta menyenangkan, karena siswa memiliki ketertarikan terhadap gambar binatang, dan tumbuhan, maka dapat diberikan media dengan gambar binatang dan tumbuhan yang menarik (Susilana & Riyana, 2019).

Permendikbud No. 16 Tahun 2022 pasal 9 ayat 1 Tentang Pelaksanaan Pembelajaran menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas,

kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Mengajar yang kreatif mutlak diperlukan oleh seorang pengajar. Supaya pembelajaran di sekolah menjadi dinamis serta menyenangkan. Bahkan, peserta didik selalu mendapatkan sesuatu yang baru serta menarik. Sehingga, mereka selalu antusias bahkan terinspirasi oleh kreativitas pengajar dikelas.

IPAS merupakan peleburan dari dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA dan IPS. Kemudian guru juga menilai bahwa IPAS memudahkan guru dan peserta didik dalam belajar karena materi yang terdapat dalam IPAS merupakan materi esensial yang merupakan irisan dari kedua mata pelajaran sehingga dapat mengurangi beban dalam mengejar materi dan capaian pembelajaran sehingga guru bisa memiliki banyak waktu dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat bereksplorasi melalui berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik (Rusilowati, 2022). Lebih lanjut (Marwa et al., 2023), mengatakan guru juga berpendapat bahwa IPAS memang dibutuhkan oleh peserta didik pada zaman sekarang, agar peserta didik senantiasa terbiasa dalam menyeimbangkan antara kegiatan menjaga dan memelihara alam dengan sikap simpati dan empati terhadap sesama manusia. Selain itu juga, guru dinilai sudah siap untuk melaksanakan pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang dibuktikan dengan perencanaan, implementasi dan penilaian yang telah disusun secara matang oleh guru di sekolah dasar.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh bahwa pada waktu pembelajaran berlangsung guru jarang menggunakan media video ini dapat membantu dalam proses pembelajaran

khususnya kelas IV. Dari hasil observasi pada saat pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa saat kegiatan pembelajaran berlangsung terlihat antara interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa masih belum terbangun. Hal ini dapat terlihat dengan masih adanya sekat antara guru dengan siswa, di mana semua materi bersumber dari guru dan siswa hanya berperan sebagai penerima materi. Solusi mengembangkan media video pembelajaran yang bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Materi pembelajaran lebih menarik jika dijelaskan menggunakan video pembelajaran. Tapi kenyataannya di SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh jarang menggunakan video pembelajaran.

Beberapa hal yang mendasari pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini yaitu; 1) video pembelajaran berbasis demonstrasi sesuai dengan karakteristik siswa SD, 2) video pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran IPAS, 3) beberapa penelitian tentang video pembelajaran membuktikan media video dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa, dan minat siswa dalam pembelajaran, 4) hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa perlunya pengembangan media video pembelajaran. Kebaharuan video pembelajaran dengan video - video yang dikembangkan sebelumnya adalah pada bagian isi video terdapat kegiatan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa sudah memiliki gambaran dari pembelajaran yang dilakukan dan mempermudah siswa memahami materi dalam video karena siswa pernah mengalami dalam kehidupan nyata siswa. Video pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat mendengar dan melihat suatu peristiwa secara nyata adalah dengan video

pembelajaran. Video pembelajaran adalah gabungan gambar bergerak dan bersuara yang berisi tentang cara melakukan atau mengerjakan sesuatu melalui teknologi elektronik.

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dilakukan yakni sebagai berikut:

1. Pembelajaran hanya terfokuskan pada pedoman buku panduan dan sumber dari guru.
2. Belum terdapat media video pembelajaran sebagai pendamping belajar siswa.
3. Belum ada guru yang mengembangkan video pembelajaran pada materi Aku dan Kebutuhanku.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Kevalidan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh?
2. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak terutama dalam bidang pendidikan. Manfaat dari peneliti ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pengembangan dan ide gagasan dalam memanfaatkan video sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dengan menggunakan video pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar
- b. Bagi guru, pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dapat menjadikan salah satu alternatif model video pembelajaran pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh
- c. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik disekolah terutama dalam pembelajaran IPAS.
- d. Bagi penulis

Manfaat dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan baru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran animasi,serta dapat memberikan pengalaman mengajar secara langsung dengan menerapkan video pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Arsyad (2013) mengemukakan Istilah medium sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan bahwa media sebagai perantara. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Arsyad (2013) mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013) bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari siswa kepada penerima. Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. media pembelajaran merupakan salah satu metode atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola belajar, mendukung keberhasilan proses mengajar, dan memungkinan kegiatan belajar

mengajar dapat mencapai tujuan secara efisien. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Berdasarkan definisi atau pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, ide, atau gagasan berupa bahan ajar kepada siswa oleh guru.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh para ahli. Menurut Rivai dalam (Netriwati & Lena, 2017) manfaat dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1. Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan,
2. Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi,
3. Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain,
4. Media pengajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal apa yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka, misalnya menyaksikan pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa,

5. Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan,
6. Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Media pembelajaran memiliki manfaat praktis didalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Arsyad dalam (Mashuri, 2019) antara lain:

1. Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar,
2. Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar,
3. Mampu menanggulangi keterbatasan indra, ruang, dan waktu,
4. Mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran juga dapat menjembatani pendidik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow dalam (Arsyad, 2013), menyatakan bahwa, berdasarkan perkembangan teknologi media pendidikan terdiri atas media tradisional misalnya gambar, slide dan foto, dan media teknologi mutakhir misalnya media PBK dan CD Interaktif.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad (2013) adalah:

1. Benda nyata.
2. Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (*flip chart*), diagram, bagan, Grafik, foto.
3. rekaman audio dalam kaset.
4. Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program Komputer.
5. gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh film, rekaman video.
6. Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, microfilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan audio.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2013).

Menurut dalam Arsyad dalam (Sari et al., 2023) bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memperlancar

komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan alat bantu efektif yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan Asyhar (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi salah satunya media sebagai sumber belajar, media pembelajaran sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik dan juga media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan alat yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2.2 Video Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Video Pembelajaran

Istilah video berasal dari Bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visium yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung (*live*). Video merupakan media yang penting dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Sukiman (2012) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat

menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2013).

Media merupakan suatu perantara yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau pesan kepada penerimanya sehingga terjadi komunikasi yang baik antara pengirim dan penerima (Sari, 2023). Pembelajaran dengan menggunakan media video disajikan dalam satu kesatuan dan dirancang untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa untuk belajar melalui penyajian materi audio visual yang sangat efektif dalam menunjang siswa. dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan pedoman pada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik untuk mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

2.2.2 Manfaat Video Pembelajaran

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2013).

Menurut Ashyar dalam (Sari, 2023) bahwa manfaat video pembelajaran sebagai berikut:

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik,
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik dan pengajar,
3. Dapat digunakan secara efektif tepat dan bervariasi.

Pendapat lain disampaikan oleh Baktiono (2020) yang menyebutkan terdapat empat manfaat media pembelajaran berbasis video Adapun penjelasan manfaat video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Menjadikan siswa senang untuk belajar.
3. Pengganti guru dalam memberikan penjelasan materi.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pendapat ahli dan sumber diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media video pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Adapun kelebihan menurut (Uno, 2011) antara lain:

1. Video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas.

2. Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat
3. dikunjungi oleh siswa.
4. Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan.

Adapun menurut Daryanto (2013) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

1. Fine details, tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecilkecilnya.
2. Size information, tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. Third dimension, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
4. Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
5. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
6. Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit

Menurut Cecep & Bambang (2011) menambahkan kelemahan media video yaitu:

1. Pengadaan media video memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus.

3. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam media terdapat manfaat, serta memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media video, siswa dapat mengidentifikasi waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, tetapi menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal.

2.2.4 Karakteristik Video Pembelajaran

Daryanto (2013) menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
2. Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.
3. Video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu.
4. Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.
5. Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media video sebagai media pembelajaran, maka harus diketahui karakteristik video yang dapat mendukung digunakannya sebagai media pembelajaran. Karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu dapat menampilkan gambar dengan ukuran yang fleksibel, gambar dapat dimanipulasi dan dikombinasikan dengan suara, gerakan animasi dan teks kecepatannya dapat disesuaikan sehingga mendukung pemahaman siswa dalam mempelajari materi. Selain itu sasaran penggunaan video yang fleksibel yaitu dapat digunakan secara individual maupun berkelompok sehingga memudahkan siswa belajar meskipun dalam situasi kelas yang berbeda.

2.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pada kurikulum merdeka belajar, penerapannya pada penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu yaitu “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” (Aisyah et al., 2022). 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. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena alam semesta yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian dikenal dengan sebutan IPAS.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Dalam Kemendikbud (2022) Ada beberapa tujuan mata pelajaran IPAS, diantaranya:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan sehingga peserta didik terpicu untuk menguji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam menjaga, memelihara, mengolah sumber daya alam, melestarikan alam, dan lingkungan dengan bijak secara sederhana.

3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata secara sederhana.
4. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial bekerja, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
6. Memahami konsep anggota suatu kelompok masyarakat sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

2.4 Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2014) bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan”. Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (2011) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Slameto (2015:3) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis”.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Suprijono (2013) bahwa hasil belajar adalah:

1. Informasi yang verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh murid. Menurut

Sudjana (2017) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki murid setelah menerima pengalaman belajarnya atau tujuan instruksional. Hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama (Susiloningsih, 2016).

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang bukan hanya mengenai salah satu aspek melainkan perubahan perilaku secara keseluruhan (kognitif diukur dengan cara memberikan soal tes di setiap akhir siklus, afektif dan psikomotor diukur dengan cara memberikan skor pada tiap aspek di setiap pertemuan pembelajaran).

2.4.1 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Manusia dalam usahanya selalu menginginkan sesuatu hal yang lebih baik dari sebelumnya. Demikian pula dalam proses pembelajaran, tiap manusia menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Konsekuensinya dari keinginan tersebut terdiri dari dua hal yaitu berhasil atau tidak berhasil. Menurut Asmita et al (2018) bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu a) faktor yang berasal dari diri sendiri, b) faktor yang berasal dari luar. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor yang berasal dari diri sendiri (internal factor) yaitu :
 - a. Faktor jasmani baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, pendengaran dan sebagainya.
 - b. Faktor psikologis, terdiri dari kecerdasan, bakat, sikap, kebiasaan, minat, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri

- c. Faktor kematangan fisik maupun psikis, seperti perkembangan otak, disiplin dan lainnya.
2. Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal factor) yaitu :
 - a. Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, faktor sosial juga sangat mempengaruhi hasil belajar murid misalnya cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi dan begitupun lingkungan tempat tinggal mereka.
 - b. Faktor adat istiadat yaitu adat kebiasaan, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian juga sangat berpengaruh dalam hasil belajar murid.
 - c. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar murid.

