

## Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD

Gina Sonia<sup>1\*</sup>, Abna Hidayati<sup>2</sup>, Syafril<sup>3</sup>, Dedi Supendra<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang  
\* e-mail: ginasonia4421@gmail.com

### Abstract

*Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran IPAS, permasalahan terkait ketidakpahaman materi siswa SDN 12 Tapi Selo kelas IV disebabkan pembelajaran yang monoton selain itu guru jarang menggunakan media saat kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengembangkan video edukasi sebagai sumber belajar yang dapat mewujudkan hal-hal nyata pembelajaran IPAS kelas IV untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model four D (4 D). Penelitian ini terdiri dari 6 fase, yaitu mendefinisikan, merancang, mengembangkan, menyebarkan. Uji validitas media dilakukan oleh tiga ahli yaitu validator materi guru IPAS SDN 12 Tapi Selo dan dua validator media dari dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Ujian praktikalitas dilaksanakan untuk peserta didik kelas IV SDN 12 Tapi Selo. Berdasarkan penilaian validator media dan materi, hasil validasi materi 97,5% tergolong "Sangat Valid", 99% hasil validasi media I tergolong "Sangat Valid" dan 95,8% hasil validasi materi II tergolong "Sangat Valid". Media video ini tergolong "sangat praktis" dengan nilai 96,9%.*

**Keywords:** Media Video Pembelajaran, 4-D (Four Model), IPAS



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## PENDAHULUAN

IPAS merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan ilmu alam dan ilmu sosial. Tujuannya adalah untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap media sekitar, baik dari segi alam maupun sosial. Dalam proses pembelajaran IPAS, fokusnya adalah memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan media alam untuk dipelajari dan dipahami secara ilmiah. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan melalui percobaan atau pengamatan yang berkaitan dengan fenomena alam.

Salah satu materi IPAS adalah perubahan wujud materi, tujuan pembelajaran materi ini adalah agar mahasiswa mengetahui bagaimana terjadinya perubahan wujud materi. Oleh karena itu, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, menghadapi masalah atau membaca buku teks untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam belajar mengajar, tetapi siswa juga dapat melihat percobaan perubahan bentuk mata pelajaran tersebut. Namun tidak semua perubahan bentuk mata pelajaran dapat dilakukan di dalam kelas, sehingga diperlukan sarana pendidikan untuk mengatasi hal tersebut. Media pembelajaran adalah semua yang digunakan pada saat proses pembelajaran yang bisa mendukung pembelajaran serta membangkitkan motivasi, semangat serta perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran (Hidayati, 2020). Media dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran hal tersebut dikarenakan media bisa membantu penyampaian informasi (Hidayati & Bentri, 2019). Menurut Wisada dan Sudarman (2019:14) media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis diantaranya adalah media visual, media audio, dan media audiovisual. Salah satu media pembelajaran yang bisa menarik minat dan perhatian peserta didik sekolah dasar adalah media yang dapat memperlihatkan gambar atau konten visual (Maiziani dan Supendra, 2021). Setelah mengetahui kelebihan dan jenis-jenis media edukasi serta karakteristik ilmu pengetahuan alam dan sosial, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video edukasi. Hal ini dikarenakan media video menggantikan media alam dan dapat menampilkan benda-benda yang biasanya sulit dilihat oleh siswa secara langsung, seperti hal-hal tentang perubahan keadaan materi, video bisa memvisualkan proses secara akurat serta dapat ditayangkan berulang kali, video juga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017).

Video pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang bisa dibuat oleh pendidik berdasarkan kebutuhan dalam suatu pembelajaran (Hidayati, Amilia dan Amsal, 2018). Penggunaan media video dinilai lebih efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran karena banyak merangsang siswa yang memiliki keterampilan audiovisual/audiovisual. Hal ini didukung oleh analisis keefektifan penggunaan alat bantu video dalam pengajaran oleh Departemen Pendidikan, Universitas Islamia Bahawapur, Pakistan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman dan minat siswa dalam menggunakan media video semakin meningkat yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 78% (Saima, Qadir dan Shazia, 2017: 78-81). Pendapat tersebut sama dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menerangkan bahwa 75% pembelajaran seseorang datang melalui indera penglihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga), dan sekitar 12% perasaan lain.

