

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Anang Romodhon<sup>1</sup>, Henni Riyanti<sup>2</sup>, Patricia H.M. Lubis<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

<sup>3</sup>Pendidikan Fisika, Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>[anangromodhon@gmail.com](mailto:anangromodhon@gmail.com), <sup>2</sup>[henniriyanti@univpgri-palemban.ac.id](mailto:henniriyanti@univpgri-palemban.ac.id), <sup>3</sup>[patricialubis@gmail.com](mailto:patricialubis@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research aims to determine whether there is an influence of the Make A Match model on the motivation to learn Indonesian for class V at SD Negeri 216 Palembang. This research uses a Quasi Experimental research method with the Nonequivalent Control Group. In this study, class V A with a total of 25 students was the experimental class, while class V B with a total of 25 students was the control class. The data collection techniques used in this research activity are questionnaires and documentation. The data analysis technique used is the Independent Simple T-test. In the posttest results of the control class and experimental class which showed significant differences after implementing the Make A Match learning model, analysis of the data obtained by T-count was 1.783 where the T-table was 1.677, so  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. So, after testing SPSS.26, it can be concluded that there is a significant influence on the application of the Make A Match learning model on the science learning motivation of fifth grade students at SD Negeri 216 Palembang.*

**Keywords:** Make A Match Model, Motivation, Learning Indonesian.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran IPA pada materi gaya disekitar kita kelas IV SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*) dengan dilakukan validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 90%, ahli media memperoleh nilai 89,3% dan ahli bahasa memperoleh nilai 88%. Selanjutnya dilakukan tahap praktisi dilakukan pada tahap *One to One*, kelompok kecil (*small group*), populasi yang diambil sebanyak 5 orang (*one to one*) memperoleh nilai sebesar 89,2%. Dan 15 orang (*small group*) memperoleh nilai sebesar 89,7%. Data yang diperoleh melalui dokumentasi, lembar angket yang disebar, teknik analisis data yang diuji yaitu kevalidan dan kepraktisan media video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Ipa, Gaya

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan (Pristiwanti dkk., 2022, p. 5). Menurut Dwisari dkk., (dalam Dahlia dkk., 2023, p. 788) Pendidikan juga merupakan proses yang melibatkan kepemimpinan, arahan, dan bimbingan yang mencakup aspek-aspek seperti instruktur, siswa, tujuan dan hal-hal lain. Faktor yang paling penting untuk dipertimbangkan adalah kesadaran, pencerahan, dan modifikasi perilaku. Selanjutnya pendapat dari Mugi Raharjo (dalam Marimar dkk., 2023, p. 1659) mengutarakan pendapat mengenai pendidikan, pendidikan merupakan salah satu media dalam menentukan tercapai tidaknya tujuan pembangunan nasional yaitu mewujudkan masyarakat adil dan makmur dalam suatu Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan juga direncanakan secara sistematis, oleh sebab itu peranan kurikulum sangat penting bagi pendidikan peserta didik.

Kurikulum merupakan salah satu komponen dan pedoman yang memudahkan pelaksanaan pendidikan mencapai tujuannya. Kurikulum menjadi komponen penting dalam pendidikan, karena mengatur semua proses pendidikan mulai dari perencanaan hingga evaluasi (Fajri, 2019, p. 1). Pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia telah sampai pada pengembangan kurikulum merdeka. Prinsip dari kurikulum baru ini adalah pembelajaran yang dipusatkan sepenuhnya pada peserta didik dengan mencanangkan istilah Merdeka Belajar. Hakikat dari Kurikulum merdeka adalah pendidikan didasarkan pada kodrat alam dan zaman, di mana setiap peserta didik memiliki bakat dan minat masing-masing (Cholilah dkk., 2023, p. 59). Menurut Fetra & Risda (2020, pp. 524-532) Kurikulum merdeka akan mendukung tumbuh kembang potensi peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya. Untuk penyesuaian kurikulum baru ini diperlukan kerja sama yang kuat dari berbagai pihak terkait agar profil pancasila dapat tertanam dalam diri peserta didik.