2.5 Kajian Penelitian Relavan

Berikut merupakan kajian relavan penelitian terdahulu yang menjadi rujukan peneliti yakni sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Berbasis Video Animasi Pada Materi Bencana Alam di SD-It Hafizul Ilmi” hasil penelitian menunjukkan bahwa Pendidikan saat ini dibangun dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menciptakan model pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi Canva dinilai lebih efektif dan efisien bagi para guru. Berdasarkan penelitian yang relevan dengan penggunaan aplikasi edit video canva, maka canva merupakan satu-satunya solusi untuk membuat video pembelajaran. karena

saat ini semua guru sudah terdaftar di Dapodik dan semua mempunyai akun pembelajaran, dengan pembelajaran berbasis Video siswa terlihat lebih semangat dalam belajar, begitu antusias hingga tidak terasa kelas sudah selesai. Saat proses pembelajaran berlangsung anak-anak sangat tenang dan pusat perhatian semua tertuju pada video pembelajaran. Hasil pembelajaran yang dilakukan di SD-IT Hafizul Ilmi tentang pembelajaran berbasis video benar-benar berhasil baik secara individual maupun klasikal karena dapat meningkatkan minat belajar anak, meningkatkan kreativitas, dan dapat meningkatkan daya pikir anak. Sebab anak sudah bisa menggunakan indra penglihatan dan pendengarannya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Mujriyanti et al., 2023) “ Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” berdasarkan hasil penelitian bahwa Saat guru memberikan pertanyaan terkait materi Roro Jongrang, semua anak terlihat mampu menjawab pertanyaan tersebut yang diberikan guru. Hanya tujuh anak yang menjawab dengan skor 85, sedangkan dua puluh satu siswa lainnya mendapat skor 100. Dengan demikian anak yang mendapat skor di atas KKM yaitu 80. Melalui pembelajaran menggunakan media video akan mampu mengubah pengalaman guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu siswa juga terlihat lebih antusias dan bahagia. Pembelajaran yang dilakukan guru melalui penggunaan media berbasis teknologi yaitu menayangkan video pembelajaran bertema Roro

Jongrang meningkatkan pengetahuan siswa dan pembelajaran terlaksana dengan menyenangkan. Pembelajaran ini sangat bermakna bila guru menjelaskan dengan jelas dan disambungkan dengan video pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Syaifudin et al., 2023) “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Proses Fotosintesis Untuk Siswa Kelas V SDN SN Pasar Lama 3 Banjarmasin”. Berdasarkan hasil pengembangan media video pembelajaran IPA materi proses fotosintesis untuk siswa kelas V SDN-SN Pasar Lama 3 Banjarmasin dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D (four-d) dengan dilakukanya 4 tahapan yaitu Define, Design, Development dan

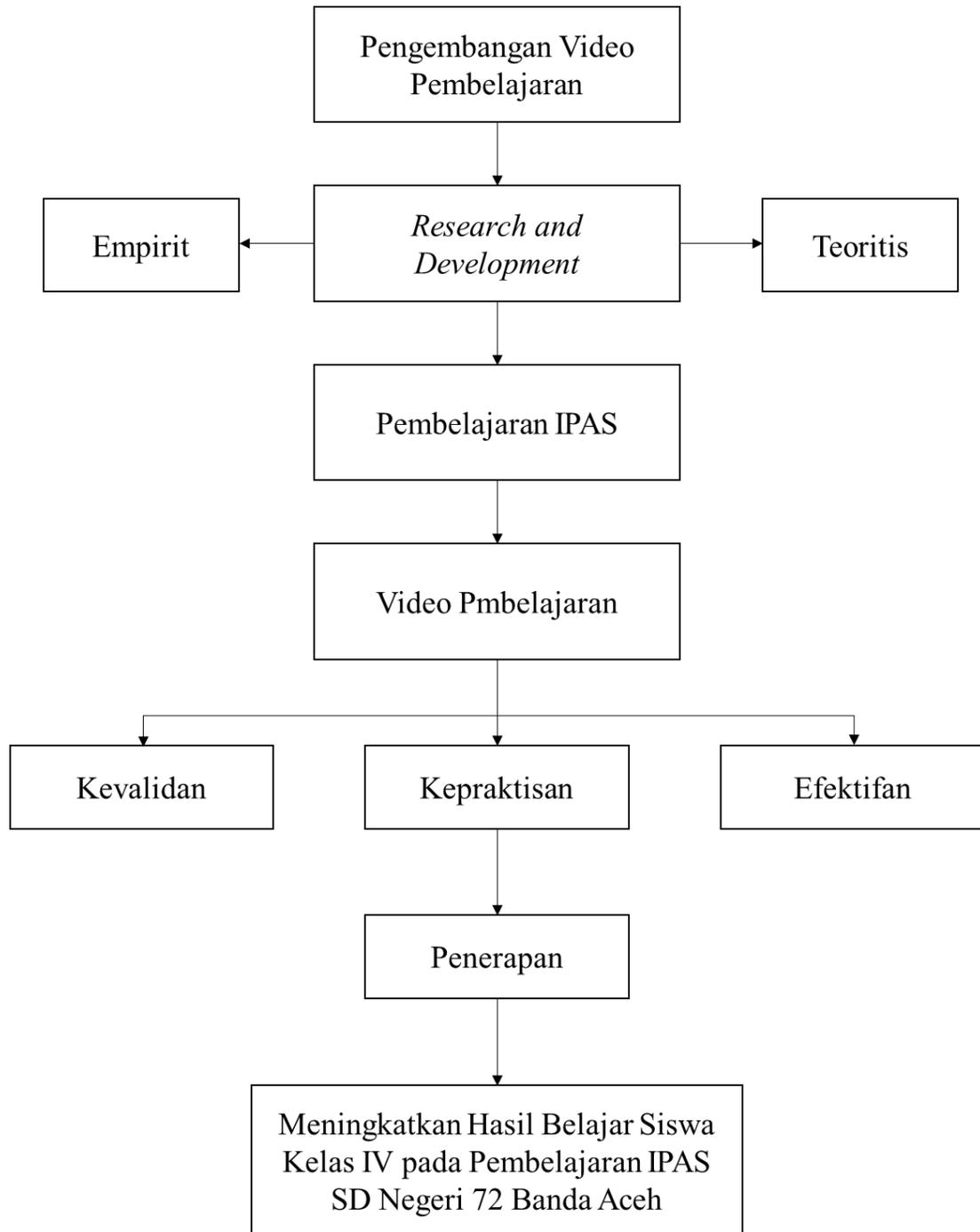
Dissemination. Hasil uji kelayakan video pembelajaran masuk dalam kategori “Baik” dengan rerata presentase didapatkan dari hasil Guru mata pelajaran IPA sebagai ahli materi, dosen sebagai ahli media, dan naskah bahasa merupakan hasil verifikasi ahli. Dengan didaptkanya hasil penilaian dari uji validasi dan uji coba produk tersebut maka media video pembelajaran IPA proses fotosintesis ini layak digunakan.

4. Penelitian dilakukan oleh (Khakim et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Video Animasi Plotagon Materi Fotosintesis di Kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penilaian validitas ini disesuaikan dengan penilaian hasil uji kevalidan berupa angket yang mana

dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video animasi plotagon pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis dengan rincian (1) hasil uji validator ahli materi memperoleh hasil layak digunakan dan perlu diadakan revisi kecil dengan nilai 83 (2) hasil uji ahli materi memperoleh hasil sangat layak dengan nilai 75 (3) hasil uji pengembangan media terhadap peserta didik memperoleh nilai 76. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut penelitian ini dapat disimpulkan bahwa video animasi plotagon pada materi fotosintesis layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Semara & Agung, 2021) yang berjudul “Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian diperoleh rata-rata posttest hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil pretest sebelum diterapkan media komik. Rata-rata pretest yang diperoleh sebelum diterapkan media komik yaitu 65. Setelah dilakukan tindakan dengan penggunaan media komik, maka diperoleh rata-rata nilai posttest yaitu 80. Data yang dikumpulkan menggunakan tes dan observasi, sedangkan data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji t.

2.6 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

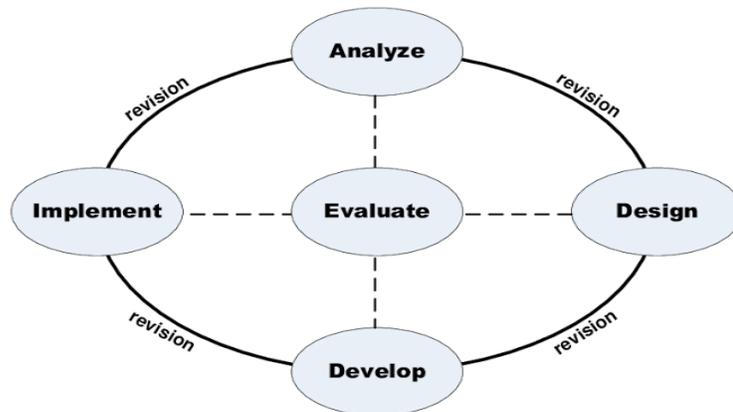
Metode yang digunakan adalah metode research and development disingkat dengan R&D dengan model ADDIE (Sukmadinata, 2015). Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ADDIE lebih mudah, efektif dan mendukung kinerja program itu sendiri model ADDIE memiliki lima tahapan yang mudah dipahami untuk mengembangkan produk pengembangan seperti modul, buku ajar, video pembelajaran dan multimedia. Model ADDIE memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap pengembangan pada setiap tahap

Penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Ibnu (2013) memberikan pengertian tentang penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk *hardware* atau *software* melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan *need assessment*, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi.

3.2 Prosedur Penelitian

Berikut ini adalah tahap pelaksanaan pengembangan menurut Robert Maribe Branch dalam (Sugiyono, 2016) yaitu: *Analisis* (analisa), *design* (rancangan),

development (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun tahap-tahap pengembangan berdasarkan model ADDIE sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model ADDIE

1. Tahap Menganalisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan melakukan observasi permasalahan. Setelah potensi masalah dapat ditunjukkan maka selanjutnya melanjutkan ke tahap selanjutnya.

2. Tahap Mendesain (*Design*)

Setelah analisis, peneliti kemudian mendesain dengan beberapa langkah yaitu, menentukan desain produk yang akan dirancang, menentukan alat dan bahan penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan perancangan.