Fakta ini juga dikonfirmasi oleh sebuah penelitian oleh perusahaan Amerika Sovocom (Warsita, 2017: 125), yang menjelaskan hubungan antara media dan memori manusia dan menunjukkan bahwa memori audiovisual 10%, visual 40%, audiovisual 50%. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran bisa menambah

daya ingat siswa hingga 50% dibandingkan dengan media lainnya. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mencapai hasil yang cepat yang tidak dimiliki oleh media lain. Media visual meningkatkan kegiatan pembelajaran sehingga guru bisa memberikan pengalaman yang menarik.

Berdasarkan pengamatan berupa observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di lapangan pada tanggal 3 November 2022 di SDN 12 Tapi Selos, disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan pada bahan ajar IPAS tentang perubahan wujud benda. Permasalahan yang sering terjadi adalah kesulitan siswa dalam memahami materi, yang disebabkan beberapa faktor antara lain pembelajaran masih banyak dilakukan dengan mendengarkan penjelasan guru di kelas, membuat rangkuman materi serta buku-buku yang digunakan sebagai bahan ajar hanya menyajikan materi singkat dan media yang digunakan guru tidak luwes karena tidak mewujudkan hal yang sebenarnya. Peneliti tidak menjumpai guru yang menggunakan media video dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi jenuh, tidak tertarik belajar dan kurang minat terhadap materi pembelajaran. Kemudian peneliti mengambil data dari siswa kelas IV IPAS yang dapat disimpulkan bahwa 30% atau 3 siswa kelas IV memahami materi dan 70% atau 8 siswa tidak memahami materi, sehingga banyak latihan soal dari kelas IV. . skornya rendah.

Selain itu, hasil wawancara dengan Ibu Rieza Lhona, guru kelas IV SDN 12 Tapi Selo, mengatakan bahwa lemahnya kemampuan siswa dalam memahami perubahan penting dalam bentuk materi menjadi penyebab dari bentuk materi. perubahan pada saat pembelajaran, siswa harus mengetahui bagaimana perubahan yang terjadi pada bentuk materi, selama pembelajaran berlangsung dalam mata kuliah, ada beberapa bentuk mata pelajaran yang tidak dapat dicobakan di kelas, yaitu karena keterbatasan ruang dan waktu. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pendidikan karena mengetahui beberapa permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan media video untuk pembelajaran sains yang memungkinkan siswa lebih memahami perubahan-perubahan penting keadaan materi. Karena dengan adanya media video edukasi mampu menampilkan perubahan bentuk mata pelajaran yang terjadi pada ujian, sehingga siswa dapat melihat secara nyata bentuk perubahan bentuk mata pelajaran yang terjadi, selain itu siswa dapat mengulang materi pembelajaran. sendiri di rumah.

Tujuan teknologi pembelajaran adalah merancang, mengembangkan, dan menggunakan berbagai sumber sedemikian rupa sehingga bisa mempermudah atau memfasilitasi kegiatan belajar dimanapun, kapanpun, oleh siapapun dan dengan sumber belajar apa saja yang berdasarkan keadaan dan kebutuhannya (Warsita, 2017:20). Untuk mengatasi masalah tersebut, sudah selayaknya guru menggunakan media yang berbeda dengan media sebelumnya yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, diantaranya adalah video pembelajaran. Media audiovisual

atau video memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan dan kemampuan membangkitkan minat dan perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Warsita (2017:30) yang menyatakan bahwa “Media video telah terbukti memiliki kemampuan efektif (penetrasi lebih dari 70 %) untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pendidikan”. Media video pembelajaran bisa digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Untuk software yang digunakan dalam pembuatan media video edukasi ini, penulis memilih aplikasi edit video yang bernama *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* merupakan *software editing* yang mudah dipelajari bagi pemula dan memiliki banyak fitur.