Jika sebelumnya pada kurikulum 2013 pada pembelajaran IPA dibelajarkan secara terpisah dengan IPS maka kebijakan baru pada kurikulum merdeka yang menggabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS tentunya memberi tantangan tersendiri bagi pendidik dan peserta didik (Wijayanti & Ekantini, 2023, p. 3). Menurut Ariyanto (dalam Rosada dkk., 2023, p. 391) IPA merupakan salah satu muatan pembelajaran di SD yang mempelajari hubungan manusia dengan alam dengan cara pengamatan dan pengumpulan konsep-konsep alam yang logis, sistematis dan bertujuan untuk sebuah penemuan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Kumala (dalam Santi dkk., 2023, p. 6465) IPA merupakan ilmu yang tidak hanya berurusan dengan fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga ilmu alam. Menurut Dra. Marmaini (dalam Sudiar dkk., 2023, p. 4643) Pada hakikatnya IPA dibangun atas produk, proses dan sikap ilmiah, selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses dan sebagai prosedur. Sedangkan menurut Widarma dkk., (dalam Alfina dkk., 2023, pp. 2477-2143) Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mendekatkan peserta didik dengan lingkungan sekitar dan memecahkan suatu permasalahan yang berhubungan dengan kejadian alam. Untuk mempermudah proses pembelajaran IPA kehadiran media mempunyai arti penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan pembelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantaranya.

Menurut Sadiman (dalam Nurfadhillah dkk., 2021, p. 3) Media pembelajaran secara umum adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses. Menurut Indriyani (dalam Simanjuntak dkk., 2023, p. 69) Media pembelajaran sangat berguna bermanfaat pada proses pembelajaran karena lebih terarah, teratur, *termanage*, dan mempunyai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya menurut Hikmah dkk., (2022, p. 138) Media Pembelajaran merupakan suatu alat atau perangkat yang dapat menyalurkan informasi dalam suatu kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. yang bersifat abstrak menjadi konkret/nyata sehingga dapat memperjelas materi yang bersangkutan secara lebih menarik kepada peserta didik. Kemampuan dalam memilih jenis media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi poin penting untuk mendapatkan

hasil yang maksimal (Susanto dkk., 2018, p. 516). Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran di antaranya media langsung, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis video, dan media berbasis komputer.

Salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah media video animasi pembelajaran. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indra pendengaran dan penglihatan, Sehingga peserta didik lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar (Hapsari & Zulherman, 2021, p. 2). Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indra yaitu mata dan telinga (Apriansyah dkk., 2020, p. 11).

Pengembangan video pembelajaran memerlukan alat bantu berupa *software* yang bisa mendukung proses pembuatannya salah satunya adalah dengan aplikasi *kinemaster*. Aplikasi *Kinemaster* merupakan aplikasi edit video yang bisa diunduh secara gratis melalui *playstore*. *Kinemaster* adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat IOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan pendidik membuat video berkualitas tinggi. Aplikasi *kinemaster* dapat memudahkan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (Khaira, 2021, p. 3). Maka demikian aplikasi *kinemaster* sangat cocok digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan media video pembelajaran IPA yang berkualitas. Adapun salah satu topik yang dibahas pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar adalah materi tentang Gaya.

Gaya adalah suatu tarikan dan dorongan yang diberikan kepada suatu benda sehingga benda mengalami perubahan posisi atau kedudukan (bergerak) serta berubah bentuk. Selain itu, gaya juga dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang dikerahkan oleh sebuah benda terhadap benda lain. Gaya memiliki banyak cabang, salah satunya gaya gesek (Hardiansyah, 2021, p. 1). Menurut Fitri dkk., (2024, p. 98) Gaya gesek adalah gaya yang disebabkan karena adanya gaya yang berarah melawan gerak benda akibat sentuhan antara dua permukaan.