3. Mengembangkan (*Development*)

Media pembelajaran yang di desain dan direncanakan, langkah selanjutnya adalah memvalidasi media tersebut melalui ahli materi dan desain. Dari hasil

validasi tersebut maka dapat diketahui berapakah nilai kelayakan dari bahasa yang telah dibuat. Jika ada kekurangan dalam hasil validasi ahli selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Sehingga hasil yang akan diperoleh semakin memuaskan.

4. Mengimplementasikan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, setelah divalidasi produk oleh tim ahli dan dan revisi produk maka tahap selanjutnya dapat digunakan dan diterapkan pada siswa.

5. Mengevaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir ini akan dilakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah sistem pembelajaran berhasil dan sesuai yang diharapkan atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap tahap diatas karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

3.3 Subjek dan Objek penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek Penelitian yang dimaksud adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran dalam pengumpulan data. Data yang dikumpulkan dari belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran IPAS terhadap siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh yang berjumlah 20 siswa.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan sifat, keadaan dari suatu benda, orang atau menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh..

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016) teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan data, dengan teknik tertentu. Teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

3.4.1 Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiyono, 2016). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada beberapa tim yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang bertujuan untuk memperoleh kritik, koreksi dan saran terhadap pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Lembar angket diberikan juga diberikan kepada guru kepraktisan penguasaan video pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran IPAS terhadap siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa pada saat penelitian

3.4.3 Tes

Tes dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran IPAS terhadap siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Tes ini dilakukan dua kali yaitu tes awal sebelum menggunakan video pembelajaran (*pretest*) dan tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran (*posttest*).

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner), dan lembar validasi.

3.5.1 Lembar Validasi

Lembar validasi ini berisi pendapat tentang pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran IPAS terhadap siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh yang bertujuan memudahkan validator memberikan tanggapan dan penilaiannya. Dimana validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media

3.5.2. Angket/Koesioner

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan, lembar angket digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan guru dan siswa terhadap pengembangan video

pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran IPAS terhadap siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

3.5.3 Lembar Soal

Dalam instrument ini, test terbentuk objektif dengan soal esay. Tes yang diberikan berupa soal soal yang berkaitan dengtan materi yang diajarkan kepada siswa sebanyak 10 butir soal pada pembelajaran IPAS pada materi aku dan kebutuhanku. Test ini dilakukan dua kali yaitu sebelum menggunakan video pembelajaran (pretest) dan sesudah menggunakan video pembelajaran (postes) dengan test yang sama, hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan pembelajaran IPAS terhadap siswa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk memperoleh kelayakan dari media yaitu:

3.6.1. Kevalidan Media

Kevalidan pengembangan video pembelajaran yang akan dinilai oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

Berikut langkah–langkah dalam melakukan analisis kevalidan video pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi dan media:

1. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria. Berikut merupakan skala penilaian yang di gunakan:

Tabel 3.1 Kriteria penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: (Sugiyono, 2016)

3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validator (V)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Akbar, 2013)

Keterangan:

- V = Persentase Validasi
 f = Jumlah Skor Validasi
 N = Skor Maksimal
 100% = Nilai Ketetapan

4. Hasil kevalidan video pembelajaran telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Persentase Penilaian Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Akbar, 2013)

3.6.2 Analisis data kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini dilakukan untuk melihat kepraktisan video pembelajaran yang digunakan. Dimana dalam analisis ini dilakukan angket respon guru terhadap kepraktisan video pembelajaran tersebut.

Angket guru disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS),Setuju (S), kurang setuju (KR), dan Tidak Setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Berikut langkah – langkah dalam mengetahui kepraktisan video pembelajaran dari angket respon guru:

1. Menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk guru dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Penilaian Respon Guru

	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2016)

2. Merumuskan hasil dari respon guru, dengan rumus sebagai berikut:

$$Persentase (P) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Simang,Efendi&Gagaramusu (2019)

Keterangan:

- P = Persentase
 f = Jumlah Skor Respon Guru
 N = Skor Maksimal
 100% = Nilai Ketetapan

3. Menentukan kriteria terhadap praktisan video pembelajaran dari hasil respon guru, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

Interval Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis

21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : (Arikunto, 2017)

3.6.3 Analisis Angket Respon Siswa

Angket respon diberikan kepada siswa ini bertujuan untuk respon dan tanggapan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran. Angket siswa disusun dengan 2 alternatif jawaban yaitu YA dan TIDAK.

Menentukan nilai respon angket yang diberikan untuk siswa dengan tabel sebaai berikut:

Tabel 3.5 Skor Penilaian Respon Peserta Didik Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Sumber : Dewi Ayu Sulistyningrum (2017)

Merumuskan hasil dari respon guru, dengan rumus sebagai berikut:

$$Persentase(P) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- f = Jumlah Skor Respon siswa
- N = Skor Maksimal
- 100% = Nilai Ketetapan

Menentukan kriteria terhadap kemenarikan penggunaan video pembelajaran dari hasil respon siswa, dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6 Persentase Kriteria Penilaian

Interval Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Menarik

61% - 80%	Menarik
41% - 60 %	Cukup Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik
<20%	Tidak Menarik

3.6.4 Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar siswa diperoleh dari hasil setelah dilakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran IPAS. Syarat ketuntasan hasil belajar siswa mendapat skor ≥ 70 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 70 dari seluruh peserta didik. Menurut (Simang et al., 2014):

1. Daya serap individu peserta didik

$$IDS \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi penelitian

Penelitian ini dilakukan disekolah SD Negeri 72 Aleu Naga Banda Aceh pada siswa kelas IV dengan menggunakan pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh, serta untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Dalam pengembangan ini menggunakan pendekatan model ADDIE.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Hasil Analisis Pengembangan Video Pembelajaran

Dalam tahap penelitian ini adalah analisis dengan model ADDIE. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media video pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh bahwa kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran, pada saat pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa saat kegiatan pembelajaran

berlangsung terlihat antara interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa masih belum terbangun. Hal ini dapat terlihat dengan masih adanya sekat antara guru dengan siswa, di mana semua materi bersumber dari guru dan siswa hanya berperan sebagai penerima materi.

Dalam hal ini peneliti berupaya merancang media pembelajaran video animasi. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan ketertarikan dan daya tarik siswa serta dapat memenuhi kebutuhan siswa. Peneliti mengambil pelajaran IPAS bab 7 Aku dan Kebutuhanku di kelas IV.

2. Desain (Perancangan)

Tahap kedua adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan media video pembelajaran. Ada 3 langkah perancangan yakni penyusunan materi, penyusunan kerangka video, penyusunan desain dan fitur video. Berikut adalah hasil Pengembangan media.

a. Penyusunan materi

Penulis disini merancang mengenai materi Aku dan Kebutuhanku yang terdapat pada pembelajaran IPAS kelas IV disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Berikut rancangan materi yang telah ditentukan dalam pembuatan media video pembelajaran yang akan dibuat.



Gambar. 4.1 Media Video Pembelajaran

b. Penyusunan kerangka video

Media video yang akan dikembangkan berupa karakter animasi yang berguna untuk menarik agar perhatian siswa serta di lampirkan dengan gambar yang menarik. Hal ini dilakukan agar siswa dapat menangkap dan memahami materi pembelajaran. Pada tahap penyusunan kerangka video, peneliti disini menyiapkan format video animasi yang akan dikembangkan sebelum divalidasi dan diuji. Rancangan pada format video animasi sebagai berikut :

- 1) Slide pertama terdapat pembukaan yang berisi mengenai judul bab, mata pelajaran, serta kelas.
- 2) Slide kedua yaitu berisi tujuan pembelajaran.
- 3) Slide ketiga yaitu berisi materi.
- 4) Slide terakhir yaitu penutup.

c. Penyusunan Desain dan Fitur

Desain dan fitur dalam video ini dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah peneliti tentukan yaitu IPAS bab 7 Aku dan Kebutuhanku yang disajikan dalam video pembelajaran. Dalam tahap desain peneliti merancang instrumen kelayakan untuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV dan instrumen respon untuk peserta didik. dengan demikian pada tahap desain atau perancangan media video animasi kemudian dilanjutkan dengan tahap selanjutnya yakni tahapan pengembangan.

3. Hasil Development (Pengembangan)

Pada tahap ini adalah tahap pengembangan yang bertujuan untuk melihat kelayakan media video pembelajaran yang akan divalidasi oleh para ahli sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan. Berikut tahapan pada tahap pengembangan video.

a. Pembuatan produk

Setelah video dirancang dan didesain, kemudian video dikembangkan melalui bantuan aplikasi Canva dan capcut dengan dijadikan video animasi sebaik mungkin. Pembuatan produk video pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, yakni berupa : pembukaan, cover, isi materi, serta penutup. Berikut sebagian tampilan video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.1
Pengembangan Hasil Rancangan

Cover Depan	Tujuan pembelajaran
	
Isi materi	Isi materi
	

 <p>Pangan</p>	 <p>kebutuhan skunder</p> <p>Kebutuhan sekunder adalah yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi.</p>
 <p>Contoh Dari Kebutuhan Tersier</p> <p>Happy Holidays</p>	 <p>Tersier</p>
<p>Penutup</p>	
 <p>Thanks for Watching</p>	

Tabel rancangan video

b. Validasi ahli

Pada tahap ini produk akan divalidasi atau dinilai oleh tim validator, media akan diberikan kritik dan saran dari validator terdiri dari satu Dosen, tahap validasi ini peneliti mendatangi langsung para ahli untuk menilai dan memvalidasi media yang telah dibuat yaitu dengan memperlihatkan media telah dibuat. Kemudian para ahli menilai sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya. Hasil penelitian yang telah didapat selanjutnya direvisi sesuai dengan kritikan dan saran para ahli.