Pada penelitian ini, penulis mengembangkan video pembelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu video pembelajaran yang estetik, dengan menggunakan *software Wondershare Filmora*. Dengan bantuan *software Wondershare Filmora*, membantu peneliti membuat materi pembelajaran kreatif yang dipadukan dengan gambar atau video versi nyata. *Wondershare Filmora* adalah editor video terbaru yang dapat digunakan untuk membuat, mengedit, memotong, dan mengubah semua jenis video (Yusnan dan Safiuddin, 2021). Keunggulan *Wondershare Filmora* adalah mempunyai kemampuan edit foto dan video yang terdapat berbagai fungsi edit video yang dibutuhkan untuk menciptakan kesan profesional (Rohmah et al., 2021). Dengan adanya video edukasi ini juga dapat memperhitungkan perbedaan gaya belajar karena kemampuan visual dan auditori. Selain itu, siswa dapat belajar dimana saja dengan bantuan video menggunakan perangkat elektronik seperti laptop dan smart phone sehingga peserta didik bisa memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian terkait media pendidikan “**Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD**”.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah *research and development* atau dikenal dengan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2019:30) “penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Menurut Ruside (2018:6), penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan diri dengan tujuan, memecahkan masalah, membuat keputusan, menarik kesimpulan dalam ketidakpastian, menyelidiki, mencari dan merencanakan. Di Airasia, Azzahrah, S.F. dan lain-lain (2021: 77), tujuan utama penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan secara efektif di sekolah. Dalam mengembangkan video edukasi ini peneliti menggunakan model 4-D (Four D model) yang

dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model 4-D ini memiliki 4 fase pengembangan; Definisi, desain, pengembangan dan penyebaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan Thiagarajan (4-D) sebagai pengembangnya karena model ini memiliki langkah-langkah yang detail, sistematis, sederhana dan mudah diterapkan dalam penelitian pengembangan. Selain itu, model pengembangan 4-D telah melalui beberapa pengujian dan perubahan, mulai dari level rendah hingga level eksperimental di level yang lebih tinggi.

## **PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### ***Tahap Define (Pendefinisian)***

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menyoroti dan mendefinisikan masalah utama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam sedemikian rupa sehingga membutuhkan pengembangan media belajar. Ada empat langkah pendefinisian dalam penelitian ini yaitu:

#### **Analisis kurikulum**

Analisis kurikulum diawali dengan tahapan analisis capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran pada mata pelajaran di sekolah dasar. Analisis kompetensi kemudian dikembangkan dalam bentuk indikator dan tujuan pembelajaran dikembangkan (Hidayati, 2019). Penyusunan kurikulum mengacu pada kurikulum yang digunakan di sekolah, yaitu. menentukan hasil belajar yang harus dicapai siswa di kelas sehingga tujuan bisa tercapai sesuai dengan tujuan kurikulum. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru IPAS dapat disimpulkan bahwa kurikulum tersebut merupakan kurikulum mandiri. Ketika peneliti berbicara dengan seorang ahli mata pelajaran yaitu salah satu guru IPAS kelas IV SDN 12 Tapi Selo, maka bahan kajian yang disiapkan penulis pada materi perubahan zat adalah sebagai berikut: (1) Capaian Pembelajaran: Siswa mengidentifikasi proses perubahan bentuk materi; (2) Indikator: Mengetahui berbagai bentuk zat, Mengetahui pengertian perubahan wujud benda, Mengetahui macam-macam perubahan wujud benda, Mengetahui contoh peristiwa perubahan wujud benda.

#### **Analisis peserta didik**

Tujuan dari analisis peserta didik adalah untuk mengetahui ciri-ciri karakteristik peserta didik dan memahami kesulitan apa yang mereka hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa SDN 12 Tapi Selo khususnya kelas IV SD memiliki karakteristik siswa yang mudah bosan. Berdasarkan pengamatan guru terhadap bidang yang dipelajari, pemahaman siswa terhadap materi lebih cepat dan perhatian siswa terfokus ketika guru menunjukkan media video dalam kelas dengan menampilkan video menggunakan proyektor di depan kelas. Maka bisa disimpulkan bahwa gaya belajar siswa kelas

IV biasanya visual dan auditori. Oleh karena itu, kehadiran media video edukasi dinilai sesuai dengan gaya belajar siswa yang dapat meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik.

### **Analisis konsep**

Tujuan analisis konsep adalah untuk merinci, menyusun dan mengidentifikasi konsep-konsep penting yang diajarkan berdasarkan analisis kurikulum. Analisis ini menjadi dasar pengembangan tujuan pembelajaran. Konsep kunci yang diajarkan dalam pelajaran IPAS ini adalah tentang perubahan wujud benda. Dalam materi ini siswa harus memahami apa saja contoh perubahan wujud zat. Agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah maka guru dapat menyajikan materi menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan dapat mewujudkan hal-hal yang nyata dan membuat siswa tertarik untuk belajar. Berdasarkan analisis tersebut, pembelajaran saintifik harus didukung oleh media belajar yang inovatif dan menarik.