Namun permasalahan dalam pembelajaran dan hasil belajar IPA terjadi di lapangan. Mujiyono (dalam Yulistiana & Setyawan, 2020, p. 2) menjelaskan bahwa hasil belajar IPA di Indonesia tergolong rendah karena banyak faktor salah satunya adalah lingkungan belajar peserta didik dalam bentuk strategi yang diciptakan pendidik ada kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran yang cenderung hafalan. Hal yang sama juga ditemukan bahwa pembelajaran IPA masih terpusat kepada pendidik, peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan terdapat kesenjangan nilai akhir peserta didik (Rizki dkk., 2022, p. 3).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Ibu JS selaku Wali kelas IV.A SD Negeri 95 Palembang pada bulan Februari 2024, Khususnya pada pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita guru menggunakan media buku paket dalam menunjang proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan ibu JS selaku Wali Kelas IV.A, Guru pernah membuat media pembelajaran, tetapi belum pernah membuat media pembelajaran berbasis digital seperti media video pembelajaran IPA pada materi Gaya Di Sekitar Kita. Pengembangan terhadap materi Gaya Di Sekitar Kita dilakukan karena rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut, hal itu dapat dibuktikan dari hasil rekap nilai pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada topik Gaya Di Sekitar Kita yaitu dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) "68", hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut jika dipersentasekan yaitu hampir 45% peserta didik di kelas IV.A mendapatkan nilai rendah yang disebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik karena belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Padahal dengan mengaitkan materi Gaya Di Sekitar Kita ditengah-tengah zaman yang serba digital tentu akan lebih mudah diterima peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hasbullah dkk., (2022, pp. 7544-7555) media video pembelajaran berbasis *video scribe* mendapatkan hasil penelitian validator ahli media dan materi mencapai kriteria sangat baik dan layak digunakan. Efektivitas hasil belajar peserta didik pada tiga

sekolah dilakukan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menunjukkan kriteria Tinggi dan respon peserta didik menunjukkan hasil responsif Sangat Baik serta hasil pengukuran instrumen respon peserta didik valid dan reliable. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Alifa dkk., (2021, p. 174) Efektivitas penggunaan media video pembelajaran animasi berbasis *kinemaster* terhadap mata pelajaran IPA yaitu peserta didik sangat memahami materi dan sangat tertarik untuk belajar IPA sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan media video animasi *kinemaster*.

Untuk mencapai pembelajaran yang berhasil seorang pendidik dituntut secara aktif mampu berpikir kreatif dan inovatif mengikuti arus kemajuan zaman saat ini. Dengan adanya pemanfaatan pengembangan media ini diharapkan proses pembelajaran akan berlangsung lebih maksimal. Oleh sebab itu, solusi yang dapat diberikan peneliti terhadap masalah ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *kinemaster* yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar contohnya yaitu pengembangan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar.

Dengan demikian, maka peneliti termotivasi mengembangkan media pembelajaran dengan mengangkat judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV Sekolah Dasar".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang bekerja sebagai desainer dan mempelajari pengembangan. Tujuan dari metode penelitian semacam ini adalah untuk memvalidasi dan menciptakan produk baru. Menyetujui suatu produk berarti bahwa produk tersebut sudah ada, dan para ahli hanya mencoba keabsahan produk tersebut. Dengan menggunakan istilah ADDIE (Sugiyono, 2022, p. 28).

Prosedur penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang merupakan perpanjangan dari analisis, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

Pada tahap *analysis*, peneliti akan menganalisis suatu kebutuhan yang memiliki tujuan untuk mengetahui kompetensi yang ada di media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV SD yang akan dikembangkan, dengan menganalisis kebutuhan guru dan analisis peserta didik yaitu : analisis kebutuhan guru untuk mengetahui permasalahan media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang sistem belajar mengajar di kelas. Analisis kebutuhan peserta didik dapat dilihat dari jenjang pendidikan sekolah dasar dengan melihat sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung proses pembelajaran di kelas untuk memanfaatkan dan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga peserta didik yang mengikuti pembelajaran dapat lebih termotivasi dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani, Suwarjo, & Wangid, 2021, pp. 234-242) 28.6% guru sangat menginginkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, serta menyadari bahwa guru perlu menyesuaikan karakteristik peserta didik yang notabenehnya adalah *digital natives* sehingga pembelajaran perlu melibatkan teknologi. Sementara dari sudut pandang peserta didik, 48.6% dari mereka memilih menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, dibanding buku gambar. Menurut 83.3% besar peserta didik, multimedia interaktif dapat mempermudah mereka dalam memahami materi dan 89.6% menyatakan lebih bersemangat dan tidak cepat bosan jika menggunakan media tersebut. Salah satu buku yang dipergunakan dalam kurikulum merdeka yaitu buku IPAS. Buku ini menggabungkan kajian sosial atau IPS dengan topik ilmiah atau IPA. Menurut sujana (2017), pengajaran sains di sekolah dasar (SD) khususnya haruslah menitikberatkan pada pemberian pengetahuan langsung kepada anak-anak untuk membantu mereka membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah. Menurut Prasetiawan & Alhadi (dalam Hera dkk., 2023, pp. 2548-6950) Sarana yang diperlukan dalam pembelajaran IPA mencakup bangunan dan perabotan sekolah, alat peraga dan laboratorium, serta media pembelajaran. Tahap kedua *design* dalam hal ini peneliti akan mendesain video pembelajaran Ipa pada materi gaya di sekitar kita yang dikembangkan menggunakan