1) Validasi Materi

Pada validasi ahli materi yang menjadi validator penilaian ini oleh Bapak Dr. Rahmatullah, M.Si. Validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media video yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan lembar validasi klasifikasi ahli dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.2 Validasi Ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian materi pada video pembelajaran	5
2	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kejelasan dan keluasan materi	5
4	Kesesuain materi dengan kurikulum	5
5	Menggunakan Kalimat yang mudah dipahami peserta didik	5
6	Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa	5
7	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari	5
8	Kesusuaian materi yang disajikan sesuai pembelajaran	5
9	Keakuratan materi berdasarkan konsep pembelajaran	5
10	Materi diintegrasikan sesuai pembelajaran	5
Jumlah Skor		50

Persentase	100%
Keterangan	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi Ahli Materi diperoleh kriteria penilaian dengan skor 100% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid” digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Validasi Ahli bahasa

Pada validasi bahasa yang menjadi validator penilaian ini oleh bapak Dr.Syarfuni, M.Pd. Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan materi pada media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil validasi klasifikasi ahli dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD	4
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4
3	Kejelasan penggunaan kata dan bahasa	3
4	Kejelasan informasi yang disampaikan	4
5	Menggunakan Kalimat yang mudah dipahami peserta didik	4
6	Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa	4
7	Ketetapan dialog/teks dengan materi	4
8	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai- nilai pendidikan	5
9	teks yang digunakan dalam video dapat menyampaikan materi dengan cepat	5
Jumlah Skor		37
Persentase		82.22%
Keterangan		Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi Ahli bahasa diperoleh kriteria penilaian dengan skor 82.22% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid” digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Validasi Media

Pada validasi ahli media yang menjadi validator penilaian ini oleh Bapak Dr. Akmaluddin, M.Pd. Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media video yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan lembar validasi klasifikasi ahli dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.4 Validasi Ahli media

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Kualitas dan tampilan video	Bentuk dan ukuran huruf dalam video jelas	5
		Tulisan teks mudah di baca	5
		Tampilan isi produk menarik	5
		Kesesuaian kecepatan gerak dengan suara sesuai	5
		Kombinasi warna menarik	5
		Keserasian font isi pada video	5
		Kualitas video HD	5
2	Aspek Materi	Kesesuaian bakcsound video dengan materi	5
		Kejelasan audio voice over pada video	5
		Ketepatan penggunaan bahasamudah diphami	5
Jumlah Skor			50
Persentase			100
Keterangan			Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi Ahli media diperoleh kriteria penilaian dengan skor 100% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat Valid” digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, maka untuk memperoleh perentase keseluruhan terhadap pengembangan video pembelajaran, yakni dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{X}{N}$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jumlah persentase keluruhan

N = Banyak subjek

$$= \frac{100\% + 82.22\% + 100\%}{3} = \frac{282.22\%}{3} = 94.07\%$$

Berdasarkan hasil diatas bahwa pada validasi ahli materi diperoleh sebesar 100%, validasi ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 82.22% dan validator ahli media diperoleh nilai 100% dengan nilai keseluruhan validasi sebesar 94.07% dengan kriteria “Sangat Valid”, oleh karena itu maka penggunaan video pembelajaran dapat digunakan dalam proses pemelajaran dikelas.

Pada tahap ini kemudian dikembangkan juga terdapat perubahan berdasarkan saran dan masukan dari pembimbing dan validator sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Revisi dan Saran Perbaikan Media Video Pembelajaran

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Saran Perbaikan ahli media: pada video pembelajaran merubah karakter pada video</p> 	<p>Perbaikan : telah mengantikan karakter dalam video</p> 
<p>Saran perbaikan ahli materi : Merubah tulisan,suara dan kecepatan suara pada video</p> 	<p>Perbaikan : telah merubah tulisan dan suara pada video</p> 

4. Implementation (Uji Coba Media)

Tahap ini adalah tahap uji coba produk. Setelah dilakukan validasi selanjutnya media akan di uji coba kepada guru dan siswa kelas IV SDN 72 Alue Naga Banda Aceh berjumlah 20 orang dengan materi bab 7 yaitu Aku dan Kebutuhanku. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan secara langsung

diruang kelas IV berjalan dengan tertib dan lancar. Siswa hadir semua, tepat waktu mengikuti pembelajaran hingga semuanya selesai. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon penggunaan terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Hasil respon guru dan siswa yaitu sebagai berikut:

a. Angket Respon Guru

Pada angket respon guru diberikan untuk tujuan melihat kepratisan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Adapun hasil angket respon guru dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Penampilan video pembelajaran materi aku dan kebutuhanku sangat menarik	5
2	Penyajian materi dalam video tersusun secara sistematis	5
3	Penggunaan karakter pada video dapat membantu pemahaman siswa.	5
4	Penyusunan materi pada video sangat menarik	5
5	Pembelajaran menggunakan media video membuat siswa lebih aktif	5
6	Perpaduan antara gambar dan tulisan pada video menarik perhatian siswa.	5
7	Media Video dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.	5
8	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan contoh yang ada.	5
9	Dengan adanya media video dapat mempermudah dalam meningkatkan hasil belajar siswa	5
10	Dengan Adanya media video dapat melatih kemampuan siswa dalam mengapi pelajaran	5
Jumlah Skor		50

No	Aspek yang dinilai	Skor
	Persentase	100%
	Keterangan	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil angket respon guru terhadap kepraktisan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh diperoleh persentase 100% dengan kriteria “Sangat praktis”. Hal ini bahwa penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Angket Respon Siswa

Pada angket respon siswa kelas IV diberikan Untuk melihat respon siswa terhadap video pembelajaran pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh. Adapun hasil angket respon siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Skor	Persentase	Keterangan
1	AT	9	90%	Sangat Manarik
2	AA	10	100%	Sangat Manarik
3	AY	9	90%	Sangat Manarik
4	AD	9	90%	Sangat Manarik
5	AS	9	90%	Sangat Manarik
6	FN	10	100%	Sangat Manarik
7	KP	10	100%	Sangat Manarik
8	MAQ	7	70%	Menarik
9	MA	9	90%	Sangat Manarik
10	MAZ	7	70%	Menarik

No	Nama Siswa	Skor	Persentase	Keterangan
11	MD	8	80%	Menarik
12	MH	7	70%	Menarik
13	MM	9	90%	Sangat Manarik
14	MSR	8	80%	Menarik
15	MAM	7	70%	Menarik
16	QS	8	80%	Menarik
17	SR	10	100%	Sangat Manarik
18	ZA	10	100%	Sangat Manarik
19	ZS	7	70%	Menarik
20	WS	8	80%	Menarik
Jumlah Skor		171		
Persentase Keseluruhan		85.50%		
Keterangan		Sangat Menarik		

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil angket respon siswa terhadap video pembelajaran pada pemebelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh diperoleh persentase penilaian dengan skor 85.50% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat menarik”. Hal ini bahwa penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pemebelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

5. Evaluasi

Tahap yang terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini peneliti merevisi produk sesuai dengan masukan para ahli yaitu validator ahli materi oleh bapak Dr. Rahmatullah, M.Si. Validator ahli bahasa oleh bapak Dr. Syarfuni, M.Pd. Validator ahli media oleh bapak Dr. Akmaluddin, M.Pd seperti pada video pembelajaran merubah karakter dalam video dari karakter yang tidak bergerak menjadi karakter yang dapat bergerak,karakter animasi yang tidak berhijab

menjadi karakter animasi berhibah, kecepatan suara pada video, merubah suara yang dibuat dari capcut menjadi suara asli,serta hasil angket respon guru dan siswa, tujuan dari evaluasi yaitu menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan berdasarkan dari respon setiap validator diperoleh saran terhadap pengembangan video pembelajaran, serta hasil dari uji coba dengan angket respon guru dan siswa. Dari hasil yang telah di peroleh maka pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pemebelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh sudah dapat diterapkan dalam proses belajar.

4.2.2 Analisis Hasil Belajar Siswa

Setelah video pembelajaran pada pemebelajaran IPAS digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian dilakukan tes dengan memberikan soal, dimana hasil belajar ini bertujuan untuk efektifitas penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar sisawa kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh sebelum dan setelah. Adapun hasil belajar siswa sebagai berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil belajar siswa

No	Nama Siswa	Pre Test		Post Test	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	AT	60	Belum Tuntas	90	Tuntas
2	AA	55	Belum Tuntas	90	Tuntas
3	AY	73	Tuntas	97.5	Tuntas
4	AD	75	Tuntas	100	Tuntas
5	AS	58	Belum Tuntas	90	Tuntas
6	FN	70	Belum Tuntas	90	Tuntas
7	KP	55	Belum Tuntas	87.5	Tuntas

No	Nama Siswa	Pre Test		Post Test	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
8	MAQ	65	Belum Tuntas	85	Tuntas
9	MA	73	Tuntas	95	Tuntas
10	MAZ	63	Belum Tuntas	90	Tuntas
11	MD	75	Tuntas	100	Tuntas
12	MH	55	Belum Tuntas	85	Tuntas
13	MM	63	Belum Tuntas	90	Tuntas
14	MSR	73	Tuntas	97.5	Tuntas
15	MAM	55	Belum Tuntas	87.5	Tuntas
16	QS	55	Belum Tuntas	92.5	Tuntas
17	SR	60	Belum Tuntas	82.5	Tuntas
18	ZA	78	Tuntas	100	Tuntas
19	ZS	55	Belum Tuntas	87.5	Tuntas
20	WS	58	Belum Tuntas	87.5	Tuntas
Nilai Rata-Rata		63.50		91.25	
Keterangan		Belum Tuntas		Tuntas	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pre test rata-rata nilai keseluruhan sebesar 63.50 dengan kriteria pembelajaran “Belum Tuntas”. Sedangkan post test setelah penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 91.25 dengan kriteria “Tuntas”. Dimana hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas.