### **Perumusan tujuan pembelajaran**

Pada langkah ini, hasil analisis konsep dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Himpunan tujuan pembelajaran menjadi dasar perancangan alat peraga dan tes. Tujuan pembelajaran IPAS tentang perubahan wujud zat adalah sebagai berikut: (1) Siswa mengetahui berbagai bentuk zat; (2) Siswa mengetahui pengetahuan perubahan wujud benda; (3) Siswa mengetahui macam-macam perubahan wujud zat; (4) Siswa dapat mengetahui contoh peristiwa perubahan wujud zat.

### ***Tahap Design (Perancangan)***

Setelah menganalisis kurikulum, peneliti mulai merancang media video edukasi IPAS. Tahapan ini bertujuan untuk membuat prototipe produk media video edukasi yang diusulkan. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan pada fase ini:

### **Pilihan Media (Media Selection)**

Pemilihan media edukasi berupa video edukasi berbasis Wondershare Filmora disesuaikan dengan analisis kurikulum, konsep dan peluang yang ditawarkan sekolah. Hal ini berdasarkan Multiyaningsih (2016) media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pembelajaran.

### **Pemilihan Format**

Dalam pengembangan perangkat pendidikan dengan pilihan bentuk, tujuannya adalah merancang rencana media pendidikan, strategi, pendekatan, metode dan sumber belajar (Maydiantoro, 2021). Pemilihan format media pendidikan dimaksudkan sebagai pedoman untuk merancang atau merencanakan konten pendidikan. Bentuk yang dipilih memenuhi kriteria daya tarik, kesederhanaan dan memudahkan pembelajaran materi tentang perubahan wujud benda. Format yang digunakan untuk mengembangkan media menggunakan Wondershare Filmora adalah MP4 yang dapat digunakan secara online maupun offline.

### **Rancangan Awal (Initial Design)**

Perencanaan awal mengacu pada cara pendidik merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Edwar et al, 2022). Pada langkah ini, kita mempelajari bagaimana aliran media dipilih dan dikembangkan. Setelah menganalisis kurikulum, peneliti mulai merancang media pendidikan, tahapan pembuatan media video pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Buat diagram alur *Flowchart* adalah pekerjaan pengembangan alur program lengkap yang dilakukan dengan simbol-simbol tertentu. *Flowchart* dapat digunakan untuk menggambarkan keseluruhan program dari awal sampai akhir; (2) Buat papan cerita *Storyboard* merupakan visualisasi dari media video pembelajaran yang meliputi penjelasan, suara yang didengar berupa penjelasan narator, dan gambar; (3) Membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Wondershare Filmora*.

### **Tahap Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan yang dilakukan adalah uji validitas materi, uji validitas media, uji praktikalitas, dan hasil tersebut menggambarkan hasil bahwa produk yang dikembangkan terpenuhi. aspek kelayakan dan siap untuk digunakan. Prosedurnya adalah sebagai berikut:

#### **Validasi Ahli Media**

Evaluasi media video pendidikan menjadi fokus penting para ahli media. Dua orang dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi yaitu Ny. Novrianti, M.Pd dan Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. Uji validitas untuk profesional media dilakukan sebanyak dua kali. Dari 12 formulir yang dikirim ke validator media, saya mendapatkan rata-rata 4,95. Bagian media visual rata-rata 4,85, media audio 5.0 dan kegunaan 5.0. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Validasi Media I tergolong “Sangat Valid” dengan skor rata-rata 4,95 dan persentase 99%. Peringkat validator media II dari segi media visual adalah 4,71, media audio 4,66 dan kegunaan 5,0. Berdasarkan hasil evaluasi Validator II dapat disimpulkan bahwa Validasi Media Tahap II tergolong “Sangat Valid” dengan skor rata-rata 4,75 dan persentase 95,8%.

#### **Validasi Ahli Materi**

Informasi validasi data diperoleh dari ahli materi, atas nama guru kelas IV SDN 12 Tapi Selo. Validasi dilakukan dengan menayangkan materi pada media video edukasi yang direncanakan dan menyerahkan formulir evaluasi kepada validator. Berikut adalah hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator materi. Sebelum memperoleh informasi, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dan berdiskusi dengan ahli materi untuk memastikan bahwa materi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan isi materi video edukasi tersebut. Berdasarkan data hasil penilaian validator materi secara umum sudah masuk kategori sangat berkualitas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa validasi materi memperoleh rata-rata sebesar 4,875 persen dari nilai 97,5 dengan kategori “Sangat Valid”.

### **Hasil uji kepraktisan (implementasi)**

Uji kepraktisan media video pembelajaran digunakan untuk mengetahui seberapa mudah media yang dikembangkan dapat diakses oleh pengguna atau siswa. Data dikumpulkan dari respon siswa terhadap angket evaluasi media. Secara keseluruhan, kualitas praktis produk berada pada kategori sangat baik. Pada kategori praktis, nilai butir validitas isi materi 5,0, nilai penyajian materi 4,5, aspek kebahasaan 5,0, dan kepraktisan penunjang proses pembelajaran 5,0 dengan predikat sangat praktis. Media video edukasi yang dihasilkan termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas dengan skor rata-rata 4,87 dan skor 97,5%.

### ***Tahap Dissiminate (Penyebaran)***

Pada langkah ini peneliti mendistribusikan atau mempromosikan produk akhir berupa media video pembelajaran berbasis Wondershare Filmora. Pada tahap ini peneliti memasukkan media video edukasi tersebut ke dalam flashdisk dan juga menyimpannya dalam bentuk CD. Peneliti melakukan tahap diseminasi kepada guru kelas IV di beberapa sekolah di kecamatan Lintau Buo Utara. Diantaranya adalah SDN 12 Tapi Selo, SDN 04 Tapi Selo dan SDN 36 Tapi Selo. Guru dan siswa juga dapat mengunduhnya dari tautan Google Drive. Hal tersebut memberikan jawaban positif bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti menarik dan dapat digunakan sebagai media belajar yang baru.

## **Pembahasan**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau sering disebut R&D (RandD). Proses penelitian dilakukan dengan model 4D yang tahapannya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Thiagarajan dan Semmel Triantos (2010:93) menyatakan bahwa “model pengembangan 4-D terdiri dari empat fase, yaitu define, desain, develop dan dissiminate.

Fase pertama dari penelitian ini adalah fase definisi. Pada fase ini, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan menjelaskan masalah yang ditemukan pada saat penelitian, lalu membuat analisis pendahuluan untuk memudahkan proses pengembangan. Kemudian fase kedua adalah perancangan, pada fase kedua ini peneliti membuat rancangan produk mulai dari rancangan awal yaitu pembuatan Flowchart dan storyboard hingga pembuatan media.

Selain itu, fase ketiga atau development merupakan fase yang paling penting, karena pada fase ini akan menerima informasi tentang hasil penelitian. Proses yang dilakukan pada fase ini adalah pengembangan media yang dilakukan pada tahap perencanaan. Pengembangan didasarkan pada hasil pemeriksaan dan informasi yang diberikan kepada validator media dan materi pada saat validasi. Pakar media dalam penelitian ini adalah dua orang dosen Fakultas Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang memiliki pengalaman media yaitu Ibu Novrianti, M.Pd dan Bapak



Dedi Supendra, S.Pd., M.A. Untuk ahli materi dilakukan secara bergantian dengan Guru Rumah Tangga SDN 12 Tapi Selo alias Ibu Rieza Lhona, S.Pd.SD. Kepraktisan penelitian ini dilakukan terhadap 11 siswa kelas IV SDN 12 Tapi Selo, media disajikan di depan kelas dengan menggunakan proyektor. Kemudian, penelitian ini juga melakukan uji efisiensi yang dapat digunakan untuk mempelajari pembelajaran berdasarkan uji efisiensi penggunaan media, melihat kesempurnaan siswa yang diukur dengan target pertanyaan, untuk mengetahui pengaruh pembelajaran. proses untuk meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini menunjukkan efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa (Syafri, 2010). Pada tahapan uji keefektifan diperoleh informasi berupa pre-test dan post-test hasil belajar siswa kelas IV SDN 12 Tapi Selo. Langkah selanjutnya menghitung t-test, berdasarkan analisis penguasaan konsep mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan.

Secara keseluruhan, media video pembelajaran mata pelajaran IPAS “sangat kompeten” dan “sangat praktis”, sehingga cocok digunakan di kelas dalam pembelajaran perubahan keadaan mata pelajaran. Perolehan data yang diperoleh 97,5% oleh ahli media 1, 99% oleh ahli media 2, 95,8% oleh ahli materi, dan tingkat kepentingan diperkirakan 96,9%. Hasil penelitian ini dapat digolongkan valid dan praktis menurut Akbar (2013:155) persentase antara 85,01-100% tergolong sangat valid atau sangat layak dan sangat praktis.

fase akhir dari penelitian pengembangan ini adalah diseminasi. Pada fase ini peneliti mendistribusikan media yang dianggap valid dan praktis. Proses penyebarluasan terbatas dalam bentuk pendistribusian DVD dan guru serta siswa juga dapat mengunduhnya dari tautan Google Drive terlampir.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Wondershare Filmora dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas IV SDN 12 Tapi Selo, hasil validasi media untuk validator I memperoleh nilai validitas sebesar 99 % dan temuan validator II mendapatkan nilai 95,8 % label “**Sangat Valid**”. Temuan evaluasi salah satu ahli materi, hasil uji validitas materi pada butir-butir media video pembelajaran secara keseluruhan dinilai “**Sangat Valid**” dengan memperoleh penilaian dari validator materi sebesar 97,5 %. jadi dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran yang dihasilkan berdasarkan nilai yang diberikan oleh ketiga validator secara keseluruhan adalah “**Sangat Valid**”. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, setelah diujicobakan kepada siswa dan memperoleh nilai 96,9 % dapat diberi label “**Sangat Praktis**”. Produk dinilai “**Sangat Praktis**”. Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran

terkait IPAS Kelas IV SD yang telah dihasilkan dapat dipercaya dan bermanfaat. Maka dimungkinkan untuk menggunakan media video pembelajaran selama proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Azzahrah, S.F., Khaerudin,K., &Utomo,E. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media muraja'ah Al-Qur'an bagi siswa SD. In: *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 1(1), 76-81.
- Edwar, Z.S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1), 498-507.
- Hidayati, A. (2019). The analysis of influencing of learning styles, teacher's perceptions and the availability of learning resources in elementary schools in padang, West Sumatera. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012149>.
- Hidayati, A. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Innovation Technology Education*, 2(2).
- Hidayati, A., Amilia, W., Amsal, F.M. (2018). Need Analysis of Media Video Development for Character Education at Early Childhood Education in Padang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*,169, 108-110. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.26>.
- Hidayati, A., Bentri, A. (2019). Interactive Media Design Based on Inquiry for Early Age Children. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)* (pp.131-133). Atlantis press.
- Hidayati, Abna., Bentri, Alwen., Rahmi, Ulfia. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Bagi Anak Usia Dini (Usia 4-6) Tahun di Kota Padang.
- Hidayati, Abna., Bentri, Alwen., Supendra, Dedi. (2018). Analysis of the factors affecting the effectiveness of character-based instructional video implementation to early childhood education in padang. *Technology*, 1(1), 14-17.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research & Development)*.
- Rijal, A., & Ekok, A.S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi Strategi PQ4R di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(02), 572-581.
- Rohmah, P. N., Hidayat, S., Pamungkas, A. S., & Wilujeng, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion dengan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2).
- Rusidi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

- Supendra, D., Maiziani, F. (2021). Validasi Pengembangan Media Edukasi Protokol Covid Berbasis Sablon Dalam Bentuk *Puoch* Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(01), 79-90.
- Syafril & Sari,D.A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Bagi Peserta Didik. *Innovation Technology Education*, 3(02).
- Syafril. (2010). *Statistika*. Padang. Suka Bina Press.
- Warsita, B. (2017). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wisada, P.D., & Sudarman,I.K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal Of Education Technology*, 3(03), 140-146.
- Yusnan, M., & Safiuddin. (2021). Pengaruh Media Audiovisual dengan Menggunakan Wondershare Filmora dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Baubau. *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 6–10.