aplikasi *kinemaster* sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV SD dan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dalam uji coba pendidik dan peserta didik. Pada tahap ini ditentukan tata letak yang terdiri dari penyajian materi, tampilan animasi yang digunakan, *background*, *font*, ilustrasi, dan *sound* latar dalam video pembelajaran. Dalam penyajian video pembelajaran ini ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan yaitu judul video pembelajaran, tujuan pembelajaran, bahasa, kesesuaian ilustrasi, isi materi dan penjelasan materi dalam video pembelajaran.

**Tabel 1 Garis Besar Isi Materi (GBIM)**

Tujuan Pembelajaran	Isi Materi
1. Peserta didik mengidentifikasi penggunaan gaya dalam aktivitas sehari-hari dengan benar.	1. Pengertian gaya.
2. Peserta didik memahami sifat gaya otot, gaya gesek dan memanfaatkan kedua gaya tersebut dengan tepat.	2. Pengertian gaya otot dan gaya gesek
3. Peserta didik menerapkan sifat gaya gesek dalam membantu kegiatan manusia dengan percaya diri.	3. Contoh aktivitas yang melibatkan gaya otot dan gaya gesek.
	4. Pengaruh gaya terhadap benda.
	5. Gaya gesek yang menguntungkan dan merugikan.

tahap ketiga *development* yaitu mengembangkan/menyempurnakan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV SD yang sebelumnya di desain, tahapan yang keempat *implementation* yaitu produk yang sudah melewati uji validasi dari ahli pakar (materi, media dan bahasa) serta dilakukan uji coba produk video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas yang dinilai oleh peserta didik. Hasil dari komentar dan saran yang diberikan oleh pakar digunakan untuk bahan evaluasi guna mengetahui kekurangan serta kelebihan dari video pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu Dokumentasi dan Kuisisioner (Angket). Dokumentasi adalah salah satu termasuk kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan pencatatan data-data yang dianggap penting, mengumpulkan bukti yang valid, merekam/foto selama berlangsungnya aktivitas yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data yang bersifat penting. Teknik digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk tulisan, angka dan gambar yang dapat mendukung proses penelitian. Kuisisioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dijawabnya (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 2021). Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi bahan pembelajaran, tampilan dan kualitas media yang dikembangkan serta melihat respon peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil dari media pembelajaran yang memiliki mutu tinggi dan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Berikut merupakan langkah-langkah dalam menganalisis kriteria media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk dengan mutu tinggi yaitu Analisis Kevalidan dan Kepraktisan.

**Tabel 2 Kriteria Kevalidan Produk**

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid

41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Berdasarkan data validasi penilaian media oleh ahli media dan ahli materi dapat diketahui kevalidan media dengan langkah-langkah sebagai berikut : data kuantitatif, didapatkan dari ahli materi dan pendidik yang disusun skala *linkert* (interval 1-5), akan dihitung skor persentase lembar validasi ahli media, ahli materi dan pendidik yang disusun dengan skala *Linkert* (1 sampai 50), akan dihitung skor persentase lembar validasi ahli media, ahli materi dan bahasa. Selain dilihat dari kriteria kevalidan, kevalidan juga dilihat dari pendapat ahli instrumen diperbaiki berdasarkan pendapat para ahli produk dinyatakan valid apabila telah menyatakan valid. Skor nilai rata-rata dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Validasi ahli} = \frac{\text{Total skor empirik yang dicapai}}{\text{Total skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Analisis Kepraktisan Langkah-langkah untuk menganalisis kepraktisan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita dapat diperoleh dari angket respon peserta didik. Berdasarkan skor persentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik dikategorikan sesuai kriteria dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

**Tabel 3 Kriteria Kepraktisan Produk**

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan memiliki nilai kepraktisan yang baik, jika minimal kriteria kepraktisan yang dicapai adalah praktis. Skor rata-rata yang dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase kepraktisan} = \frac{\text{Skor empirik yang dicapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Data Validasi Ahli

Hasil dari lembar angket validasi yang telah dinilai oleh ahli materi, media, dan bahasa Video Pembelajaran IPA Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :

#### 1) Hasil Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan tatap muka dan mendapat saran perbaikan yang harus direvisi. Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi yaitu menambahkan satuan (SI) gaya, lambang (N) dan penemu teori gaya (Isaac Newton) serta ditambahkan

lagi ilustrasi nyata (Atlet pelari jarak jauh) untuk mendukung agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disajikan. Berdasarkan saran perbaikan tersebut dihasilkan produk yang lebih baik. Dari hasil perhitungan keseluruhan aspek penilaian ahli materi pada media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar mendapatkan rata-rata persentase sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Valid".

**Tabel 4 Penilaian Ahli Materi**

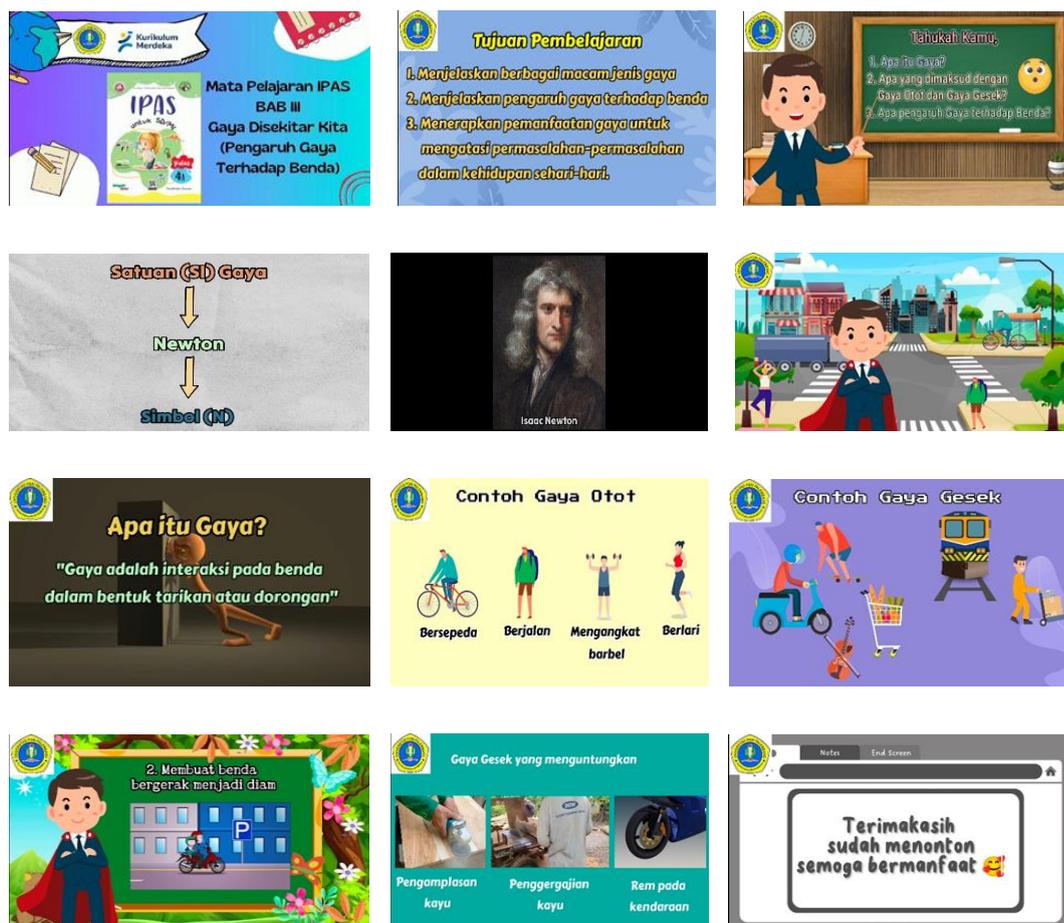
No.	Aspek yang ditanyakan	Validator		
		1	2	3
	<b>Materi</b>			
1	Apakah materi sudah sesuai dengan alur tujuan pembelajaran?	4	5	5
2	Apakah materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?	4	5	5
3	Keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran?	4	5	5
4	Kelengkapan materi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik?	4	5	4
5	Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami?	4	5	4
6	Apakah materi sudah sesuai dengan kurikulum?	4	4	5
7	Apakah materi disampaikan jelas?	4	5	4
8	Apakah materi yang disampaikan mudah dimengerti?	4	5	4
9	Apakah video pembelajaran bisa menumbuhkan semangat peserta didik dalam memahami materi?	4	4	4
10	Apakah materi video pembelajaran sesuai dengan materi gaya?	4	5	5
<b>Jumlah skor yang didapat</b>		40	48	45
<b>Persentase validitas</b>		84%	96%	90%
<b>Rata-rata total persentase</b>		90%		
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid		

## 2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan tatap muka dan mendapatkan komentar produk layak di uji coba tanpa revisi sehingga produk video pembelajaran tidak dilakukan perbaikan. Dari hasil perhitungan keseluruhan aspek penilaian ahli media pada media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar mendapatkan rata-rata persentase sebesar 89,3% dengan kriteria "Sangat Valid".

## 3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan tatap muka dan mendapat saran perbaikan yaitu revisi beberapa kata yang lebih konkret/ sederhana sesuai dengan karakteristik anak SD. Berdasarkan saran perbaikan tersebut kemudian dihasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya khususnya dari aspek bahasa. Selanjutnya dari hasil perhitungan keseluruhan aspek penilaian ahli bahasa pada media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar mendapatkan rata-rata persentase sebesar 88% dengan kriteria "Sangat Valid".



Gambar 1 Hasil Revisi Prototype

### Hasil Analisis Data peserta didik

Setelah peserta didik menggunakan media video pembelajaran selanjutnya dilakukan penyebaran angket respon peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil uji coba produk yang dilakukan secara terbatas untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar. Uji coba dilakukan melalui dua tahapan yaitu *One To One* Angket disebarakan kepada 5 orang peserta didik kelas IV.A SDN 95 Palembang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran yang ditampilkan. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik *One To One* didapatkan rata-rata persentase sebesar 89,2% dengan kriteria "Sangat layak/Praktis" untuk digunakan. Tahap selanjutnya yaitu uji coba *Small Group* dilakukan dengan subjek 15 orang peserta didik SDN 95 Palembang didapatkan nilai rata-rata sebesar 89,7% dengan kriteria "Sangat Layak/Praktis" digunakan.

Aktivitas yang dilakukan di SD Negeri 95 Palembang. Terdapat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 2 Mengajar/Penjelasan Materi**



**Gambar 3 Uji coba One To One**



**Gambar 4 Uji coba *Small Group***

Dari hasil uji coba produk di lapangan mengenai pengembangan media video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV didapatkan hasil kevalidan media dengan kriteria “Sangat Valid” dan kepraktisan media dengan kriteria “Sangat Praktis”. Respon peserta didik saat menggunakan media video pembelajaran sangat antusias. Media video yang dikembangkan sebelumnya sudah didesain agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal itu bisa didukung dengan tampilan menarik dari video pembelajaran dan *sound* yang menyenangkan bagi peserta didik.

Menurut Amali & Tandyonomanu (dalam Fitri & Ardipal, 2021, p. 2) Video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan daya ingat peserta didik. Karakteristik peserta didik usia 7-12 tahun, menyukai gambar yang bergerak, apalagi didesain semenarik mungkin menggunakan animasi dan suara, sehingga menghasilkan video pembelajaran yang disukai anak SD dan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Selanjutnya menurut Halim dkk., (dalam Oktavyanti & Wulandari, 2021, p. 67) Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan di antaranya; Video dapat menjadi pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat peserta didik, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya. Video juga merupakan media yang dapat menghadirkan kenyataan dikelas (Krissandi, 2019, p. 2).

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 95 Palembang tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV Sekolah Dasar. Dilakukan uji validasi oleh ahli (materi, media, dan bahasa) dengan lembar validasi didapatkan hasil persentase ahli materi sebesar 90% dengan kriteria “**Sangat Valid**” dan ahli media sebesar 89,3% dengan kriteria “**Sangat Valid**” serta ahli bahasa sebesar 88% “**Sangat Valid**” maka dari itu video pembelajaran IPA pada materi gaya di sekitar kita kelas IV sekolah dasar sangat layak dikembangkan.

Selanjutnya Video Pembelajaran IPA Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV Sekolah Dasar di SDN 95 Palembang telah memenuhi kriteria “**Sangat Praktis**” tahap *One to One* dilakukan dengan 5 orang peserta didik diperoleh persentase sebesar 89,2% dan tahap *Small Group* dengan 15 orang peserta didik diperoleh persentase sebesar 89,7% dengan kriteria “**Sangat Praktis**”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Astuti, R. (2021). Analisis Mengenai Telaah Kurikulum K-13 pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1.
- Alfina, L., Fakhruddin, A., & Lubis, H. P. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berorientasi *Problem Based Learning* Materi Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2477-2143.
- Alifa, S. N., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Kinemaster* untuk Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. 174.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 11.
- Azahra, S., Purnamasari, R., & Anjaswuri, F. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Kinemaster* pada Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1) 523-534.
- Cahyanti, A. S., Utaminingsih, R., & Rahayu, A. (2023). Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis *Kinemaster* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi IPA. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 3.
- Cholilah, M., Tatuwo, P. G., Komariah, Rosdiana, P. S., & Fatirul, N. A. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam Satuan Pendidikan serta Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pengajaran dan Pendidikan*, 59.
- Dahlia, R., Fakhruddin, A., & Lubis, H.P. (2023). Pengembangan *E-Modul* Berorientasi Pendekatan *Discovery Learning* untuk Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 5 Palembang. *Pendas ; Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 788.
- Fajri, N. K. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *E-JURNAL STIT PN*, 1.

- Fakhrudin, A., & Kuswidyanarko, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Muara Pendidikan*, 771.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524-532. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/971>
- Firmandani, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 138.
- Fitriani, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi : Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Indonesia*, 9(2) 234-242.
- Fitri, N. S., Utami, B. T., & Kurniawati, W. (2024). Analisis Penerapan Gaya Gesek pada Kehidupan Manusia. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 98.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (6), 6330-6338.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya. *Arabic Language Education Journal*, 2.
- Hapsari, P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 2.
- Hardiansyah, W. I. (2021). Penerapan Gaya Gesek pada Kehidupan Manusia. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 1.
- Hidayat, P., Rinawan, A., & Prabandari, P. D. (2023). *PR Interaktif IPAS untuk SD/MI Kelas IVA*. Yogyakarta : PT Penerbit Intan Pariwara.69.
- Jayusman, I., & Shavab, K. A. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Admojo dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 2.
- Hasbullah, Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Video Scribe* Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7544-7555
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P.H. (2022). Pengembangan Media *Pop Up Book* pada Materi Siklus Air di Kelas IV SD Negeri Puding Besar. *Jurnal PGSD*, 15(2), 138.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Kinemaster* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)*, 39-44.
- Krissandi, A. D. S. & Dharma, F. U. S. (2018). Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *"Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68-77
- Kurniasih, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 288.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, D. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Kodig* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3.
- Marimar, Fakhruddin, A., & Lubis, H. P. (2023). Pengembangan Modul IPA Berorientasi Model *Contextual Teaching And Learning* Berbasis *Out Door Study* untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas ; Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1659.
- Mashuri, K. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar* , 2.
- Mifroh, N. (2020). Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 257.
- Muhaimin, R. M., Ni'mah, U. N., & Listryanto, P. D. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, A. D., Ramadhania, R. P., & Sifa, N. U. (2021). Perananan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3.
- Nurjanah, A., Sudin, A., & Sujana, A. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran berbasis Masalah (Penelitian Pre-experimental terhadap siswa kelompok atas, menengah, dan bawah SDN SDN Waringin II dan SDN Palasah I di Kecamatan Palasah Kabupaten Majalengka pada Materi Energi Panas). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 581-590.
- Oktavyanti, N. P. L. & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9 (1), 66-74.
- Pristiwanti, D., Badriah, b., Hidayat, S., & Dewi, s. (2022). Pengertian Pendidikan. *jurnal pendidikan dan konseling*, 7911.