4.3 Pembahasan

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dalam pengembangan model ADDIE tidak ada teori ahli pembelajaran karena model ADDIE ini hanya membahas teori ahli

materi, ahli bahasa dan ahli media. Ahli pembelajaran ini sudah termasuk dalam ahli materi sebab ahli materi sudah membahas tentang Menganalisis materi yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

Berdasarkan hasil kevalidan bahwa pada validasi ahli materi diperoleh sebesar 100%, validasi ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 82.22% dan validator ahli media diperoleh nilai 100% dengan nilai keseluruhan validasi sebesar 94.07% dengan kriteria “Sangat Valid”, oleh karena itu maka penggunaan video pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santika (2020), bahwa berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase kelayakan 90,1 % yang masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil dari ahli materi dengan persentase kelayakan 87,5 % yang masuk pada kategori “Sangat Layak” hasil dari ahli pembelajaran dengan persentase kelayakan 91,7% yang masuk pada kategori “Sangat Layak” dan hasil dari uji coba perorangan 90,67 % yang masuk pada kategori “sangat layak” dan hasil dari uji coba kelompok kecil 94 % yang masuk dalam kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap kepraktisan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh diperoleh persentase 100% dengan kriteria “Sangat praktis”. Hal ini bahwa penggunaan video pembelajaran untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap video pembelajaran pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh diperoleh persentase penilaian dengan skor 85.50% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat menarik”. Hal ini bahwa penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada pre test rata-rata nilai keseluruhan sebesar 63.50 dengan kriteria pembelajaran “Belum Tuntas”. Sedangkan post test setelah penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 91.25 dengan kriteria “Tuntas”. Dimana hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Sejalan dengan (Sudarma et al, 2015) bahwa video animasi pembelajaran mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti dan memahami pembelajaran hal tersebut sangat di harapkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar dari siswa. Tampilan video pembelajaran, produk video sudah menggunakan gambar- gambar yang dipadukan dengan teks untuk mendukung pesan yang terkandung dalam video sehingga video pembelajaran menjadi menarik dan mudah di pahami. Gambar bergerak maupun diam merupakan unsur penting dalam video pembelajaran dan

sangat membantu pembelajaran memahami pesan yang ingin di sampaikan. Selain itu penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Anak- anak pada usia sekolah dasar memang cenderung lebih tertarik dengan gambar, warna, dan gerakan (Aryati, 2015). Media animasi menyediakan konten yang menarik secara visual dengan karakter- karakter yang hidup dan bergerak. Hal ini dapat memikat perhatian anak-anak dan membuat mereka lebih fokus dalam proses pembelajaran. Animasi juga sering kali menggunakan gambar dan cerita yang menarik (Chabib & Wahyu, 2013). Hal ini dapat membantu meningkatkan daya anak-anak karena mereka dapat mengaitkan informasi dengan gambar-gambar yang mereka lihat. Anak-anak juga lebih cenderung mengingat cerita atau skenario yang disampaikan melalui animasi, dibandingkan dengan hanya mendengar penjelasan lisan atau membaca teks. Animasi juga memiliki elemen- elemen kreatif dan imajinatif yang dapat membangkitkan kreatifitas dan imajinasi anak-anak (Setiawan et al, 2020).

Sadewo & Purnasari (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa SD. Kesimpulan penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Azis, 2018) menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa materi peredaran darah di sekolah dasar. Untuk itu dalam proses pembelajaran diperlukan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif, selain itu keterlibatan guru juga berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur pengembangan dalam instrumen evaluasi psikomotorik pada pembelajaran IPA mempunyai beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk memperoleh produk yang bisa di gunakan. Tahapan –tahapan tersebut meliputi tahap pedefenisian untuk memperoleh data awal tentang kebutuhan produk yang akan di kembangkan.tahapan kedua yaitu merancang draf awal instrumen yang sesuai dengan objek yang akan di teliti dalam hal ini para mahasiswa yang terlibat pada praktikum IPA. Tahapan ketiga adalah tahapan pengembangan yang bertuju untuk mengembangkan lembar instrumen melalui analisi para pakar yang berkompeten (Munandar,2018)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan kevalidan pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh bahwa diperoleh nilai keseluruhan validasi sebesar 94.07% dengan kriteria “Sangat Valid”, oleh karena itu maka video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Berdasarkan kepraktisan pengembangan video pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh dengan menggunakan angket respon guru bahwa diperoleh pesentase penilaian dengan skor 100% dengan kriteria “Sangat praktis”. Sedangkan hasil angket respon siswa diperoleh persentase penilaian dengan skor 85.50% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat menarik”. Hal ini bahwa penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh.

3. Berdasarkan efektifitas hasil belajar siswa pada pre test rata-rata nilai keseluruhan sebesar 63.50 dengan kriteria pembelajaran “Belum Tuntas”. Sedangkan post test setelah penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 91.25 dengan kriteria “Tuntas”. Dimana hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru berdasarkan hasil penelitian ini, video pembelajaran ini dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran yang inovatif serta dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah mendapatkan bahan pembelajaran sehingga semua guru bisa menggunakan bahan ajar ini sebagai referensi dan buku pegangan guru untuk menambah wawasan para guru dalam mengajarkan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., & Munsarif, M. (2020). \& Simarmata, J.(2020). *Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis*.
- Aftoni, A., Susila, I. W., Sutiadiningsih, A., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2021). Plan-Do-Review-Share-Happy (Plandoresh) as strategy to develop independent learning of vocational school students. *Jurnal Pendidikan Vokasi, 11*(1), 102-111.
- Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., Nulhaq, S., & others. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan, 8*(2), 162–172.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*.
- Amelia, V. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD negeri 36 koto panjang*. Universitas Negeri Padang.
- Ariyanti, T. (2015). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media gambar berbasis permainan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7*(1)
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 53.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Asmita, S., Saragi, D., & Matondang, Z. (2018). Developing Scientific-Based Interactive Multimedia of Learning on 4th Grade Students of Elementary School. *3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)*, 142–146.
- Asyhar, R. (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*.
- Baktiono, T. E. (2020). Pemanfaatan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Dilansir Dari Situs*.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chabib, S., & Wahyu, p. (2013). Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika, 1*(1),387-398.
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast o

- matic. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 100–105.
- Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Gava Media*.
- Fitrawati, F., Fatimah, S., & Sari, S. Y. (2021). Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Padang. *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(1), 17–26.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hondro, R. K., Ramadhani, P., & Sayuthi, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Untuk Manajemen Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Munadi di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 1(2), 66–70.
- Ibnu, S. (2013). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang,.
- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Khakim, L., Suyoto, S., Mushafanah, Q., & Karsono, K. (2023). Pengembangan Video Animasi Plotagon Materi Fotosintesis di Kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 53–59.
- Lestari, P. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cyber KineMaster pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 4(1), 434–441.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TERHADAP MATA PELAJARAN IPAS PADA KURUKULUM MERDEKA. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Mindrianingsih, T., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 606–618.
- Mudilillah, A. (2021). Penerapan Kinemaster Sebagai media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dimasa Covid-19. *As-Sibyan*, 4(2), 106–124.
- Mujriyanti, A., Sari, S. M., & Kasmini, L. (2023). MEDIA VIDEO-BASED

LEARNING USING CHARACTER IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING. *Proceedings of International Conference on Education*, 1(1).

- Netriwati, M. S. L., & Lena, M. S. (2017). Media pembelajaran matematika. *Bandar Lampung: Permata Net*.
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh penggunaan video pembelajaran ipa terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(1), 30–40.
- Purwanto, M. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879.
- Rusilowati, A. (2022). *Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, S. M. (2023). Development of Animation Video-Based Science Learning Media On Natural Disaster Material At SD-IT Hafizul Ilmi. *Proceedings of International Conference on Education*, 1(1).
- Sari, S. M., Kasmini, L., & others. (2023). THE INFLUENCE THE USE OF ANIMATED VIDEO MEDIA "VOLCANO DISASTER" ON THE LEARNING MOTIVATION. *Proceedings of International Conference on Education*, 1(1).
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99–107.
- Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation Pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(20), 107.
- Simang, R., Efendi, E., & Gagaramusu, Y. (2014). Meningkatkan Kemampuan Siswa Menggunakan Kalimat Tanya Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Langaleso. *Jurnal Kreatif Online*, 7(1).
- Sudarma, I. K., Teguh, I. M., & Prabawa, D. G. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks Dan Image*. Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran: penggunaan dan pembuatannya*. CV Sinar Baru, Bandung.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedagogia.
- Sukmadinata. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. PT Pustaka Insan Madani.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Susiloningsih, W. (2016). Model pembelajaran CTL (contextual teaching and learning) dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD pada matakuliah konsep IPS dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57–66.
- Sutikno, M. S., & Fathurrohman, P. (2019). *Strategi belajar mengajar melalui penanaman konsep umum dan konsep islami*.
- Syaifudin, M. F., Mansur, H., & Rafiudin, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA PROSES FOTOSINTESIS UNTUK SISWA KELAS V SDN SN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN. *J-INSTECH*, 4(2), 146–152.
- Uno, H. B. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*.

LAMPIRAN

REKAP ANGKET RESPON SISWA

No	Nama Siswa	Pertanyaan										Skor	Persentase	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90%	Sangat Manarik
2	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100%	Sangat Manarik
3	AY	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90%	Sangat Manarik
4	AD	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90%	Sangat Manarik
5	AS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90%	Sangat Manarik
6	FN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100%	Sangat Manarik
7	KP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100%	Sangat Manarik
8	MAQ	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70%	Menarik
9	MA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90%	Sangat Manarik
10	MAZ	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	70%	Menarik
11	MD	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80%	Menarik
12	MH	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70%	Menarik
13	MM	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90%	Sangat Manarik
14	MSR	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80%	Menarik
15	MAM	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	70%	Menarik
16	QS	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80%	Menarik
17	SR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100%	Sangat Manarik
18	ZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100%	Sangat Manarik
19	ZS	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7	70%	Menarik
20	WS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80%	Menarik
Jumlah Skor		17	17	16	18	18	18	17	18	16	16	171	1710	
Persentase Keseluruhan		85.50%												
Keterangan		Sangat Menarik												

REKAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PRE TEST

No	Nama Siswa	Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AT	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	24	60	Belum Tuntas
2	AA	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	22	55	Belum Tuntas
3	AY	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	29	73	Tuntas
4	AD	2	3	3	4	4	2	3	3	3	3	30	75	Tuntas
5	AS	2	2	3	2	3	2	1	2	3	3	23	58	Belum Tuntas
6	FN	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28	70	Belum Tuntas
7	KP	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	22	55	Belum Tuntas
8	MAQ	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	26	65	Belum Tuntas
9	MA	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	73	Tuntas
10	MAZ	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	25	63	Belum Tuntas
11	MD	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75	Tuntas
12	MH	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	22	55	Belum Tuntas
13	MM	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	25	63	Belum Tuntas
14	MSR	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	73	Tuntas
15	MAM	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	22	55	Belum Tuntas
16	QS	2	2	2	3	2	1	2	3	2	3	22	55	Belum Tuntas
17	SR	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	24	60	Belum Tuntas
18	ZA	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	31	78	Tuntas
19	ZS	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	22	55	Belum Tuntas
20	WS	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	23	58	Belum Tuntas
Jumlah Skor		46	50	52	50	57	48	50	50	51	54	508	1270.00	
Rata-Rata Keseluruhan		63.50												
Keterangan		Belum Tuntas												

REKAP HASIL BELAJAR SISWA PADA POST TEST

No	Nama Siswa	Soal										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AT	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	36	90	Tuntas
2	AA	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36	90	Tuntas
3	AY	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	98	Tuntas
4	AD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	Tuntas
5	AS	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	36	90	Tuntas
6	FN	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	36	90	Tuntas
7	KP	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	35	88	Tuntas
8	MAQ	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	34	85	Tuntas
9	MA	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	95	Tuntas
10	MAZ	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	36	90	Tuntas
11	MD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	Tuntas
12	MH	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	34	85	Tuntas
13	MM	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	36	90	Tuntas
14	MSR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98	Tuntas
15	MAM	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	35	88	Tuntas
16	QS	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37	93	Tuntas
17	SR	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	33	83	Tuntas
18	ZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100	Tuntas
19	ZS	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	35	88	Tuntas
20	WS	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	35	88	Tuntas
Jumlah Skor		71	73	72	75	76	74	70	69	76	74	730	1825.00	
Rata-Rata Keseluruhan		91.25												
Keterangan		Tuntas												

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI AKU
DAN KEBUTUHANKU**

Nama Penulis : Dita Maulita Wati
 Nama Validator : *Dr. Rahmatu/64, M. Si.*
 Hari/Tanggal : *Selasa 17-5-2024.*

Petunjuk :

1. Mohon dengan hormat kesedian Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh item pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria sebagai berikut :
 - 1 : Sangat Tidak Sesuai
 - 2 : Tidak Sesuai
 - 3 : Cukup Sesuai
 - 4 : Sesuai
 - 5 : Sangat Sesuai

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi pada video pembelajaran					✓
2	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kejelasan dan keluasan materi					✓
4	Kesesuaian materi dengan kurikulum					✓
5	Menggunakan Kalimat yang mudah dipahami peserta didik					✓
6	Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa					✓
7	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari					✓
8	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai pembelajaran					✓
9	Keakuratan materi berdasarkan konsep pembelajaran					✓
10	Materi diintegrasikan sesuai pembelajaran					✓

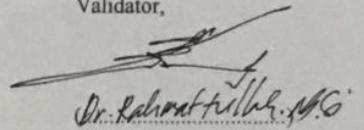
Komentar dan Saran

Kesimpulan:

Media ini dinyatakan:

- a. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
- c. Belum/ tidak layak untuk diuji cobakan.

Banda Aceh, 7-5-2024
Validator,


Dr. Rahmatullah, M.S.

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI AKU
DAN KEBUTUHANKU**

Nama Penulis : Dita Maulita Wati
 Nama Validator : *Dr. syarifani, M.Pd*
 Hari/Tanggal : *Selasa/7 Mei 2024*

Petunjuk :

1. Mohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh item pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria sebagai berikut :
 - 1 : Sangat Tidak Sesuai
 - 2 : Tidak Sesuai
 - 3 : Cukup Sesuai
 - 4 : Sesuai
 - 5 : Sangat Sesuai

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD				✓	
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa				✓	
3	Kejelasan penggunaan kata dan bahasa			✓		
4	Kejelasan informasi yang disampaikan				✓	
5	Menggunakan Kalimat yang mudah dipahami peserta didik				✓	
6	Kesesuaian bahasa dengan pemahaman siswa				✓	
7	Ketetapan dialog/teks dengan materi			✓		
8	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					✓
9	Teks yang digunakan dalam video dapat menyampaikan materi dengan cepat					✓

Komentar dan Saran

Syara dalam video terlalu cepat. Tulisan kurang rapi, sesuaikan dengan latar background.

.....

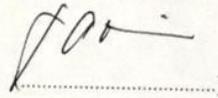
.....

Kesimpulan:

Media ini dinyatakan:

- a. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
- c. Belum/ tidak layak untuk diuji cobakan.

Banda Aceh, *Selasa 07 Mei* 2024
Validator,



.....)

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI
AKU DAN KEBUTUHANKU**

Nama Penulis : Dita Maulita Wati
 Nama Validator : *Dr. Afmaluddin, M.Pd*
 Hari/Tanggal : *Selasa 17 Mei - 2024*

Petunjuk :

1. Mohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh item pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap pmedia pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut :

1 : Sangat Tidak Sesuai

2 : Tidak Sesuai

3 : Cukup Sesuai

4 : Sesuai

5 : Sangat Sesuai

No	Aspek	Kriteria	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1	Kualitas dan tampilan video	Bentuk dan ukuran huruf dalam video jelas					✓
		Tulisan teks mudah di baca					✓
		Tampilan isi produk menarik					✓
		Kesesuaian kecepatan gerak dengan suara sesuai					✓
		Kombinasi warna menarik					✓
		Keserasian font isi pada video					✓
		Kualitas Video HD					✓
2	Aspek materi	Kesesuaian bakcsound video dengan materi					✓
		Kejelasan audio voice over pada video					✓
		Ketepatan penggunaan bahasa mudah dipahami					✓

Komentar dan Saran

*Video Pembelajaran sudah menarik untuk -User
 peminat ditinjau dengan layout dan dapat
 dipahami;*

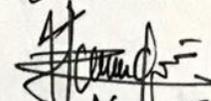
Kesimpulan:

Media ini dinyatakan:

- a. Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
- c. Belum/ tidak layak untuk diuji cobakan.

Banda Aceh, 8 - 4 - 2024

Validator,


(Dr. Almahdin Pd)

**LEMBAR VALIDASI KEPRAKTISAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI
AKU DAN KEBUTUHANKU**

Nama Penulis : Dita Maulita Wati

Nama Validator : Dewi Prayitna, S.Pd

Petunjuk :

1. Mohon dengan hormat keaediaan Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh item pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap video pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut :
 - 1 : Sangat Tidak Sesuai
 - 2 : Tidak Sesuai
 - 3 : Cukup Sesuai
 - 4 : Sesuai
 - 5 : Sangat Sesuai

No	Pertanyaan	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Penampilan video pembelajaran materi Aku dan Kebutuhanku sangat menarik					✓
2	Penyajian materi dalam video tersusun secara sistematis					✓
3	Penggunaan karakter pada video dapat membantu pemahaman siswa.					✓
4	Penyusunan materi pada video sangat menarik					✓
5	Pembelajaran menggunakan media video membuat siswa lebih aktif					✓
6	Perpaduan antara gambar dan tulisan pada video menarik perhatian siswa.					✓
7	Media video dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.					✓
8	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan contoh yang ada.					✓
9	Dengan adanya media video dapat mempermudah dalam meningkatkan hasil belajar siswa					✓
10	Dengan Adanya media video dapat melatih kemampuan siswa dalam menanggapi pelajaran					✓

Komentar dan Saran

Pembelajaran menggunakan video banyak memberikan manfaat untuk peserta didik sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Semoga kedepan semakin kreatif lagi dalam menemukan ide-ide

Pembuatan video yang lebih menarik membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran.

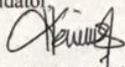
Kesimpulan:

Media ini dinyatakan:

- a. Praktis untuk diuji coba tanpa revisi
- b. Praktis untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
- c. Belum/ tidak praktis untuk diuji cobakan.

Banda Aceh, 27 Mei 2024

Validator


(Dewi PRAYANA, S.Pd.)

Lampiran Instrument Uji Coba Produk Untuk Siswa SD Kelas IV

Nama : *Alex Hirah*

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut dan berikan alasan secara singkat!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Alasan
1.	Apakah materi aku dan kebutuhanku telah disampaikan dengan jelas?	✓		<i>iya materi hari ini di sampaikan dengan jelas</i>
2.	Apakah bahasa yang digunakan di dalam video ini mudah dipahami ?	✓		<i>iya bahasa digunakan di video ini sara paham</i>
3.	Apakah video pembelajaran ini mendorong rasa ingin tahu anda ?	✓		<i>iya iya video pembelajaran hari ini mendorong rasa ingin tahu saya</i>
4.	Apakah video pembelajaran tentang aku dan kebutuhanku ini menambah pengetahuan anda ?	✓		<i>iya video pembelajaran hari ini menambah pengetahuan saya</i>
5.	Apakah ukuran gambar dan huruf pada video tentang aku dan kebutuhan ku sudah sesuai menurut anda ?	✓		<i>iya ukuran gambar dan huruf sudah sesuai menurut saya</i>
6.	Apakah tulisan dalam video ini mudah dibaca?	✓		<i>iya tulisan di dalam video ini sudah sara bisa baca dan sara dapat</i>
7.	Apakah penggunaan video pembelajaran ini membuat anda semakin mudah dalam memahami materi tentang aku dan kebutuhanku?	✓		<i>iya video pembelajaran hari ini mudah sara paham</i>
8.	Apakah penggunaan video ini dapat menambah wawasan anda dalam mempelajari materi aku dan kebutuhanku?	✓		<i>iya wawasan pembelajaran hari ini sudah sara ingan dan sudah sara baca</i>
9.	Apakah tampilan video menarik perhatian anda untuk belajar?	✓		<i>iya tampilan video hari ini sangat menarik</i>
10.	Apakah video pembelajaran ini efisien untuk di pelajari di sekolah maupun di rumah?	✓		<i>iya pembelajaran ini efisien dan bisa di pelajari di rumah</i>

Lampiran Instrument Uji Coba Produk Untuk Siswa SD Kelas IV

Nama : Faizah Nadhifa

Kelas : IV

Jawablah pertanyaan berikut dan berikan alasan secara singkat!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Alasan
1.	Apakah materi aku dan kebutuhanku telah disampaikan dengan jelas?	✓	—	Ya dan videonya jelas
2.	Apakah bahasa yang digunakan di dalam video ini mudah dipahami ?	✓	—	bahasa dalam videonya mudah dipahami
3.	Apakah video pembelajaran ini mendorong rasa ingin tahu anda ?	✓	—	Ya video ini mendorong rasa ingin tahu saya
4.	Apakah video pembelajaran tentang aku dan kebutuhanku ini menambah pengetahuan anda ?	✓	—	Ya saya jadi tau tentang aku dan kebutuhanku
5.	Apakah ukuran gambar dan huruf pada video tentang aku dan kebutuhan ku sudah sesuai menurut anda ?	✓	—	Ya gambar dan huruf dalam video itu sesuai
6.	Apakah tulisan dalam video ini mudah dibaca?	✓	—	Ya tulisan dalam video itu mudah dibaca
7.	Apakah penggunaan video pembelajaran ini membuat anda semakin mudah dalam memahami materi tentang aku dan kebutuhanku?	✓	—	Ya penggunaan dalam video pembelajaran ini membuat saya semakin mudah dalam memahami tentang aku dan kebutuhanku
8.	Apakah penggunaan video ini dapat menambah wawasan anda dalam mempelajari materi aku dan kebutuhanku?	✓	—	Ya penggunaan video ini dapat menambah wawasan saya dalam mempelajari materi aku dan kebutuhanku
9.	Apakah tampilan video menarik perhatian anda untuk belajar?	✓	—	Ya tampilan video menarik perhatian saya untuk belajar
10.	Apakah video pembelajaran ini efisien untuk di pelajari di sekolah maupun di rumah?	✓	—	Ya video pembelajaran ini efisien untuk mempelajari di sekolah maupun di rumah