- Rachmawati, N. D., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 3.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, S. Y., Hernawan, H. A., & Prihatini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 2.
- Rahmi, N. M., & Samsudi, A. M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai dengan Karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, 2.
- Rajagukguk, P. K., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, S. N. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D pada Pendidik Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.
- Riski, H. P., Riyanti, H., & Lubis, P. H. (2023). Pengembangan Media Interaktif IPA Materi Gaya Magnet dan Gaya Gravitasi Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 269-281.
- Rizki, M., Ramadhani, E., & Ali, F. (2022). Pengembangan Modul Digital IPA. *Jurnal ilmu pendidikan*, 3.
- Rosada, M., Fakhruddin, A., & Lubis, H. P. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Berorientasi Pendekatan *Contextual Teaching and Learning(CTL)* Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 391.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 3.
- Salahuddin, A., Kusni, R., & Anica, S. J. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Kinemaster* Materi Kemampuan Membaca Permulaan Muatan Bahasa Indonesia di Kelas I SD. *Jurnal Bastra*, 9
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, H. A. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 2.
- Santi, L., Lubis, H. P., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis *Flipbook* Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6465.
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, S. I. (2021). Peningkatan Kompetensi Pendidik Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Pengembangan*. Jakarta : Prenada Media Group.

- Nurjanah, A., Sudin, A., & Sujana, A. (2017). LITERASI SAINS DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (Penelitian Pre-experimental terhadap siswa kelompok atas, tengah, dan bawah SDN Waringin II dan SDN Palasah I di Kecamatan Palasah Kabupaten Majalengka pada Materi Energi Panas). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 581-590.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, E. S. A. A. W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Online* Berbasis Moodle Materi Perubahan Energi Kelas III SDN Kapuk 01 Pagi. *Journal of Elementary Education*, 5 (5), 880-888.
- Susanto, R., Zulkarnain, A., & Lubis. P. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Software Adobe Flash CS3 Profesional* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA PGRI Pangkalan Kersik Tungkal Jaya. *Seminar Nasional Pendidikan Universitas PGRI Palembang*. 5(5), 515.
- Simanjuntak, A. A., Fakhruddin, A., & Lubis, H. P. (2023). Pengembangan Karakteristik Geografi Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 69.
- Sudiar, A. K., Lubis, H.P., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Perubahan Bentuk Energi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, 4643.
- Sunardin, Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Peserta didik SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, S. B. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUCATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.
- Wangkanusa, V., Moko, M. E., Rawung, D. L., Tumbel, F., Lihang, A., & Rahardiyana, D. (2023). Pengembangan dan Validasi Video Pembelajaran Berbasis Eksperimen Hematologi pada *Rattus Novergicus* dalam Materi Sistem Sirkulasi di SMA. *Jambura edu biosfer journal*, 2.
- Wardianto, S. B. (2021). Analisis Elemen Penyebab Konflik Batin Tokoh Utama (Perspektif *Psokoanalisis Freud*) dan Revalansinya Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMA. *Jurnal Bahasa Sastra dan Pembelajaran*, 3.
- Wastriami, & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik SDN 25 Tambangan. *Tarqiyatuna : Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidayah*, 2.

- Wijayanti, D.I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 95.
- Yulistiana, & Setyawan, A. (2020). Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model *Problem Based Learning* SDN Banyuajuh 9. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 2.