Lampiran Instrument Uji Coba Produk Untuk Siswa SD Kelas IV

Nama : MUZZIRI

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut dan berikan alasan secara singkat!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Alasan
1.	Apakah materi aku dan kebutuhanku telah disampaikan dengan jelas?	✓		Bisa dipahami dengan jelas
2.	Apakah bahasa yang digunakan di dalam video ini mudah dipahami?	✓		Jelas
3.	Apakah video pembelajaran ini mendorong rasa ingin tahu anda?	✓		iya menambah rasa ingin tahu saya
4.	Apakah video pembelajaran tentang aku dan kebutuhanku ini menambah pengetahuan anda?	✓		iya menambah rasa ingin tahu saya
5.	Apakah ukuran gambar dan huruf pada video tentang aku dan kebutuhan ku sudah sesuai menurut anda?		✓	tidak sesuai
6.	Apakah tulisan dalam video ini mudah dibaca?	✓		iya mudah
7.	Apakah penggunaan video pembelajaran ini membuat anda semakin mudah dalam memahami materi tentang aku dan kebutuhanku?	✓		iya saya sangat memahaminya
8.	Apakah penggunaan video ini dapat menambah wawasan anda dalam mempelajari materi aku dan kebutuhanku?	✓		iya menambah wawasan saya
9.	Apakah tampilan video menarik perhatian anda untuk belajar?	✓		sangat menarik
10.	Apakah video pembelajaran ini efisien untuk di pelajari di sekolah maupun di rumah?	✓		iya efisien

MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Dita Maulita Wati
Instansi	:	SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)
Fase / Kelas	:	B / 4
BAB 7	:	Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Topik	:	A. Aku dan Kebutuhanku B. Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku
Alokasi Waktu	:	4 JP (2x pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Mendeskripsikan budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
- ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- 2) Berkebinekaan global.
- 3) Bergotong-royong
- 4) Mandiri
- 5) Bermalar kritis, dan kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Sumber Belajar

- a. **Buku Guru** : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk
2. Video youtube "Aku Dan Kebutuhanku"
Sumber : <https://youtu.be/9RpCvkBzceQ?si=5B6ZjRgMY5k2ue09>
3. **Alat pembelajaran** : Alat tulis, Laptop, Proyektor.

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muk

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>❖ Tujuan Pembelajaran Bab 7</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. <p>❖ Tujuan Pembelajaran Topik A</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan. 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan kepentingan. 3. Peserta didik dapat mengkatagorikan kebutuhan hidupnya <p>❖ Tujuan Pembelajaran Topik B</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mendemonstrasikan pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang ditemukan. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi sejarah singkat beberapa jenis alat tukar dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<p>❖ Peserta didik mengenal cara mendapatkan barang kebutuhan, dan mengaitkan pemahaman terhadap kebutuhan dan keinginan dengan nilai guna barang dan skala prioritas</p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kebutuhan dan keinginan.</p>
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu kebutuhan ? 2. Apa yang kalian butuhkan dalam hidup ? 3. Bagaimana cara kalian dalam mendapatkan sesuatu yang kalian butuhkan?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Awal (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan menyapa peserta didik 2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. 3. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu wajib nasional untuk menumbuhkan rasa nasionalisme cinta terhadap tanah air 4. Guru memeriksa kehadiran 5. Guru melakukan apersepsi 6. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Kegiatan inti (50 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran guru memberikan stimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa. (Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi tentang aku dan kebutuhanku dengan pertanyaan berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa yang dimaksud dengan kebutuhan? 2) Bagaimana cara kalian mendapatkan sesuatu yang kalian butuhkan? 2. Guru menayangkan sebuah video

3. Peserta didik mengamati video pembelajaran tentang aku dan kebutuhanku.

Video : <https://youtu.be/9RpCvkBzccQ?si=5B6ZjRgMY5k2ue09>

4. Guru memberi pertanyaan terkait video yang sudah di tayangkan.
 - 1) Apakah semua manusia memiliki kebutuhan yang sama? Adakah yang berbeda?
5. Guru menjelaskan kembali terkait materi aku dan kebutuhanku.
6. Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD).
7. Guru mengawasi peserta didik menyelesaikan soal pada lembar yang sudah diberikan.

Kegiatan akhir (10 menit)

1. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik
2. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran
3. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
4. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan.
5. Guru melakukan penilaian pembelajaran
6. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada materi selanjutnya

Pelajaran diakhiri dengan do'a bersama

E. ASESMEN / PENILAIAN

Pedoman Penskoran

No	Aspek	penskoran
1	Kemampuan bertanya	Skor 4 apabila selalu bertanya. Skor 3 apabila sering bertanya. Skor 2 apabila kadang-kadang bertanya. Skor 1 apabila tidak pernah bertanya.
2	Kemampuan menjawab soal	Skor 4 apabila materi/jawaban benar, rasional, dan jelas. Skor 3 apabila materi/jawaban benar, rasional, dan tidak jelas. Skor 2 apabila materi/jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas. Skor 1 apabila materi/jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas.
3	Kemampuan memberi masukan	Skor 4 apabila selalu memberi masukan. Skor 3 apabila sering memberi masukan. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi masukan. Skor 1 apabila tidak pernah memberi masukan.
4	Mengapresiasi	Skor 4 apabila selalu memberikan pujian. Skor 3 apabila sering memberikan pujian. Skor 2 apabila kadang-kadang memberikan pujian. Skor 1 apabila tidak pernah memberi pujian.

**PENILAIAN KARAKTER
MATA PELAJARAN IPAS FASE B KELAS IV**

Mata Pelajaran : IPAS

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan kepentingan.

No.	Nama siswa	Aspek Yang Dinilai						Deskripsi
		Gotong royong			Bernalar kritis			
		SB	B	PB	SB	B	PB	
1	Siswa 1							
2	Siswa 2							
3	Siswa 3							
4	Siswa 4							
5	Siswa 5							
6	Siswa 6							
7	Siswa 7							
8	Siswa 8							
9	Siswa 9							
10	Siswa 10							
11	Siswa 11							
12	Siswa 12							
13	Siswa 13							
14	Siswa 14							
15	Siswa 15							
16	Siswa 16							
17	Siswa 17							
18	Siswa 18							
19	Siswa 19							
20	Siswa 20							

• **Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan dilakukan untuk mengukur ketercapaian aspek keterampilan Ips. Penilaian ini dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahannya di kelompoknya. Melakukan diskusi dan menyampaikan pendapatnya untuk menyelesaikan tugas kelompoknya serta mampu menyajikan hasil kelompoknya.

Pedoman keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1.	Penguasaan materi		
	a. Peserta didik dapat mengerjakan tugas kelompok maupun individu dengan hasil yang baik	30	
	b. Peserta didik dapat mengerjakan tugas kelompok maupun individu dengan hasil yang cukup baik	20	
	c. Peserta didik dapat mengerjakan tugas kelompok maupun individu dengan hasil yang kurang baik	10	
2.	Keaktifan dalam berdiskusi		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	
3.	Kolaborasi		
	a. Peserta didik selalu mendengarkan, berbagi, dan	40	

	mendukung teman kelompoknya. Siswa dapat menjaga kerja sama dalam kelompok.		
b.	Peserta didik dapat mendengarkan dan berbagi. Siswa selalu bersikap positif.	30	
c.	Peserta didik kadang dapat mendengarkan dan berbagi. Beberapa kali, siswa mengganggu jalannya kerja kelompok.	20	
d.	Peserta didik tidak dapat mendengarkan dan berbagi. Sering kali, siswa mengganggu jalannya kerja kelompok.	10	

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran.

F. REFLEKSI

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelajaran hari ini apakah menyenangkan ?	
2	Bagian mana materi yang kalian rasa paling sulit ?	
3	Apa yang akan kalian lakukan untuk memahami materi ini ?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran ?jika tidak ,berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran ?	
2	Apa kesulitan yang dialami oleh peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran?apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus ?bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya ?	

Mengetahui
Guru Kelas IV,



Dewi Prayatna, S. Pd
NIP. 19880413 202221 006

Banda Aceh, 27 Mei 2024
Peneliti,



Dita Maulita Wati
NIM.20080079

Kepala Sekolah,



Syarifah Hasnatun Munawarah, S. Pd, M. Pd
NIP. 19810125 200504 2002

LEMBAR SOAL PRETEST**SOAL PRETEST**

Nama : Aza Tika

Kelas : IV

Mata pelajaran : IPAS

Petunjuk Kerja :

Baca do'a terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal. Silah soal dibawah ini sesuai jawaban dengan benar. Pahami soal terlebih dahulu agar mudah saat menyelesaikan.

1. Apa yang dimaksud dengan kebutuhan ?

Jawaban : Kebutuhan itu adalah sehari-hari

2. Sebutkan macam-macam kebutuhan ?

Jawaban : Primer, Sekunder, Tersier

3. Mengapa manusia memiliki kebutuhan ?

Jawaban : Karena tidak ada kebutuhan manusia

4. Sebutkan contoh kebutuhan yang harus dipenuhi ?

Jawaban : Rumah, makanan dan minuman

5. Jelaskan cara untuk mendapatkan kebutuhan ?

Jawaban: bekerja

6. Jelaskan bagaimana cara kita dapat memenuhi kebutuhan tempat tinggal ?

Jawaban: menabung dulu

7. Tuliskan contoh dari kebutuhan yang akan datang ?

Jawaban : makanan dan minuman

8. Apakah setiap manusia memiliki kebutuhan yang sama ?

Jawaban: tidak setiap manusia ada yang beda

9. Tuliskan apa saja contoh kebutuhan tersier ?

Jawaban : mobil

10. Apakah belajar termasuk kebutuhan ?

Jawaban: ya untuk mendapatkan ilmu

SOAL PRETEST

Nama : M. AIS AL DARM

Kelas : IV A

Mata pelajaran : IPAS

Petunjuk Kerja :

Baca do'a terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal. Silah soal dibawah ini sesuai jawaban dengan benar. Pahami soal terlebih dahulu agar mudah saat menyelesaikan.

1. Apa yang dimaksud dengan kebutuhan ?

Jawaban : Kebutuhan adalah keperluan kita sehari-hari yang harus dipenuhi

2. Sebutkan macam-macam kebutuhan ?

Jawaban : primer, sekunder, teresier

3. Mengapa manusia memiliki kebutuhan ?

Jawaban : karena kebutuhan itu membantu kita untuk hidup

4. Sebutkan contoh kebutuhan yang harus dipenuhi ?

Jawaban : perlengkapan rumah, dan makanan

5. Jelaskan cara untuk mendapatkan kebutuhan ?

Jawaban: berusaha

6. Jelaskan bagaimana cara kita dapat memenuhi kebutuhan tempat tinggal ?

Jawaban: dengan bekerja

7. Tuliskan contoh dari kebutuhan yang akan datang ?

Jawaban: makan dan minum dan tempat tinggal

8. Apakah setiap manusia memiliki kebutuhan yang sama ?

Jawaban: tidak setiap manusia

9. Tuliskan apa saja contoh kebutuhan tersier ?

Jawaban: tempat tinggal, mobil mewah, perhiasan

10. Apakah belajar termasuk kebutuhan ?

Jawaban: ya untuk mencapai cita-cita

LEMBAR SOAL POSTEST**SOAL POST TEST**

Nama : Annatahita

Kelas : TV

Mata pelajaran : IPAS

Petunjuk Kerja :

Baca do'a terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal. Isilah soal dibawah ini sesuai jawaban dengan benar. Pahami soal terlebih dahulu agar mudah saat menyelesaikan.

1. Berdasarkan video yang telah kalian lihat jelaskan pengertian kebutuhan ?

Jawaban : Kebutuhan adalah sesuatu yang penting

2. Sebutkan macam- macam kebutuhan yang terdapat dalam video tersebut ?

Jawaban : Primer sekunder tersier

3. Setelah kalian melihat video, jelaskan pengertian dari kebutuhan primer ?

Jawaban : kebutuhan yang harus dipenuhi

4. Sebutkan contoh- contoh kebutuhan primer ?

Jawaban : makan, pakaian

5. Setelah anda melihat video jelaskan beberapa cara untuk mendapatkan kebutuhan ?

Jawaban : Dengan bekerja seperti berkebun, dan lain- lain untuk mendapatkan uang.

6. Jelaskan bagaimana cara kita dapat memenuhi kebutuhan tempat tinggal ?

Jawaban: dengan memenuhi perlengkapan rumah

7. Jelaskan apakah setiap manusia memiliki kebutuhan yang sama ?

Jawaban: Tidak setiap manusia berbeda-beda

8. Setelah anda melihat video tersebut, jelaskan perbedaan antara kebutuhan sekunder dan kebutuhan tersier?

Jawaban: kebutuhan sekunder, kebutuhan untuk melengkapi rumah seperti listrik, kebutuhan tersier untuk membeli barang-barang mewah

9. Sebutkan jenis-jenis kebutuhan berdasarkan waktunya?

Jawaban: kebutuhan sekarang, kebutuhan akan datang, dan kebutuhan mendesak

10. Jelaskan pentingnya pendidikan dalam memenuhi kebutuhan kita ?

Jawaban: sangat penting untuk kita mendapatkan ilmu agar kita bisa tercapai.

SOAL POST TEST

Nama : M. Ais Al Q. A. A.

Kelas : 10

Mata pelajaran : IPAS

Petunjuk Kerja :

Baca do'a terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal. Isilah soal dibawah ini sesuai jawaban dengan benar. Pahami soal terlebih dahulu agar mudah saat menyelesaikan.

1. Berdasarkan video yang telah kalian lihat jelaskan pengertian kebutuhan ?

Jawaban : kebutuhan adalah sesuatu yg harus dimiliki seseorang

2. Sebutkan macam- macam kebutuhan yang terdapat dalam video tersebut ?

Jawaban : kebutuhan primer, sekunder, dan tersier

3. Setelah kalian melihat video, jelaskan pengertian dari kebutuhan primer ?

Jawaban : kebutuhan yg harus di penuhi

4. Sebutkan contoh- contoh kebutuhan primer ?

Jawaban : makan, minum, dan pakaian

5. Setelah anda melihat video jelaskan beberpa cara untuk mendapatkan kebutuhan ?

Jawaban : dengan cara bekerja iceras seperti mencari ikan di laut dan di jual, baru kita bisa mendapatkan uang dan membeli kebutuhan

6. Jelaskan bagaimana cara kita dapat memenuhi kebutuhan tempat tinggal ?

Jawaban: kita bisa membeli dan menyewa rumah dan membeli barang-barang seperti tv

7. Jelaskan apakah setiap manusia memiliki kebutuhan yang sama ?

Jawaban: tidak setiap manusia berbeda

8. Setelah anda melihat video tersebut, jelaskan perbedaan antara kebutuhan sekunder dan kebutuhan tersier?

Jawaban: kebutuhan sekunder adalah kebutuhan untuk melengkapi seperti tv, kursi, kebutuhan tersier adalah kebutuhan barang mewah.

9. Sebutkan jenis-jenis kebutuhan berdasarkan waktunya?

Jawaban: kebutuhan sekarang, kebutuhan yg akan datang

10. Jelaskan pentingnya pendidikan dalam memenuhi kebutuhan kita ?

Jawaban: sangat penting untuk kita mendapat ilmu dan mencapai cita-cita

Data Siswa Kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Aina Talita	Perempuan
2	Alia Afifah	Perempuan
3	Ashilla Yasmin	Perempuan
4	Asyrof Aditiya	Laki-Laki
5	Aura Sintiya	Perempuan
6	Faiza Nadhifa	Perempuan
7	Kalila Putri	Perempuan
8	M. Aish Al Qarni	Laki-Laki
9	Muhammad Abil	Laki-Laki
10	Muhammad Azizir	Laki-Laki
11	Muhammad Diaulhaq	Laki-Laki
12	Muhammad Huzaifi	Laki-Laki
13	M. Muzairi	Laki-Laki
14	Muhammad Syadia Romil	Laki-Laki
15	Muhammad Afdhul M	Laki-Laki
16	Qailatul Sakinah	Perempuan
17	Siti Ramadhani	Perempuan
18	Zahra Anaila	Perempuan
19	Zahratul Sapitri	Perempuan
20	Widia Sakira	Perempuan

Surat Izin Melaksanakan Penelitian



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
**FAKULTAS KEGURUAN DAN
 ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No. 34 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia | fkip.ac.id | fkip@bbg.ac.id | +62 823-2121-1883



Nomor : 11885/131013/F1/PN/V/2024
 Lampiran : -
 Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,
 Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh

Di_
 Tempat

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : **Dita Maulita Wati**
 NIM : **20080079**
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengumpulkan data-data di *SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh* dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

“Pembangunan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh”.

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 16 Mei 2024
 Dekan FKIP,

Dr. Svarfuni, M.Pd
 NIDN: 0128068203

Tembusan:
 1. Yang bersangkutan
 2. Arsip

Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Kepala Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 JALAN P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TELP/FAX: (0651) 7555136, 7555137
 E-mail: diabud@bandaacehkota.go.id Website: diabud.bandacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 074/A3/1985

TENTANG

PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 72 KOTA BANDA ACEH

Dasar : Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh nomor : 11885/131013/F1/PN/V/2024 tanggal 16 Mei 2024, Perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi

MEMBERI IZIN

Kepada :
 Nama : Dita Maulita Wati
 NIM : 20080079
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenjang : S-1
 Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :
 "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh."

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak 20 Mei s.d 20 Juni 2024
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar - benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 20 Mei 2024 M
 11 Dzulqaidah 1445 H
 An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
 KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
 KEPALA BIDANG PEMBINAAN SD


 JAILANI YUSTI, S.Ag.,M.Pd
 Pembina TK I
 NIP. 197204011998011001

Tembusan :
 1. Dekan FKIP UBBG Banda Aceh
 2. Mahasiswa/i
 3. Arsip

Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian Di Sekolah



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 72
 Jl. Jampeng Perling Ds. Alue Naga Kec. Syiah Kuala Banda Aceh
 Email :sdn72@disdikbna.net website : www.dikbud.bandaacehkota.go.id

Kode Pos : 23113

Kepada Yth,
 Wakil Ketua 1 Bidang Akademik
 Universitas Bina Bangsa Getsempena
 di-
 Banda Aceh

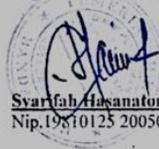
SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 422.1/SD.72/240/2024

No	Nama Mahasiswa	Banyaknya	Keterangan
1.	Dita Maulita Wati NIM : 20080079	1 (satu) Eks	Telah Melaksanakan Pengumpulan Data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV SD Negeri 72 Alue Naga Banda Aceh "

Dengan ini menyatakan bahwa nama mahasiswa yang tersebut di atas telah menyelesaikan penelitian di SDN 72 Banda Aceh. Demikian surat keterangan ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 05 Juni 2024
 Kepala SD Negeri 72



Syarifah Hasanaton Munawarah, S.Pd., M.Pd
 Nip.19810125 200504 2 002

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Peneliti Memberikan Angket Kepada Guru Kelas Terhadap Pengembangan Video Pembelajaran



Gambar 2. Peneliti Memberikan Pre Test Kepada Siswa



Gambar 3. Peneliti Melakukan Pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran



Gambar 4, peneliti melanjutkan pembelajaran menggunakan video pembelajaran



Gambar 5. Peneliti Melanjutkan Pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran



Gambar 6. Peneliti Memberikan Post Test Kepada Siswa



Gambar 7. Peneliti Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa Dan Pembelajaran Yang Telah Dilaksanakan

Lampiran Media Video Pembelajaran

No	Penjelasan	Ikon
1.	Tampilan Cover Awal	
2.	Tampilan Judul Materi	
3.	Tampilan Tujuan Pembelajaran	
4.	Tampilan materi	





1. Kebutuhan sekarang
 Kebutuhan sekarang adalah kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda

2. Kebutuhan mendesak
 Kebutuhan mendesak adalah kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan bersifat sangat kritis, sehingga dapat mengancam nyawa jika tidak dipenuhi

3. Kebutuhan yang akan datang
 Kebutuhan yang Akan Datang adalah kebutuhan yang dapat dipenuhi di kemudian hari dan dapat ditunda sebab sifatnya yang tidak mendesak. Kebutuhan ini dapat direncanakan terlebih dahulu.



1. Pertanian





Aktivitas ekonomi di suatu daerah sangat beragam.



1. Penting dan mendesak



5.	Penutup	

Biodata Penulis

Nama : Dita Maulita Wati
Tempat/ Tanggal Lahir : Suka Makmur, 22 Mei 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
No. Telp/HP : 082236412682
Email : ditamaulitawati@gmail.com
Alamat : Suka Makmur, Kec. Wih Pesam Kab. Bener Meriah
Pekerjaan : Mahasiswa

Riwayat pendidikan

SD/MI : SD N Suka Makmur
SMP/MTSN : Mtsn Ahlusunnah Waljamaah
SMA/MA : MAN 3 Bener Meriah
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh