



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI  
TATA SURYA KELAS VI SDN 26 GURUN**

**SKRIPSI**

*Ditulis sebagai Syarat Penyelesaian Studi (S-1)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**OLEH:**

**ANITA**  
**NIM. 1930 111 010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM MAHMUD YUNUS  
BATUSANGKAR  
2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anita  
NIM : 1930111010  
Tempat, Tanggal Lahir : Batusangkar, 03 September 2000  
Program Studi : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Anita  
NIM. 1930111010

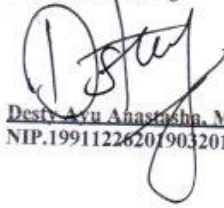
## PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama Anita, NIM: 1930111010, dengan judul: "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI TATA SURYA KELAS VI SDN 26 GURUN" memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan agenda SKRIPSI setelah Sidang *Munqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, Februari 2025

Dosen Pembimbing


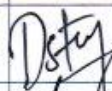
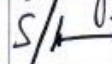


Desfi Ayu Ahastika, M.Pd  
NIP.199112262019032011

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama ANITA, NIM: 1930111010, dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI TATA SURYA KELAS VI SDN 26 GURUN**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Januari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya:


No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Diyyan Marneli, M.Pd NIP.198406112015032004	Ketua Penguji		17/1-25
2.	Desty Ayu Anastasha, M.Pd NIP. 199112262019032011	Sekretaris Penguji		18/1-25
3.	Safrizal, M.Pd NIP. 199101192019031008	Anggota Penguji		18/1-25

Batusangkar, Februari 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar



  
Dr. Ridwan T. Isom, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197105261995031001

## ABSTRAK

**Anita. NIM 1930111010 (2025). Judul Skripsi: “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun”,** Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Selain itu, kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran sangat diperlukan terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan yaitu media video pembelajaran pada materi tata surya kelas VI SDN 26 Gurun.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (*R&D*) atau pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Tahap pengembangan menggunakan model 4-D memiliki empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar uji validitas dan uji praktikalitas. Teknik analisis data untuk mengetahui hasil penelitian yaitu analisis validasi dan analisis praktikalitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan berupa valid dan praktis. Hal ini dibuktikan dengan hasil validitas dan praktikalitas media video pembelajaran. Hasil validasi media video pembelajaran yang diperoleh nilai rata-rata 95,01% dikategorikan sangat valid dari aspek didaktik, kontruksi, teknis dan kebahasaan dan karakteristik. Hasil praktikalitas media video pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh hasil 96,06% dari peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sangat valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar pada materi tata surya di kelas VI SDN 26 Gurun.

**Kata kunci :** Video Pembelajaran Materi Tata Surya Pada IPA.

## ABSTRACT

**Anita. NIM 1930111010 (2025). Thesis Title: "Development Learning Video Media on Solar System Material for Class VI SDN 26 Gurun", Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.**

This research is motivated by the lack of learning media used by educators. In addition, the need for educators and students for learning media is very necessary for the learning process. With the existence of learning media, students can better understand the material presented. This study aims to determine the validity and practicality of the product developed, namely learning video media on solar system material for class VI SDN 26 Gurun.

This type of research is Research and Development (R&D) or development using the 4-D development model. The development stage using the 4-D model has four stages, namely the definition stage, the design stage, the development stage and the dissemination stage. The instruments used in this study were in the form of validity test sheets and practicality tests. Data analysis techniques to determine the results of the study were validation analysis and practicality analysis.

The results of the study showed that the learning video media produced was valid and practical. This is evidenced by the results of the validity and practicality of the learning video media. The results of the validation of the learning video media obtained an average value of 95.01% categorized as very valid from the didactic, construction, technical and linguistic aspects and characteristics. The results of the practicality of the number bag learning media that had been developed obtained results of 96.06% from students. It can be concluded that the learning video media is very valid and can be used as teaching materials for the solar system material in class VI SDN 26 Gurun.

**Keywords:** Learning Video of Solar System Material in Science.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
E. Pentingnya Pengembangan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	7
G. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
3. Media Video Pembelajaran.....	15
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
5. Prinsip–Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
6. Kriteria Pemilihan Media yang Baik .....	22
7. Fungsi Media Pembelajaran.....	23
8. Manfaat Media Pembelajaran .....	24
B. Video Pembelajaran.....	25
C. Pengertian Pembelajaran IPA.....	27

D. Tata Surya.....	28
E. Penelitian Relevan .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Metode Pengembangan.....	35
B. Model Pengembangan .....	35
C. Prosedur Pengembangan.....	36
D. Subjek Uji Coba.....	40
E. Jenis Data.....	40
F. Instrumen Penelitian .....	40
G. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian.....	45
1. Hasil Tahap Pendefisian ( <i>Define</i> ) .....	45
2. Tahap perancangan ( <i>Design</i> ) .....	48
3. Tahapan pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	54
4. Tahapan penyebaran ( <i>disseminate</i> ).....	63
B. Pembahasan .....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan.....	74
B. Implikasi .....	75
C. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi .....	41
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik.....	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	42
Tabel 3. 4 Hasil yang Diperoleh Diinterpretasikan dengan Menggunakan Kriteria .....	43
Tabel 3. 5 Berdasarkan Hasil Persentase .....	44
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	48
Tabel 4. 2 Tampilan Media Pembelajaran Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya .....	49
Tabel 4. 3 Hasil Revisi Dari Validator.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Praktikalitas untuk Peserta Didik Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Guron.....	56
Tabel 4. 5 Pertemuan Pembelajaran.....	58
Tabel 4. 6 Validasi Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Guron .....	68
Tabel 4. 7 Hasil Praktikalitas Angket Respon Pendidik Terhadap Praktikalitas Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Guron.....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	39
--------------------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan dasar merupakan pondasi awal dalam membangun karakter dan kemampuan dasar peserta didik (Diah Pebriyanti & Irwan Badilla, 2023). Dalam dunia pendidikan, pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan (Santika et al., 2022). Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksanaan pendidikan di lapangan (kompetensi pendidik dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan serta termasuk perubahan yang ada dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif (Mulyanto, Rejokirono, 2024). Dengan adanya strategi dan metode pembelajaran, peserta didik dapat mengikuti proses belajar mengajar di Sekolah sesuai dengan ketentuannya.

Di Sekolah Dasar ada banyak mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam juga memiliki arti yaitu pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum yang membahas tentang sekumpulan data mengenai alam (Dermawan Harefa, 2020). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang mengenai peristiwa yang terjadi di alam dan juga makhluk hidup. Ilmu Pengetahuan Alam juga memiliki arti yaitu ilmu yang mempelajari tentang kejadian-kejadian yang ada pada alam yang merupakan objek dan juga memiliki masalah yang jelas seperti tumbuhan, hewan, manusia, dan juga menjelaskan tentang macam-macam gejala yang tersusun secara

sistematis (laili et al., 2022). Menurut Syofan, berpendapat bahwa Pembelajaran IPA adalah sekumpulan pengetahuan tentang benda, organ manusia dan kegiatan yang memerlukan kontak fisik, cara berpikir sehingga dapat membantu untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Asrori, 2020). Melalui pembelajaran IPA, peserta didik dapat belajar dengan tekun untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan proses pembelajaran IPA di kelas VI terdapat salah satu materi dari ilmu pengetahuan alam yang terdiri dari materi tentang sistem peredaran darah manusia. Mengenai sistem peredaran darah manusia, pendidik memerlukan media dan sumber yang berhubungan dengan materi tersebut.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik harus memperhatikan sumber belajar yang dibutuhkan peserta didik. Dimana sumber belajar merupakan semua sumber baik yang berupa data, orang, metode, media, tempat berlangsungnya proses pembelajaran, yang digunakan oleh peserta didik demi memudahkannya dalam kegiatan belajar. Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi yang menyatakan sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada serta yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Proses pembelajaran sangat membutuhkan peranan sumber belajar seperti tenaga kependidikan, dosen, buku, film, majalah, laboratorium, dan peristiwa yang memungkinkan individu berubah dari yang tidak tahu sampai menjadi tahu dan mengerti sehingga menjadikan individu yang dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk (Yulaini & Toyib, 2023) . Diantara sumber belajar yang dapat menunjang proses terjadi pembelajaran yang efektif dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran, dengan begitu peserta didik akan mudah dan memahami materi sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran. Menurut Mariani, dkk dalam

(Cahyani & Sari,2020) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan secara terus menerus dan mengikuti kebutuhan serta kemajuan bagi peserta didik. Menurut Sinurat dan Syyahputra dalam (Ulfa & Nasryah,2020) sebuah penelitiannya yang kesimpulannya jika dalam proses belajar mengajar pendidik menggunakan sebuah media pembelajaran yang memiliki keefektifan yang tinggi maka akan berdampak baik terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik (Citra & Rosy, 2020).

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu media audio, visual dan audio visual. Setiap media memiliki karakteristik tersendiri. Pada umumnya, pendidik lebih cenderung menggunakan media visual seperti media gambar karena media ini lebih mudah ditemukan (Salsabila et al., 2020).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 22 Januari 2024 di kelas VI SDN 26 Gurun, pada proses pembelajaran yang peneliti temui adalah pendidik hanya menggunakan papan tulis saja dan di sekolah tersebut juga hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab serta fokus pada penjelasan yang disampaikan pendidik. Sehingga membuat peserta didik kurang semangat dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali kelas VI ibu Sri Herti, S.Pd di SDN 26 Gurun, menyatakan bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah itu, membuat proses pembelajaran kurang efektif. Dimana saat proses pembelajaran pendidik kurang menggunakan media pendukung, sehingga peserta didik banyak yang tidak fokus dan banyak bermain dan berbicara dengan teman di sampingnya, sehingga nilai pembelajaran IPA pada kelas VI (enam) masih di bawah KKTP.

Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik kelas VI (enam) di sekolah tersebut. Informasi yang didapatkan mengenai media pembelajaran yang sering digunakan berupa media papan tulis pada pembelajaran sistem peredaran darah manusia, pendidik hanya menggunakan gambar yang

terdapat pada buku saja. Sehingga banyak peserta didik yang tidak serius dalam proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik banyak melakukan kegiatan yang mengganggu proses belajar, diantaranya peserta didik tidak fokus dalam proses pembelajaran berlangsung, berbicara dengan teman sebelah, mencoret coret meja, menggambar di buku, dan berjalan jalan. Hal ini membuat permasalahan itu terjadi.

Selain itu, karena telah maju dan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, hendaknya pendidik mampu memanfaatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dapat membantu dan memudahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Kelebihan dari media video pembelajaran ini yaitu pendidik dapat menggunakan secara langsung dengan memanfaatkan infokus /proyektor yang ada di sekolah, peserta didik dapat melihat bagaimana bentuk bentuk dari tata surya secara langsung melalui video pembelajaran ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat diberikan solusi berupa pengembangan media video pembelajaran pada materi Tata Surya. Tujuannya untuk dapat memenuhi kebutuhan peserta didik saat proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran IPA.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran berupa video pembelajaran. Dimana video pembelajaran ini berisi materi Tata Surya. Dengan menggunakan media video pembelajaran ini, peserta didik akan lebih fokus dalam mempelajari materi ini serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan memberi judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas dari media Video pembelajaran pada materi tata surya kelas VI SDN 26 Gurun?
2. Bagaimana praktikalitas dari media Video pembelajaran pada materi tata surya kelas VI SDN 26 Gurun?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui validitas dari media Video pembelajaran pada materi tata surya kelas VI SDN 26 Gurun.
2. Mengetahui praktikalitas dari media Video pembelajaran pada materi tata surya kelas VI SDN 26 Gurun.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk dari penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media video pembelajaran pada materi tata surya yang digunakan untuk peserta didik kelas VI Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produk yang akan peneliti kembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah materi tentang tata surya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VI Sekolah Dasar.
2. Desain media pembelajaran yang akan dikembangkan mengguaka variasi letak, pilihan warna, pilihan huruf sesuai kebutuhan, sehingga peserta didik akan tertarik untuk belajar dengan menggunakan produk ini pada materi tata surya.
3. Media pembelajaran tata surya yang dihasilkan yaitu dengan menggabungkan antara audio dan visual sehingga menjadi satu kesatuan dalam media pembelajaran.

4. Produk pembelajaran ini memiliki durasi antara 5 sampai 10 menit saja.
5. Pada *slide* pertama, berisikan salam pembuka. Pada *slide* kedua berisikan informasi penulis yaitu nama, nim, program studi dan fakultas. Pada *slide* ketiga berisikan judul dari penilaian penulis. Pada *slide* keempat berisikan tentang capaian pembelajaran. Pada *slide* kelima berisikan tentang tujuan pembelajaran. Pada *slide* keenam berisikan tentang indikator ketercapaian pembelajaran. Pada *slide* ketujuh berisikan tentang tata surya, dimana penulis menceritakan pengertian dari tata surya. Pada *slide* kedelapan sampai *slide* ke lima belas berikan tentang nama-nama planet beserta ciri-cirinya, serta jarak planet dengan matahari. Dan pada *slide* terakhir berikan salam penutup.
6. Produk pembelajaran ini hanya dapat digunakan dalam ruang kelas dengan menggunakan *sound system* dan *proyektor*.
7. Produk ini dibuat dengan menggunakan aplikasi adobe primer, canva dan capcut.
8. Pembagian produk ini dilakukan dengan menggunakan *barcode*. Dimana *barcode* ini terbuat dari link youtube yang dijadikan dalam bentuk *barcode*.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

##### **1. Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah)**

Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, memberikan masukan kepada Sekolah bahwa dengan adanya media video pembelajaran ini dapat menarik minat belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran IPA.

##### **2. Bagi Pendidik**

Diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih variatif sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan video pembelajaran ini dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran di kelas.

### 3. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik sehingga dapat berfikir dengan kreatif. Dapat menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik. Serta memberikan visualisasi yang menarik akan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran IPA.

### 4. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, dan bervariasi, sehingga berguna untuk media dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

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

### **1. Asumsi pengembangan**

Berdasarkan rangkaian di atas, pengembangan ini menghasilkan media video pembelajaran pada materi tata surya, oleh karena itu asumsi yang diharapkan:

- a. Media pembelajaran yang dibuat pada penelitian ini dapat menjadikan pembelajaran IPA lebih menyenangkan dan video pembelajaran ini dapat menggambarkan secara nyata tata surya sehingga peserta didik tertarik dengan pembelajaran IPA.
- b. Pengembangan media video pembelajaran pada pembelajaran IPA dapat menjadikan acuan bagi pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
- c. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, aktivitas peserta didik akan lebih terarah dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran pada materi tata surya.

### **2. Keterbatasan pengembangan**

Pengembangan media video pembelajaran pada materi tata surya ini hanya terbatas di kelas VI SD. Adapun keterbatasan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Karena keterbatasan biaya dan waktu penelitian ini sampai tahap *desseminate* (penyebaran) namun, untuk tahap penyebaran ini hanya dilakukan di sekolah SDN 26 Guron.
- b. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media video pembelajaran untuk pemahaman pada materi tata surya.

## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman atau interpretasi yang salah pada judul skripsi ini, maka perlu sekiranya peneliti menjelaskan beberapa istilah yang digunakan diantaranya:

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Pengembangan media pembelajaran adalah menciptakan atau menyempurnakan suatu media yang telah ada dengan analisis kebutuhan. Dimana media tersebut merupakan penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dan pesan tersebut. Sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima untuk mendukung dan meningkatkan kualitas dalam upaya yang lebih baik seperti bersifat *valid* dan *praktis*.

### 2. Video pembelajaran

Video pembelajaran adalah sebuah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh terhadap suatu pengetahuan dengan harapan penonton dapat memahami isi materi dengan baik. Video pembelajaran ini dirancang untuk dapat mendorong minat peserta didik sehingga peserta didik aktif, dan mampu berpikir kritis dan mampu bertukar pikiran dalam pembelajaran.

### 3. Tata Surya

Tata Surya merupakan kumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut Matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya. Objek-objek tersebut termasuk delapan buah planet yang sudah diketahui dengan orbit berbentuk elips, lima planet

kerdil/katai, 173 satelit alami yang telah diidentifikasi, dan jutaan benda langit (meteor, asteroid, komet) lainnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” , secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Zainiyati, 2017).

*Association of Education and Communication Technology (AECT)* media dapat diartikan ialah sesuatu dalam bentuk dan juga bentuk saluran yang dipergunakan dalam sebuah penyampaian pesan dan penyampaian informasi. Menurut nasional *education association* dapat diartikan media yaitu media dalam bentuk video animasi . Media merupakan alat peraga yang menyajikan pesan dan informasi tentang fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sesuai dengan pokok bahasanya (Shoffan Shoffa, 2021).

Media merupakan sebuah alat komunikasi yang dapat membawa pesan dari sumber ke penerima dan juga sebagai alat komunikasi yang berisi pesan yang dapat membuat peserta didik berinteraksi dengan sebuah pesan secara langsung. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif

jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Fatma Sukmawati, 2021).

Media pembelajaran merupakan sebuah metode dan juga alat yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dan juga dapat merangsang pola pikir peserta didik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu media yang sangat efektif dan bagus untuk dilaksanakan dalam proses belajar. Menurut Sujiona dalam (S.N. Ayuni, 2019) media pembelajaran merupakan media yang digunakan pendidik dalam proses belajar sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu melancarkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang dengar, pendidikan alat peraga pandang, teknologi pendidikan, alat peraga dan media penjelas (Munisah, 2020). Konsep media juga sangat erat hubungannya dengan istilah alat bantu belajar. Pada dasarnya istilah tersebut dapat dimasukkan dalam konsep media, karena konsep media merupakan perkembangan dari konsep tersebut. Menurut Rahardi media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Sumber belajar mempunyai cakupan yang lebih luas, dalam arti luas sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Begitu banyaknya konsep yang berhubungan erat dengan media pembelajaran seperti media pendidikan, sumber belajar, alat peraga, alat bantu belajar, sehingga dalam penulisan ini lebih menekankan pada media pembelajaran yang berupa media audio, visual, audio visual, dan media lain selain pembukuan yang di Sekolah Dasar biasanya dikelola dalam kegiatan perpustakaan sekolah.

Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Ashar Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan menurut Fatria, Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Menurut Sanaky (2009) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi (2013) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Anderson, media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembangan mata pelajaran dengan peserta didik. Secara umum peranan pendidik dengan menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari biasanya. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah media yang dapat dilihat, didengar, diraba, digunakan dengan secara berkelompok atau bersama-sama, dapat diguakan di dalam kelas dan di luar kelas (Zainiyati, 2017).

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong peserta didik pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat peserta didik dalam

melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang peserta didik untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Mustika, 2015) beberapa pemahaman tentang posisi media pembelajaran dan kontribusinya dalam kegiatan pembelajaran, pendidikan dan pelatihan adalah sebagai berikut:

- a. Media sebagai wadah dari pesan di mana sumber pesan ingin meneruskannya kepada penerima pesan.
- b. Media pembelajaran berorientasi pada ilmu komunikasi yang memiliki lima paradigma, yaitu *who, what, which channels, to whom dan what effect*.

Berdasarkan lima unsur tersebut, dapat diketahui bahwa tujuan dari kegiatan pembelajaran adalah hasil yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut atau yang dikenal dengan *meaningful learning experience* yang artinya belajar bermakna sebagai hasil pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran sangat penting, berpengaruh besar pada hasil pembelajaran dan sejajar dengan metode pembelajaran karena sebuah metode yang digunakan dalam pembelajaran menuntut media yang dapat diintegrasikan dan beradaptasi dengan lingkungan belajar (Shoffan soffa, 2021).

Fungsi utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi, dorongan belajar dan semangat peserta didik untuk mempermudah proses belajar mengajar dengan baik. Serta membantu dalam mengatasi berbagai hambatan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Menurut mengemukakan 4 fungsi dari media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

### a. Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti dari tampilan visual yang berupa gambar, teks yang sangat menarik dan dapat menarik perhatian peserta

didik sehingga dapat berkonsentrasi terhadap isi teks materi yang terkait.

b. Fungsi Afektif

Dapat memberikan tingkat kenikmatan peserta didik dengan menggunakan gambar yang sangat bervariasi dan berwarna.

c. Fungsi Kognitif

Media visual dengan menggunakan gambar yang menarik sehingga peserta didik dapat memperlancar pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan memahami pesan yang terkandung dalam media tersebut.

d. Fungsi Kompensatoris

Untuk mendukung peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan dengan teks secara verbal.

Beberapa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Pendidik menampilkan media berupa gambar, audio atau suara maka peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif di dalam kelas dan peserta didik tidak bosan dalam belajar.

b. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Dengan menggunakan media, pendidik bisa menciptakan komunikasi yang aktif dengan peserta didik.

c. Efisien dalam Jangka Waktu dan Tenaga

Di dalam kelas peserta didik tidak hanya fokus dengan menggunakan metode ceramah saja dalam menerangkan pembelajaran dan pendidik tidak perlu mengulang materi karena dengan menggunakan media peserta didik akan mudah dan memahami pembelajaran.

#### d. Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menangkap sebuah materi ajar dan juga dapat memberikan hasil belajar yang baik (Sari et al., 2020)

Berdasarkan empat fungsi di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran. Fungsi utama dari media yaitu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif, menjadikan waktu pembelajaran lebih efisien, dan dengan menggunakan media dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

### 3. Media Video Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab “metode” yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sari et al., 2020). Menurut Hamidjojo dan Latuheru mengemukakan bahwa media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai ke penerima yang dituju.

Berdasarkan beberapa pengertian media di atas, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Media pembelajaran sebagai suatu alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. pendidik sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dimengerti dan dipahami oleh peserta didik, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di lain sisi ada bahan

pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh peserta didik, apalagi oleh peserta didik yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Terdapat banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga ke kompleks, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang harganya murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras (Asnawati, 2019). Seiring berkembangnya teknologi, muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari berkembangnya bentuk bahan ajar cetak, lalu merambah ke bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio-video.

Ini semua menunjukkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Teknologi merupakan suatu perluasan konsep media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Pengajaran dengan menggunakan audio-visual bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Teknologi audio visual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah film, *slide*, dan video.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara (Yuanta, 2020). Video sebenarnya

berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Menurut Apriyansyah (2020) pengertian video merupakan suatu media yang dapat menunjukkan gambar, disertai dengan suara, serta dapat diperlihatkan pada ketika yang bersamaan. Selain itu, Menurut Azhar Arsyad (2019) pengertian video merupakan media elektronik yang digunakan untuk merekam, memutar ulang, menyalin, menyiarkan, serta memperlihatkan media visual yang bergerak. Adapun Menurut Arief S.Sadiman Pengertian Video merupakan suatu media pengirim pesan yang dapat memperlihatkan sebuah suara dan gambar bergerak. Pesan tersebut berupa kenyataan (seperti berita atau kejadian dan peristiwa penting) maupun secara fiktif (misalnya sebuah kisah rekayasa) yang dapat mengedukasi atau hanya mempunyai sifat informasi saja.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

#### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang

tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Muali adalah sebagai berikut:

a. Sesuai dengan Tujuan Media Pembelajaran

Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu disesuaikan menurut kemampuan dan kebutuhan peserta didik dalam mendalami isi materi.

b. Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

c. Mampu dan Terampil dalam Menggunakannya

Apapun media yang dipilih pendidik harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan pendidik menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada peserta didik sehingga peserta didik juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

d. Keadaan Peserta Didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

e. Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan peserta didik dan pendidik (Primaningtyas et al., 2018).

Sedangkan menurut (Azhar Arsyad dalam Anggraeni, 2015) kriteria pemilihan media adalah sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan yang dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Media pembelajaran harus praktis, luwes dan bertahan.
- d. Pendidik terampil dalam menggunakannya.
- e. Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan pendidik.
- f. Mutu , kualitas visual dari media yang harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya misalnya layout atau back ground dari media tersebut.
- g. Relevansi
- h. Keberagaman
- i. Interaktif
- j. Ketersediaan
- k. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran
- l. Kemudahan Penggunaan
- m. Keamanan

Dari pernyataan di atas disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Praktis luwes dan bertahan.
- c. Mendukung kegiatan pembelajaran.
- d. Media dapat digunakan pendidik atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan pendidik dalam menggunakan.

- e. Ketersediaan media pembelajaran.
- f. Disesuaikan dengan keadaan peserta didik.
- g. Mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam menyerap informasi.

## 5. Prinsip–Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran, lebih baiknya pendidik menggunakan media dengan menerapkan prinsip-prinsip pemilihan media. Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau *output* pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Menurut (Astriani, 2018) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut antara lain beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat pendidik memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:

### a. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi dalam Konsep Pembelajaran

Efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.

### b. Prinsip Taraf Berfikir Peserta Didik

Media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Sehingga media yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara afektif, kognitif maupun psikomotor.

### c. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif,

maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

d. Ketersediaan Media Pembelajaran

Pendidik harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah direncanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Jadi media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.

e. Kemampuan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran

Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh pendidik. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan pendidik, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media. Sehingga keterampilan pendidik dalam penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

f. Alokasi Waktu

Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. pendidik selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks belum lagi pekerjaan administratif lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.

g. Fleksibilitas (Kelenturan)

Media pembelajaran yang dipilih oleh pendidik untuk kegiatan belajar mengajar di kelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang

baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat dan waktu.

#### h. Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran sebaiknya seorang pendidik memperhatikan sisi keamanan dalam penggunaan media dalam pembelajaran apakah nantinya dalam operasional aman atau tidak bagi peserta didik. Apakah media yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi peserta didik baik secara fisik maupun psikologis.

Dari pernyataan diatas terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat pemilihan media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya, antara lain:

- a. Prinsip efektivitas dan efisiensi.
- b. Prinsip taraf berfikir peserta didik.
- c. Prinsip interaktifitas media pembelajaran.
- d. Prinsip ketersediaan media pembelajaran.
- e. Prinsip Alokasi waktu.
- f. Prinsip fleksibilitas media pembelajaran.
- g. Prinsip keamanan penggunaan media pembelajaran.

Beberapa prinsip tersebut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran. Dengan adanya prinsip dalam pemilihan media, pendidik akan lebih mudah mengaplikasikan media yang telah dipilih saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga dengan begitu, peserta didik akan mencapai tujuan dari pembelajaran.

### **6. Kriteria Pemilihan Media yang Baik**

Kriteria pemilihan media ada juga klasifikasi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria media yang baik dapat digunakan pendidik dalam memilih dan menggolongkan media yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran.

Menurut (Astriani, 2018) kriteria media pembelajaran yang baik ada 4 yaitu:

a. Kesesuaian atau Relevansi

Media yang dibutuhkan harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan dan karakteristik peserta didik.

b. Kemudahan

Media pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan operasional dalam penggunaannya.

c. Menarik

Media pembelajaran selain mudah dan relevan haruslah menarik atau merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik. Media seharusnya dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

d. Kemanfaatan

Media pembelajaran harus bernilai dan berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran. Media yang digunakan sebaiknya bermanfaat dan mempermudah bagi pemahaman peserta didik.

## **7. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Berikut beberapa fungsi dari media pembelajaran:

a. Memotivasi Minat atau Tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.

b. Menyajikan Informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

c. Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal (Wulandari et al., 2023).

## 8. Manfaat Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan menggunakan media. Media dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Menarik perhatian

Sebuah gambar dilayar, pertanyaan di papan tulis, atau musik yang mengalun ketika peserta didik masuk ke ruang kelas dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik.

b. Mengingat kembali

Gunakan media untuk membantu peserta didik mengingat apa yang telah mereka pelajari, sehingga materi baru dapat dikaitkan dan ditambahkan pada materi lama.

c. Menyampaikan tujuan kepada peserta didik

d. Menyampaikan isi/materi pelajaran baru

Media tidak hanya dapat membantu membuat materi baru mudah diingat, tetapi juga membantu menyampaikan materi baru.

e. Mendukung pembelajaran melalui contoh dan perluasan pandangan

Salah satu keuntungan dari media adalah membawa dunia ke dalam kelas, jika memungkinkan membawa peserta didik ke dalam dunia itu.

f. Mendapatkan respon peserta didik

Menyampaikan informasi dan memberi pertanyaan menciptakan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan.

g. Memberikan umpan balik/*feedback*

Dengan adanya umpan balik dari peserta didik, maka dapat memancing keaktifan berpikir kritis peserta didik.

h. Meningkatkan ingatan dan transfer

Gambar meningkatkan ingatan, media membantu memvisualisasikan pelajaran dan mentransfer konsep-konsep abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah mengingat objek.

i. Menilai kinerja

Media adalah cara yang luar biasa untuk mengadakan penilaian. Bertitik tolak dari beberapa kegunaan media pembelajaran jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral dengan berhasilnya proses pendidikan dan usaha pengajaran di sekolah (Tiwow et al., 2022).

## **B. Video Pembelajaran**

### **1. Pengertian Video Pembelajaran**

Video adalah sebuah media elektronik untuk merekam, mengandakan, dimainkan kembali, disiarkan dan menampilkan media visual bergerak. Media video sudah lama digunakan sebagai sarana belajar dan sudah mengalami perkembangan baik dalam berbagai bentuk pengantarannya maupun perangkat penampilnya (Mustaqim et al., 2017). Media video mempunyai kemampuan yang tinggi dalam mempengaruhi

pebelajar pada saat belajar konsep. Konten video mengiillustrasikan tentang konsep yang dijelaskan sehingga pebelajar mampu memahami konsep abstrak.

Hal ini juga sependapat dengan Kaomi (2016), bahwa ada 27 katagori video yang dapat menambahkan nilai substansial multimedia pembelajaran. Katagori tersebut merupakan teknik dan fungsi pengajaran yang mengeksplotasikan kekuatan video. Perbedaan cara untuk membantu belajar dan mengembangkan ketrampilan, salah satu diantaranya adalah mengeksplotasi video dengan teknik ilustrasi untuk fungsi pengajaran konsep dengan contoh nyata. Dengan demikian media video dapat digunakan untuk mengantarkan pengetahuan konsep abstrak melalui ilustrasi contoh nyata.

Sedangkan menurut, Arief S. Sadiman Video adalah suatu media pengirim pesan yang dapat menampilkan suara serta gambar bergerak. Pesan tersebut dapat berupa fakta (seperti berita atau kejadian dan peristiwa penting) maupun fiktif (misalnya sebuah cerita rekayasa) yang bisa mengedukasi atau hanya bersifat informasi. Video juga berarti menurut Cecep Kustandi yang meruopakan alat yang dapat memaparkan proses, menyajikan informasi, mengajarkan keterampilan, mempengaruhi sikap, menyingkat atau memperlambat waktu, dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa video mempunyai arti yaitu media yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan melalui gambar yang bergerak serta mempunyai suara atau audio. Sehingga mempermudah dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah agar tercapainya pemebelajaran yang efektif dan efesien.

## **2. Manfaat Video Pembelajaran**

Video pembelajaran pada dasarnya mempunyai fungsi sebagai pembantu dalam proses belajar serta mendukung berlangsung, namun pada saat ini video pembelajaran sudah sangat berkembang. Penggunaan video

pembelajaran mempunyai banyak kelebihan. Sofia mengemukakan manfaat video pembelajaran dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Afridzal et al., 2018).

Selain itu, Video pembelajaran ini juga mempunyai manfaat dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik
- b. Mempercantik tampilan media
- c. Mempermudah penempatan pembelajaran
- d. Mempermudah pemahaman peserta didik dan menjelaskan materi yang rumit (Anita & Mudinillah, 2023) .

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan dengan menggunakan Video pembelajaran, pendidik tidak menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga peserta didik mudah memahami materi. Peserta didik dapat melihat objek yang bergerak sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam mengamati objek sesuai materi. Peserta didik dapat melihat secara jelas bagian-bagian dari objek tersebut.

### **C. Pengertian Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting ditanamkan pada anak didik karena melalui pembelajaran IPA, peserta didik mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi (Rusnadi, 2013). Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut. Pembelajaran IPA merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada peserta didik (Gita Cemara & Sudana, 2019). Dengan penyampaian materi yang diberikan, pendidik harus memikirkan bagaimana strategi yang akan di terapkan di kelas. Sedangkan Abdullah Aly (2018) menjelaskan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi

eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain. Lebih lanjut Joseph (2017) mengategorikan IPA sebagai berikut : *Science as processes that lead to discovery, science as knowledge, and science as a set of values.*

Dalam pembelajaran IPA perlu memiliki strategi mengajar yang lebih inovatif agar bidang studi yang dipelajari mampu diserap dengan baik. Pembelajaran IPA adalah salah satu pembelajaran dasar yang wajib dipelajari dengan mengikut sertakan benda-benda lain yang mendukung pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran IPA memadukan berbagai konsep fisika, kimia, biologi, dan bumi antariksa lebih berpotensi untuk mengembangkan pengalaman dan kompetensi peserta didik memahami alam sekitar. Dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA memiliki peranan penting dalam perkembangan manusia, baik dalam hal perkembangan teknologi yang dipakai untuk menunjang kehidupannya maupun dalam hal penerapan konsep, tanggung jawab, peduli lingkungan, nilai susila, kerja keras, rasa ingin tahu, senang membaca, estetika, nilai ekonomi, kreatif, teliti, skeptis, menghargai prestasi, pantang menyerah, terbuka, jujur, cinta damai, objektif, hemat, percaya diri, dan cinta tanah air (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang mempunyai peran penting bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, lingkungan dan alam sekitar. Dengan itu, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar diharapkan dapat melatih dan memberikan semangat, rasa ingin tahu, teliti, kreatif, pantang menyerah, objektif dalam proses pembelajaran.

#### **D. Tata Surya**

Bumi merupakan satu-satunya planet dalam sistem tata surya yang dapat dihuni oleh manusia. Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut Matahari dan semua objek yang

terikat oleh gaya gravitasinya. Akan tetapi yang pasti, bumi merupakan planet yang menempati urutan ketiga dalam sistem tata surya, setelah planet merkurius, dan planet venus. Selain itu, bumi merupakan satu-satunya planet pada tata surya yang dihuni oleh makhluk hidup terutama manusia, hewan, dan tumbuhan.

### **1. Pengertian Tata Surya**

Tata surya adalah suatu sistem yang terdiri atas matahari sebagai pusat dan planet – planet yang mengelilinginya pada orbit masing – masing serta benda – benda langit lainnya. Alam semesta begitu luas, terdapat banyak sistem orbit planet. Sementara pada susunan tata surya menempatkan matahari sebagai pusat yang dikelilingi oleh planet – planet yang membentuk orbital. Menurut teori *Bigbang*, sistem tata surya (solar system) terbentuk dari sebuah dentuman besar. Matahari adalah bintang terbesar yang mampu memancarkan cahaya. Sementara pecahan – pecahan tersebut membentuk planet dan benda langit lainnya.

### **2. Susunan Tata Surya**

#### **a. Matahari**

Matahari merupakan pusat dari tata surya di alam semesta ini. Matahari memiliki ukuran yang paling besar dibandingkan dengan planet-planet yang mengelilinginya. Diameter matahari adalah sekitar 1.392.684km, sekitar 109 kali diameter. Sebutan untuk Matahari pun adalah bintang sejati. Sebab, sinar yang terpancar dari matahari tidak pernah padam.

#### **b. Planet**

Planet adalah benda angkasa yang tidak dapat memancarkan cahaya sendiri dan senantiasa beredar mengelilingi matahari. Adapun susunan dan ciri planet-planet yang masuk ke dalam sistem tata surya kita antara lain:

##### **1) Merkurius**

Merkurius merupakan planet yang terletak paling dekat dengan matahari, pusat tata surya. Diameter planet ini ialah 4862

km. jarak merkurius ke matahari adalah 58 juta km. merkurius memerlukan waktu selama 88 hari untuk satu kali melakukan revolusi terhadap matahari. Sementara rotasinya sangat lambat yaitu 59 hari. Suhu permukaan merkurius mencapai 430 derajat celsius pada siang hari, dan mencapai -170 derajat celsius pada malam hari. Permukaan merkurius terdapat banyak kawah akibat benturan dengan meteor.

## **2) Venus**

Planet kedua dari matahari adalah Venus. Diameter planet Venus mencapai 12.104 kilometer, menjadikannya planet terbesar keenam dalam tata surya. Venus memiliki atmosfer tebal dan beracun yang diisi dengan karbon dioksida dengan awan asam sulfat kekuningan yang memerangkap panas. Planet Venus merupakan planet terpanas dalam tata surya. Suhunya mencapai 475°C dan permukaannya tampak kekuningan dengan pegunungan yang sangat berderak dan ribuan gunung berapi besar. Di Venus, satu putaran pada porosnya membutuhkan waktu setara dengan 243 hari Bumi dan Venus mengelilingi Matahari membutuhkan waktu setara dengan 225 hari Bumi.

## **3) Bumi**

Bumi adalah tempat manusia tinggal. Bumi terbuat dari batu dan merupakan satu-satunya planet yang airnya berbentuk cair. Planet lain terlalu panas atau terlalu dingin. Bumi membutuhkan 365 hari untuk mengelilingi Matahari.

## **4) Mars**

Mars dijuluki sebagai 'planet merah', Mars merupakan planet di urutan keempat dalam tata surya. Mars memiliki atmosfer yang sangat tipis, dingin, berdebu, padang pasir atau pendidikan. Planet Mars juga terkenal dengan gunung berapinya yang besar dan lembah yang dalam. Bahkan planet ini merupakan yang paling sering terjadi badai angin dibandingkan dengan planet lainnya. Ini dia ciri-ciri planet Mars diantaranya dijuluki sebagai 'planet merah'.

### 5) Jupiter

Jupiter adalah planet terbesar di tata surya. Diameternya sekitar 139.820 kilometer. Jupiter sangat besar sehingga semua planet lain di tata surya bisa muat di dalamnya. Atmosfer Jupiter sebagian besar terdiri dari hidrogen dan helium. Sebagai planet gas raksasa, Jupiter tidak memiliki permukaan. Planet ini terdiri dari gas dan cairan yang berputar-putar. Satu hari di Jupiter hanya membutuhkan waktu sekitar 10 jam dan Jupiter mengelilingi Matahari dalam waktu sekitar 12 tahun Bumi.

### 6) Saturnus

Jarak antara saturnus dengan Matahari adalah 1.425 juta km dengan periode rotasi 10 jam 2 menit dan periode revolusi selama 29,5 tahun. Planet saturnus merupakan planet yang terbesar kedua setelah Jupiter. Diameter planet ini adalah sebesar 120.500 km dengan massa  $2,68 \times 10^{26}$  kg.

Planet ini dihiasi oleh gelang cincin yang terdiri atas es dan batuan-batuan yang sangat besar. Planet ini memiliki 9 satelit yakni Mimas, Enceladus, Dione, Rhea, Tethys, Hyperion, Titan, Lapetus, dan Phoebe.

### 7) Uranus

Uranus adalah planet yang ke tujuh dalam urutan anggota tata surya. Pada planet uranus ini sangat berbeda dengan planet lainnya karena salah satu kutub dari planet uranus ini menghadap ke matahari dan berotasi pada sumbu yang sebidang dengan bidang edarnya yang mengelilingi matahari.

Uranus sebagai planet yang pertama kali ditemukan dengan menggunakan teleskop. Meskipun planet ini berada pada urutan ketujuh di dalam tata surya, namun Uranus adalah planet yang paling dingin di antara planet lainnya. Planet ini memiliki ukuran 4 kali Bumi. Berikut ciri-ciri dari planet Uranus diantaranya Planet dengan suhu terendah, yaitu  $-224^{\circ}\text{C}$ .

## 8) Neptunus

Neptunus merupakan planet yang paling jauh dari pusat tata surya. Sebelumnya ialah pluto. Namun pluto sekarang bukanlah bagian dari sistem tata surya. Jarak neptunus ke matahari adalah 4.495 juta km sementara diameter neptunus mencapai 48.600 km. Suhu permukaan neptunus lebih dingin dari pada uranus yakni mencapai -190 derajat celcius. Neptunus memiliki dua satelit yakni Triton dan Nereid.

## E. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizal Hasan Hulqi, dkk, pada tahun 2022, yang berjudul **“Pengembangan Media Video Materi Tata Surya Kelas VI untuk Meningkatkan Hasil Belajar di MI Muhammadiyah KedungBanteng”**. Hasil dari penelitian ini adalah hasil validitas media sebesar 83,3% dengan hasil validitas materi sebesar 80%. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu pada penelitian terdahulu, penelitian ini diterapkan dalam pembelajaran IPA pada materi Tata Surya. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu penelitian terdahulu melihat pada aspek hasil belajar peserta didik sedangkan peneliti sendiri tidak melihat pada aspek hasil belajar pada peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Pindi Ikriasa, dkk, pada tahun 2021, yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Materi Tata Surya di Kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 06 Tebet Jakarta”**. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan yaitu media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh hasil persentase 100% dari validasi ahli media 95% dari ahli materi 88% dari uji coba terbatas. Sedangkan dari uji coba lapangan hasil validasi keseluruhan yaitu 93% dengan kriteria “sangat valid”. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan materi Tata Surya pada peserta didik di SD dan sama-sama menggunakan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu oleh peneliti

sebelumnya adalah melakukan penelitian di Sekolah Dasar Muhammadiyah 06 Tebet Jakarta, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu di SDN 26 Guron.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Indira Fransisca, Dkk pada tahun 2018, yang berjudul **”Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya kelas VI SD”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi materi menunjukkan persentase sebesar 90,38%. Sedangkan hasil angket peserta didik yang di ujikan dalam skala kecil dan besar menunjukkan hasil persentase sebesar 93,16% dan 95,41% dengan kategori sangat layak. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama melakukan penelitian pada materi yang berkaitan dengan tata surya dan juga sama-sama pada pembelajaran IPA. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penulis yaitu penelitian terdahulu mengembangkan video berbasis sparkol videoscribe sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan video pembelajaran.
4. Penelitian ini dilakukan oleh Lutvita Fariska Deriyan, dkk, pada tahun 2022, yang berjudul **”Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD”**. Hasil dari penelitian ini, peningkatan ini dibuktikan dengan hasil dari tes yang dilakukan pada peserta didik memenuhi standar sangat baik dengan persentase sebesar 97%. Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama mengembangkan video pembelajaran pada pelajaran IPA. Sedangkan perbedaannya yaitu oleh peneliti sebelumnya adalah menggunakan aplikasi *capcut* dan melakukan penelitian pada kelas V, sedangkan oleh peneliti tidak menggunakan aplikasi *capcut* dan melakukan penelitian pada kelas VI SD.
5. Penelitian ini dilakukan oleh Yudianto, dkk, pada tahun 2020 yang berjudul **“Pengembangan Vidio Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan”**. Hasil validasi dan uji coba media menyatakan bahwa media pembelajaran yang

dikembangkan layak berdasarkan aspek yang divalidasi dan diujikan. Hasil uji coba kelompok besar terhadap video pembelajaran konservasi gajah untuk iswa kelas XII MA MA'ARIF 03 Seputih di peroleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pengembangan video pembelajaran pada pembelajaran IPA. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya dilakukan di MA MA MA'ARIF 03 Seputih, sedangkan penelitian ini dilakukan di SD 26 Gurun.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu usaha secara sadar yaitu untuk menciptakan sebuah produk yang bermanfaat untuk meningkatkan dan juga mengembangkan desain, materi pembelajaran dan juga strategi dalam sebuah pembelajaran.

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah video pembelajaran pada pembelajaran IPA yang materinya mengenai Tata surya, dengan adanya media ini peserta didik menjadi lebih bersemangat, rajin dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### **B. Model Pengembangan**

Berdasarkan model pengembangan 4-D, dalam pengembangan ini penulis akan mengambil model 4-D terdiri dari empat tahapan yang meliputi:

1. Tahap *define* (pendefisian)
2. Tahap *design* (perancangan)
3. Tahap *develop* (pengembangan)
4. Tahap *disseminate* (penyebaran) (Faturrahman et al., 2021).

Pada penelitian ini tahap *disseminate* (penyebaran) tidak digunakan karena keterbatasan waktu yang dimiliki, namun tanpa mengurangi arti pada penelitian ini maka tahap yang dilakukan atau digunakan yaitu hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) saja.

### C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada Thiagajaran dalam (Sugiyono,2017:37) model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefenisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap Penyebaran (*disseminate*) melewati beberapa tahapan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Pendefenisian (*Define*)

Hal ini dapat dapat dilakukan pada kegiatan ini yaitu mendefinisikan juga menetapkan langkah-langkah seperti bagaimana langkah-langkah observasi awal. Dalam menentukan kebutuhan pembelajaran ada beberapa hal yang sangat perlu lihat seperti di antaranya kurikulum yang berlaku sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, tahap atau tingkat perkembangan peserta didik, kondisi sekolah dan masalah-masalah yang ditemukan di lapangan sehingga diperlukan mengembangkan media. Adapun 4 langkah tahapan yang dilakukan diantaranya:

##### a. Analisis kebutuhan pendidik

Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga pendidik di kelas VI SDN 26 Gurun,bahwa pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) pendidik masih berfokus pada pada buku. Pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Dengan ini, peneliti mendapatkan gambaran umum dari kebutuhan yang diperlukan oleh pendidik, masalah yang dihadapi pendidik dan hambatan lain yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas.

##### b. Analisis kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas VI di SDN 26 Gurun, Peserta didik menyatakan, bahwa pada proses pembelajaran peserta didik membutuhkan media atau bahan ajar pendukung dari materi yang disampaikan oleh pendidik. Bahan ajar

atau media ini dapat menunjang pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan.

c. Analisis Media Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kelebihan dan kekurangan dari media yang ada di sekolah tersebut, khususnya pada pembelajaran IPA kelas VI. Dengan melakukan analisis pada kelebihan dan kekurangan ini, peneliti dapat mengetahui media seperti apa yang dibutuhkan oleh sekolah itu. Sehingga dengan begitu, media yang akan dikembangkan bermanfaat dan mampu membuat peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik.

d. Analisis TP dan CP

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) di buku bahan ajar dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ada dalam Video Pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah merancang media video pembelajaran pada materi Tata Surya di kelas VI SDN 26 Gurun.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Setelah adanya analisis kebutuhan maka selanjutnya perlu dilakukan tahap pengembangan media video pembelajaran yang valid dan praktis. Tahap pengembangan terdiri dari:

a. Tahap Validasi

Media video pembelajaran yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh validator. Validasi ini terdiri dari validasi isi dan validasi konstruk untuk menemukan berfungsinya atau tidak produk tersebut. Pada tahap ini, semua hasil dari validator dijumlahkan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Per Item}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

b. Tahap Praktikalitas

Pada tahap ini, media video pembelajaran akan diuji kepraktisannya melalui angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran sesuai dengan saran yang telah diberikan. Kepraktisan ini berupa tingkat terpakainya produk oleh pendidik dan peserta didik. Untuk melihat hasil kepraktisannya digunakan rumus:

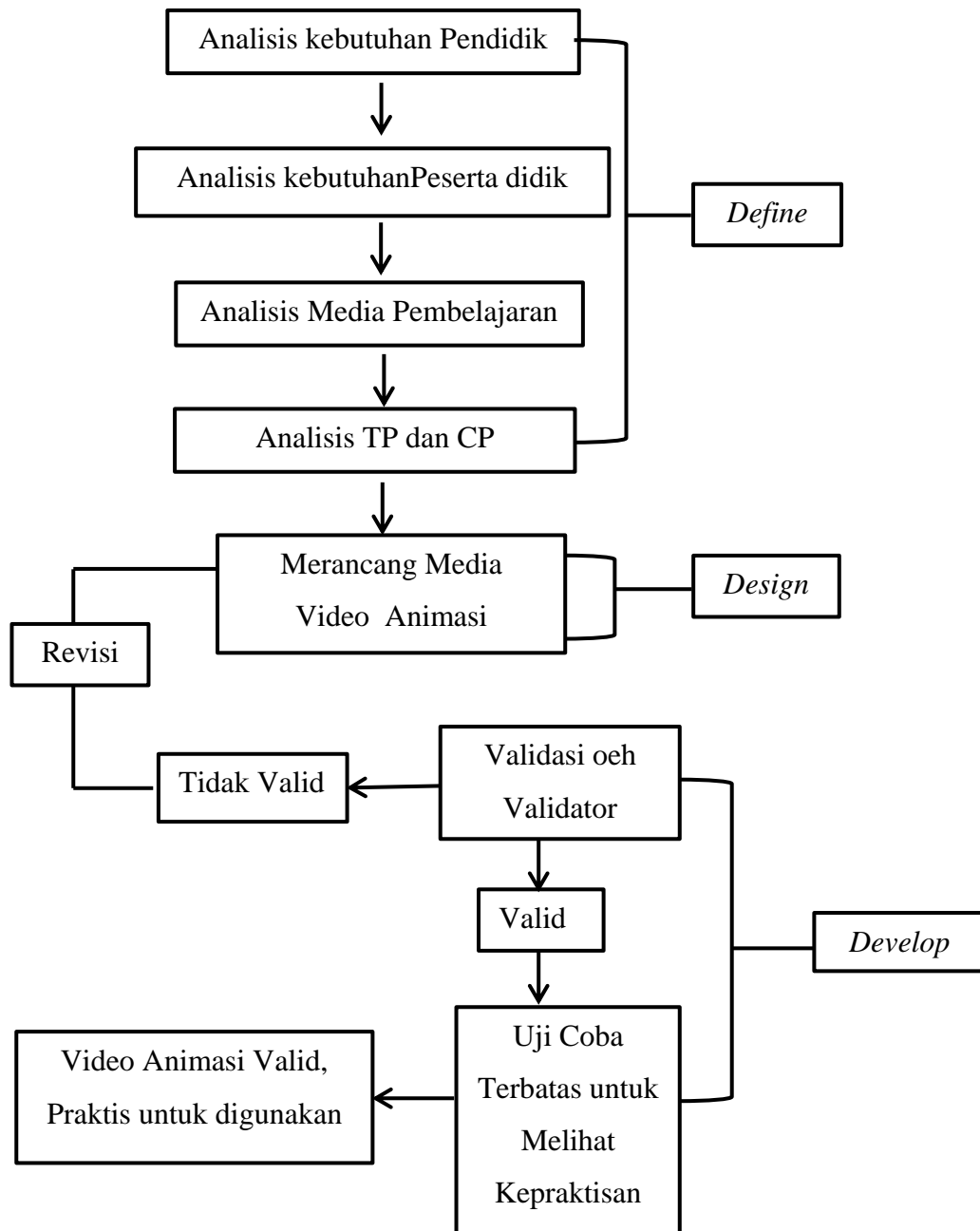
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Per Item}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap ini dilakukan penyebaran media video pembelajaran yang sudah diuji validitas dan praktikalitasnya. penyebaran media video pembelajaran disebarkan ke pendidik dan peserta didik di sekolah. Namun pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik, hal tersebut disebabkan karena keterbatasan waktu yang peneliti miliki.

Rancangan penelitian diatas, digambarkan dalam prosedur yang dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:

**Gambar 3.1**  
**Prosedur Penelitian**



#### **D. Subjek Uji Coba**

Subjek uji praktikalitas dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SDN 26 Gurun. Rancangan dalam penelitian ini hanya dilakukan untuk satu kelas saja yaitu kelas VI yang terdiri dari 11 orang, 5 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Peneliti memakai produk media yaitu video pembelajaran ini berguna untuk meningkatkan minat dan daya tarik belajar sehingga peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan saat proses belajar mengajar berlangsung.

#### **E. Jenis Data**

Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data observasi berupa lembar wawancara, uji validitas dan angket uji praktikalitas. Data yang dipakai merupakan data primer, data didapatkan langsung melalui pemberian angket uji validitas dan uji praktikalitas. Dari uji validitas diperoleh hasil validasi media video pembelajaran oleh pakar dan ahli. Selanjutnya uji praktikalitas yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba video pembelajaran di Sekolah Dasar.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Menyusun sebuah instrumen penelitian merupakan suatu tahap yang penting pada prosedur penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana validitas dan praktikalitas dari media yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2019) instrumen ini berfungsi untuk mengumpulkan semua data yang akan dipergunakan. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Instrumen Validasi**

Pada instrumen yang digunakan untuk validasi ini adalah kuesioner (angket). Dalam penelitian ini dilakukan yaitu bermaksud untuk memperoleh atau menghasilkan data tentang validitas kelayakan dari media video pembelajaran pada materi Tata Surya yaitu dapat dilihat oleh dosen ahli media dan juga ahli materi serta pendidik Pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA). Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket ceklis.

Instrumen ini dilakukan untuk mengumpulkan sebuah data yang terdiri dari lembar wawancara, lembar validasi produk, angket prkatikalisasi untuk pendidik dan peserta didik. Instrumen ini divalidasi oleh validator yang telah memahami instrumen penelitian di bidang pengajaran dan pendidikan.

**Tabel 3. 1**  
**Kisi-Kisi Lembar Validasi**

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Didaktik	Kesesuaian dengan tujuan penilaian
2.	Konstruksi	Kesesuaian dengan kebutuhan media pembelajaran Memberi bantuan pemahaman
3.	Teknis	Tampilan media yang menarik Kelayakan media

Sumber: *Zaki dan Samsuarnis, 2020*

## 2. Instrumen Praktikalitas

Terdapat cara dalam melihat hasil dari data kepraktisan dari media tersebut, yaitu sebagai berikut:

### a. Angket Respon Pendidik

Angket respon pendidik ini digunakan untuk melihat bagaimana respon pendidik terhadap praktikalitas penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Angket respon ini diisi setelah pembelajaran dilaksanakan.

**Tabel 3. 2**  
**Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan dalam penggunaan	Penggunaan media jelas
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		Memberikan pemahaman konsep
2.	Manfaat yang didapat	Kegiatan terarah
		Menjadikan peserta didik belajar dengan mandiri sesuai dengan kemampuan
		Penampilan menarik
		Membutuhkan motivasi belajar
		Mengoptimalkan hasil belajar
		Merangsang keinginan belajar
3.	Efektivitas waktu belajar	Kecepatan memahami konsep dan pembelajaran efektif dan efisien

Sumber: *dimodifikasi dari Riduwan (2019)*

b. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk melihat bagaimana respon peserta didik terhadap praktikalitas penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Angket respon ini diisi setelah pembelajaran dilaksanakan.

**Tabel 3. 3**  
**Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kemudahan dalam penggunaan	1,2,3,4
2.	Manfaat yang didapat	5,6,7,8,9,10
3.	Efektivitas waktu belajar	11

Sumber: *Dimodifikasi dari Riduwan (2019)*

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas dan tingkat praktikalitas media pembelajaran.

### 1. Analisis Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan suatu tingkat kevalidan atau kesahihan dari suatu instrumen produk. Produk pembelajaran yang dikembangkan akan dikatakan valid apabila jika dikembangkan dengan berdasarkan pada teori yang memadai (validitas isi) dengan semua komponen produk pembelajaran dapat dikatakan memenuhi kriteria valid apabila memenuhi beberapa aspek berikut, tujuan, rasional, isi, media pembelajaran, karakteristik, serta bentuk fisik.

Dari hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *Likert*, selanjutnya dicari rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Per Item}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dapat di kriteriakan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3. 4**  
**Hasil yang Diperoleh Diinterpretasikan dengan**  
**Menggunakan Kriteria**

Kriteria	Rentang Persentase (100%)
Tidak Valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

(Sumber: Riduwan,2019:89)

## 2. Analisis Praktikalitas

Untuk mengukur tingkat kepraktisan produk dari suatu pengembangan maka digunakan teknik analisis sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Per Item}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dapat di kriteriakan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3. 5**  
**Berdasarkan Hasil Persentase**

(%)	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

(Sumber : Riduwan,2019:89)

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada tahap ini berisikan kegiatan untuk mengetahui dan menentukan kebutuhan selama kegiatan pembelajaran, serta informasi-informasi yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan beberapa tahap, yaitu:

##### **1. Hasil Tahap Pendefisian (*Define*)**

Media video Pembelajaran didesain dengan berdasarkan pada tahap pendefisian (*define*) yang telah dilakukan. Pada tahap ini diawali dengan analisis dari tenaga pendidik, analisis peserta didik, analisis media dan analisis TP dan CP, Ada 4 tahap yang dilakukan sebagai berikut:

###### **a. Analisis Kebutuhan Pendidik kelas VI**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan Pendidik kelas VI. Setelah melakukan oservasi di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung bahwasanya pendidik hanya mengacu pada buku. Pada saat pembelajaran berlangsung, pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah dan menulis di papan tulis.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti sendiri yaitu, pertama bahwa pembelajaran IPA sudah berlangsung cukup baik, namun pendidik belum melakukan variasi dalam menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan bosan dalam belajar. Kedua, media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik seperti buku, papan tulis dan gambar yang membuat peserta didik cepat bosan dalam belajar. Ketiga, dalam pembelajaran didapatkan informasi bahwasanya pendidik lebih sering menerapkan metode diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Keempat, pendidik sangat

membutuhkan media dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan menggunakan media membuat peserta didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas bahwasanya pentingnya untuk mengembangkan sebuah media yaitu video pembelajaran pada materi Tata Surya. Media ini mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, meningkatkan minat belajar, mampu memotivasi peserta didik serta peserta didik lebih aktif dalam proses belajar.

#### b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakter peserta didik dalam belajar, yaitu dapat dilihat pada tingkat pemahaman, kemampuan, perhatian serta keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas VI SDN 26 Gurun, pada materi Tata Surya mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran apabila hanya menggunakan buku paket saja. Maka dari itu, dibutuhkan media seperti video pembelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih memahami pembelajaran, sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik yaitu sebagai berikut:

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menanyakan media pembelajaran seperti apa yang membuat peserta didik semangat dan memperhatikan pendidik yaitu peserta didik membutuhkan sebuah media yang sangat menarik, berwarna, adanya *audio* (suara) dan gambar yang menarik, yang membuat peserta didik aktif dan semangat dalam belajar. Bahwasanya media video pembelajaran adalah salah satu media yang sangat cocok untuk diberikan kepada peserta didik, bahwa pentingnya untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran yaitu untuk dapat menumbuhkan semangat dan meningkatkan keaktifan dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran. Karena media video pembelajaran merupakan media yang sangat menarik sehingga

menumbuhkan semangat dan daya tarik bagi peserta didik untuk belajar.

c. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis Media Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran berlangsung seperti papan tulis dan buku. Dalam proses pembelajaran pendidik berpedoman dengan buku saja, dengan demikian dapat menyebabkan peserta didik cepat bosan, malas dan peserta didik kurang aktif sehingga peserta didik tidak memahami pembelajaran itu.

Buku paket yang digunakan yaitu buku terbitan kemendikbud tahun 2022. Pada buku tersebut sudah diisi dengan materi pembelajaran sesuai dengan silabus yang dikembangkan di sekolah. Namun, jika buku paket saja yang digunakan dalam belajar belum mampu meningkatkan hasil belajar dan belum mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam proses belajar berlangsung.

d. Analisis TP dan CP

Kegiatan ini dilakukan guna untuk menentukan materi yang dibutuhkan dan digunakan dalam produk yang akan dikembangkan. Setelah peneliti melakukan konsultasi terkait topik yang akan dikembangkan maka dilaksanakan pemilihan capaian pembelajaran.

Capaian Pembelajaran atau CP merupakan kompetensi pembelajaran untuk jenjang MI/SD (kelas VI) usia kronologis: 10-12 tahun. Setelah mengetahui capaian pembelajaran atau CP langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah menganalisis tujuan pembelajaran atau TP. Peneliti di bantu oleh pendidik kelas VI SDN 26 Gurun dalam menganalisis materi yang cocok dan sedang dipelajari oleh peserta didik dari beberapa materi yang dianalisis tersebut oleh penulis dan pendidik dari SDN 26 Gurun.

**Tabel 4. 1**  
**Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mendemonstrasikan bagaimana sistem yaya surya bekerja.	Melalui video tersebut, peserta didik dapat mengetahui dan mengingat ciri-ciri daru planet yang ada dalam tata surya.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengembangkan media video pembelajaran sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Analisis silabus yang telah dilakukan pada pembelajaran IPA pada materi tata surya merupakan salah satu materi yang cocok dan sesuai untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran. Dengan demikian media video pembelajaran pada materi tata surya diharapkan dapat membantu peserta didik dalam prose pembelajaran.




## **2. Tahap perancangan (*Design*)**




Tahap perancangan (*Design*) merupakan langkah berikutnya setelah melalui tahap pendefisian. Pada tahap ini peneliti merancang sebuah produk media video pembelajaran. Pada tahap ini bertujuan untuk merancang sebuah proses pengembangan media pembelajaran. Berikut tahapan perancangan telah dilakukan:

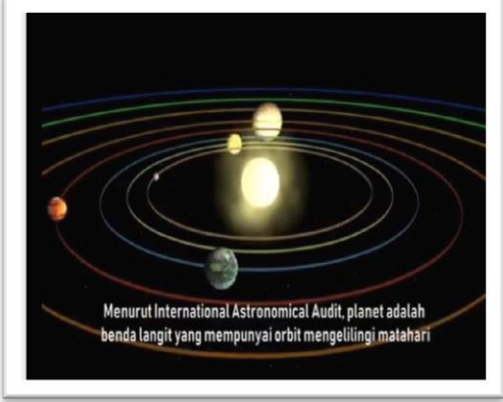
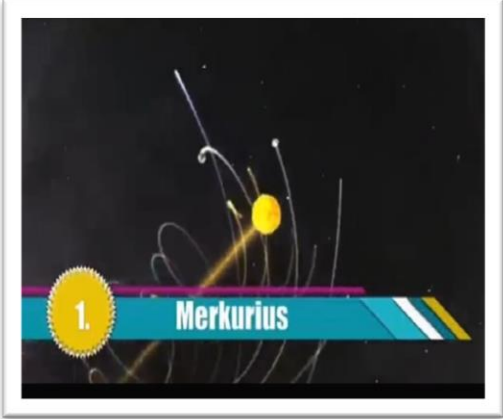
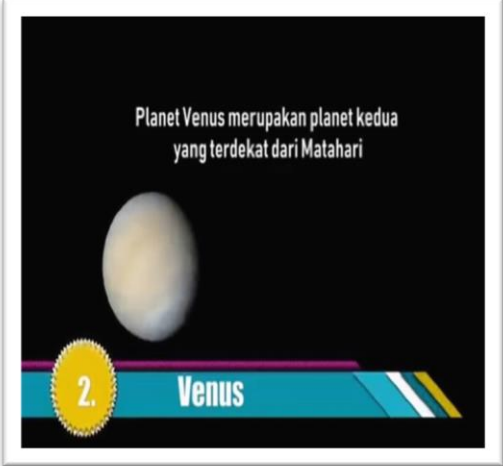
## a. Merancang Video Pembelajaran

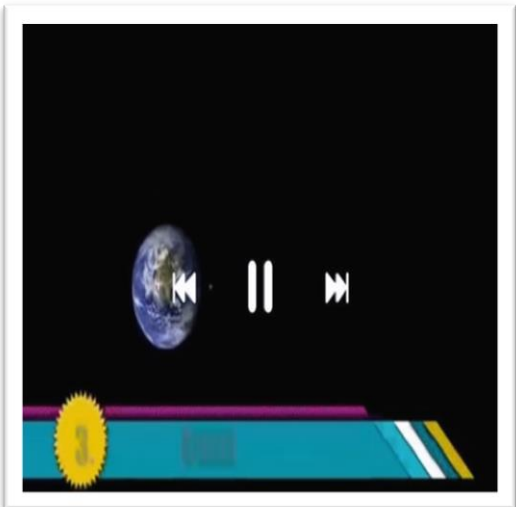


Tabel 4. 2

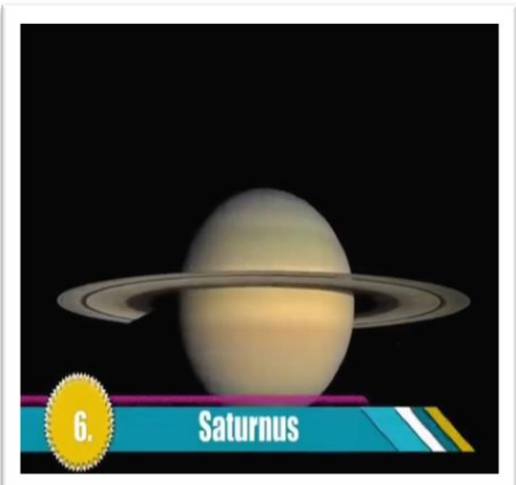


**Tampilan Media Pembelajaran Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya**

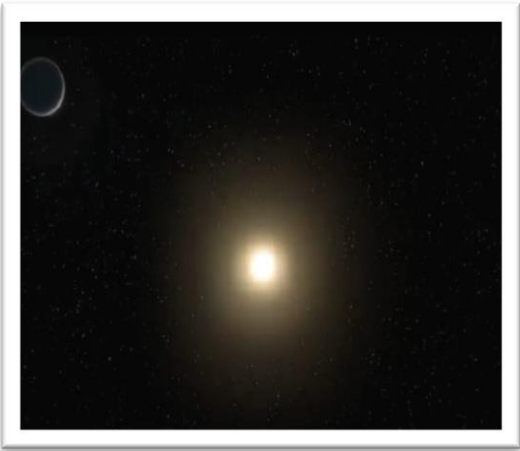
No.	Tahapan	Tampilan Video
1.	Tampilan pertama pada video pembelajaran salam	
2.	Tampilan kedua pada video pembelajaran perkenalan diri	
3.	Tampilan ketiga pada video pembelajaran yaitu judul penelitian	

<p>4. Tampilan keempat pada video yaitu penjelasan tentang CP ( Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran) dan ITP (Indikator Tujuan Pembelajaran)</p>	 <p><b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>Peserta didik dapat mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja</p>  <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>Melalui video tersebut, Peserta didik dapat mengetahui dan mengingat ciri dari planet dalam tata surya</p>  <p><b>INDIKATOR KETERCAPAIAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>Melalui video pembelajaran yang di amati, peserta didik dapat mengidentifikasi planet dalam tata surya</p>
---	---

5.	Tampilan kelima pada video yaitu penjelasan tentang materi tata surya	 <p>Menurut International Astronomical Audit, planet adalah benda langit yang mempunyai orbit mengelilingi matahari</p>
6.	Tampilan keenam pada video yaitu penjelasan tentang planet yang ada dalam tata surya. Disini penulis menjelaskan nama planet serta ciri-ciri yang ada pada setiap planet.	 

		 <p>Slide 3: A small image of Earth is shown against a black background. To its right are three white navigation icons: a double left arrow, a vertical bar, and a double right arrow. A yellow starburst containing the number '3' is in the bottom left corner. A decorative bar with purple, teal, and yellow stripes is at the bottom.</p>
		 <p>Slide 4: A large, detailed image of the planet Mars, showing its reddish-orange surface and dark features. A yellow starburst containing the number '4.' is in the bottom left corner. The word 'Mars' is written in white on a teal bar at the bottom. A decorative bar with purple, teal, and yellow stripes is at the bottom.</p>
		 <p>Slide 5: A large, detailed image of the planet Jupiter, showing its characteristic bands and the Great Red Spot. A yellow starburst containing the number '5.' is in the bottom left corner. The word 'Jupiter' is written in white on a teal bar at the bottom. A decorative bar with purple, teal, and yellow stripes is at the bottom.</p>

		 <p>6. Saturnus</p>  <p>7. Uranus</p>  <p>8. Neptunus</p>
--	--	--

7.	Tampilan ketujuh yaitu penutup dengan mengucapkan salam	
----	---	--

### 3. Tahapan pengembangan (*Develop*)

Setelah melakukan tahap perancangan, media video pembelajaran akan dilanjutkan dengan tahapan pengembangan. Pada tahap pengembangan ini terdiri dari dua tahap yaitu validasi dan prkatikalitas. Tahap validasi dilakukan oleh validator yang pakar dibidangnya untuk mengetahui kevalidan dari sebuah produk video pembelajaran pada materi Tata Surya kelas VI SDN 26 Gurun.

#### a. Tahap Validasi

##### 1) Hasil Validasi Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun.


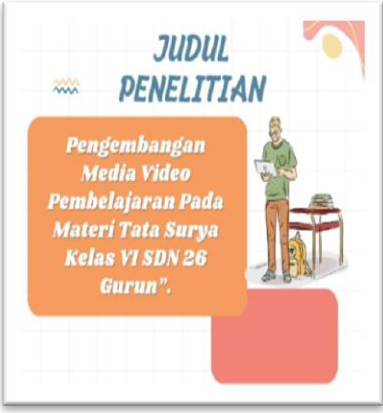
Media Pembelajaran ini dirancang dan didiskusikan dengan pembimbing. Selanjutnya divalidasi oleh orang ahli atau validator (2 orang dosen dan 1 orang pendidik). Berikut hasil dari validasi Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun.

Berdasarkan pada hasil validasi yang telah dilakukan, maka dapat dilihat bahwa media video pembelajaran pada materi Tata Surya kelas VI SDN 26 Gurun, maka dapat diketahui bahwasanya media video pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari segi aspek didaktik yang telah dinilai bahwa mendapatkan rata-rata 96,66% dengan kategori sangat valid. kemudian aspek konstruksi

96,25% dengan kategori sangat valid. Aspek teknis 98,82% dengan kategori sangat valid. Serta aspek kebahasaan dan karakteristik 88,33% dengan kategori sangat valid. Maka secara keseluruhan Media video Pembelajaran mendapatkan Penilaian dengan persentase 95,01% dengan kategori sangat valid. Lebih rinci bisa dilihat pada lampiran ke- 3 halaman 79.

Berikut perbaikan yang peneliti lakukan terhadap Media video Pembelajaran pada materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun. Berdasarkan hasil revisi dari validator:

**Tabel 4. 3**  
**Hasil Revisi Dari Validator**

Saran	Perbaikan
Validator1 -	-
Validator 2	
Buatkan identitas Peneliti pada Media Video Pembelajaran.	
Buatkan judul penelitian pada Media Video Pembelajaran.	
Validator 3 -	-

2) Hasil respon peserta didik terhadap Praktikalitas Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya.

Jumlah peserta didik di kelas VI sebanyak 11 orang, lembar angket respon peserta didik telah diisi setelah proses pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang akan dinilai dalam uji praktikalitas peserta didik yaitu: kemudahan dalam penggunaan, manfaat yang didapat, efektifitas waktu belajar. Secara garis besar hasil analisis angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran video pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 4**  
**Hasil Praktikalitas untuk Peserta Didik Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun**

No.	Aspek yang divalidasi	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
1.	Kemudahan dalam penggunaan	195	200	97,5	Sangat Praktis
2.	Manfaat yang didapatkan	306	310	98,70	Sangat Praktis
3.	Efektifitas waktu belajar	46	50	92	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		547		288,2	
<b>Rata-rata</b>		182,33		96,06	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, bahwasanya dapat dilihat angket praktikalitas media video pembelajaran pada materi tata surya oleh pendidik yaitu memiliki kelayakan dengan persentase aspek kemudahan dalam penggunaan 97,5%, persentase aspek manfaat yang didapatkan 98,70%, dan persentase aspek efektifitas waktu belajar 92%. Sehingga angket ini dapat dikategorikan yaitu sangat praktis dengan persentase akhir 96,06%. Berdasarkan pendapat

*Dalimunthe, dkk(2022)*. Dengan kata lain angket tersebut sangat layak digunakan untuk mendapatkan nilai praktikalitas media oleh peserta didik. Lebih rinci bisa dilihat pada lampiran ke- 4 halaman 93.

3) Hasil Praktikalitas Angket Respon Pendidik Terhadap Praktikalitas Media Video Pembelajaran.

Sebelum dilaksanakan pengisian angket praktikalitas oleh pendidik, angket respon pendidik ini divalidasi oleh validator yaitu untuk mendapatkan angket yang valid sehingga angket ini layak untuk digunakan atau dikembangkan. Sebelum angket praktikalitas respon pendidik terhadap video pembelajaran diberikan kepada pendidik maka pendidik terlebih dahulu mengimplementasikan media video pembelajaran kepada peserta didik.

4) Hasil Respon peserta didik terhadap praktikalitas Media Video Pembelajaran

Sebelum dilakukan pengisian angket praktikalitas media video pembelajaran oleh peserta didik, terlebih dahulu angket ini divalidasi untuk memperoleh angket yang valid sehingga media layak untuk digunakan atau dikembangkan. Sebelum angket respon peserta didik dibagikan, media video pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik. Dimana langkah-langkah yang digunakan pendidik sebagai berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Pertemuan Pembelajaran**

No.	Pertemuan	Tujuan Pembelajaran	Waktu
1.	03 Januari 2025	1. Peserta didik dapat mengetahui nama planet beserta ciri-cirinya. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi planet yang ada dalam tata surya	2x35 menit
2.	04 Januari 2025	1. Peserta didik mampu mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja	2x35 menit

Berdasarkan pertemuan pembelajaran diatas, peneliti melakukan penelitian selama 2 hari yang dilakukan di SDN 26 Gurun. Berikut langkah-langkah yang peneliti lakukan pada pertemuan pertama:

a) Kegiatan Pembuka



Didalam kegiatan pembuka pendidik terlebih dahulu mengucapkan salam setelah itu pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. Setelah selesai melakukan

do'a pendidik mengecek kehadiran untuk mengetahui apakah ada peserta didik yang tidak hadir pada hari ini. Setelah mengecek absen pendidik membuka pembelajaran yang diawali dengan *ice breaking* gunanya agar peserta didik semangat dalam mengikuti Pelajaran. Setelah melaksanakan *ice breaking* dan semuanya bersemangat pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini.

b) Kegiatan Inti



Pada kegiatan inti langkah-langkah yang dilakukan pendidik bertanya jawab kepada peserta didik tentang pembelajaran tata surya. Setelah melakukan tanya jawab dan banyak peserta didik yang belum mengetahui tentang tata surya. Pendidik menjelaskan terlebih dahulu apa itu tata surya. Peserta didik pun mulai mengerti, setelah itu pendidik menampilkan media video pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi tata surya. Setelah itu, pendidik bertanya kepada peserta didik apakah sudah mengerti tentang materi tersebut.

Setelah itu pendidik memberikan pertanyaan mengenai materi tata surya. Agar peserta didik semangat, pendidik memberikan hadiah berupa permen kepada peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Setelah itu pendidik bertanya kepada peserta didik apakah mereka paham tentang pembelajaran tata surya dan peserta didik pun menjawab “paham”. Dan peserta didik menjelaskan kembali mengenai materi yang diajarkan pada hari ini dan memberikan motivasi kepada peserta didik semangat belajar.

c) Kegiatan penutup



Pendidik dan peserta didik menyimpulkan secara bersama-sama mengenai pembelajaran pada hari ini. pendidik bertanya kepada salah satu peserta didik mengenai materi yang ditampilkan melalui video tersebut. Pendidik memberikan pesan dan motivasi untuk peserta didik selalu semangat dalam mengikuti dan mengerjakan tugas sekolah, pendidik menutup pembelajaran pada dengan membacakan doa.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada pertemuan kedua:

d) Kegiatan Pembuka



Didalam kegiatan pembuka pendidik terlebih dahulu mengucapkan salam setelah itu pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. Setelah selesai melakukan do'a pendidik mengecek kehadiran untuk mengetahui apakah ada peserta didik yang tidak hadir pada hari ini. Setelah mengecek absen pendidi membuka pembelajaran yang diawali dengan *ice breaking* gunanya supaya peserta didik semangat dalam mengikuti. Setelah melaksanakan *ice breaking* dan semua nya bersemangat pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini.

## e) Kegiatan Inti



Dalam kegiatan inti pendidik mengingatkan kembali tentang pembelajaran yang telah diajarkan kemarin. Selanjutnya pendidik memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi tata surya, apakah peserta didik mengingat pembekajaran yang telah diajarkan. Setelah peserta didik paham dengan materi yang diajarkan.

f) Kegiatan Penutup



Dalam kegiatan penutup peserta didik secara bersama-sama menyimpulkan pembelajaran mengenai pembelajaran pada hari ini. Setelah menyimpulkan pembelajaran, pendidik membagikan kepada peserta didik lembar angket praktikalitas dan angket respon peserta didik. Sebelum angket itu diisi pendidik menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara mengisi lembar angket terhadap media video pembelajaran pada materi tata surya. Setelah semuanya diisi dan dikumpulkan, pendidik menutup pembelajaran pada hari ini dengan membacakan doa.

**4. Tahapan penyebaran (*disseminate*)**

Model pengembangan 4-D selanjutnya adalah tahap *disseminate*, yaitu tahap penyebaran. Namun pada penelitian ini penulis tidak

melakukan tahap *disseminate*, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 26 Gurun. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Tahapan pada penelitian ini tidak sampai pada tahap *disseminate*. Hal ini dikarenakan peneliti memiliki keterbatasan waktu, sedangkan pada tahap *disseminate* membutuhkan waktu yang cukup lama, selain itu peneliti juga memiliki keterbatasan lainnya dari segi kemampuan, tenaga, dan dana.

### **1. Tahap pendefinisian (*Define*)**

Dalam tahap *define* ini dilakukan dalam untuk menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran dan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. dalam tahap ini mempunyai 5 langkah yaitu: analisis kebutuhan pendidik, analisis kebutuhan peserta didik, analisis media, analisis elemen, dan analisis literatur. Analisis kebutuhan pendidik bertujuan untuk mengetahui dan menetapkan permasalahan pendidik dalam proses pembelajaran. Analisis peserta didik merupakan mengetahui bagaimana karakteristik, kemampuan, pemahaman, dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Analisis media merupakan analisis mengenai kelebihan dan kekurangan media. Analisis elemen merupakan mengetahui TP dan CP. Analisis literatur, analisis ini bertujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi oleh peneliti.

Dengan demikian bahwa tahap pendefinisian terhadap pengembangan media pembelajaran terdiri dari 4 langkah yaitu: analisis kebutuhan pendidik, analisis kebutuhan peserta didik, analisis media, analisis TP dan CP. Selanjutnya beberapa langkah-langkah tahap pendefinisian ini dapat di uraikan sebagai berikut:

Tahap pendefinisian ini melakukan wawancara dengan pendidik yaitu apa saja kendala yang dihadapi di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Kemudian juga dilakukan dengan peserta didik, didapatkan sebuah informasi dari peserta didik untuk mengetahui bagaimana proses dan sebuah kendala dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan sebuah wawancara dengan pendidik dan peserta didik yaitu pendidik kesulitan dalam menjelaskan sebuah pembelajaran IPA yang mana dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku dan papan tulis. Pendidik tidak memiliki media tambahan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Peaget (Prastowo, 2013:35) mengatakan bahwa “ peserta didik pada usia SD/MI (7-11 tahun) berada pada tahapan operasional konkret”. Anak pada saat usia operasional – konkret sangat membutuhkan hal-hal yang nyata untuk memudahkan pemahamannya. Salah satu kelebihan dari adanya media video pembelajaran pada pembelajaran IPA ialah sebagai media pembelajaran yang bisa memberikan sebuah pengalaman yang sangat luar biasa dan menambah semangat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sri, 2020) terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA, yaitu peserta didik berpengaruh secara positif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, dan berpengaruh juga terhadap minat dan kesiapan belajar yang berdampak pada hasil belajar. Sependapat dengan Yunita Marlina (2022) yang memperoleh hasil penelitian bahwa menyatakan penggunaan media video pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dilatar belakangi oleh penggunaan media yaitu lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Media video pembelajaran berfungsi sebagai alat atau bahan belajar peserta didik juga untuk memudahkan peserta didik dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Media video pembelajaran dibuat berdasarkan kriteria – kriteria yang tujuannya untuk

menarik perhatian peserta didik supaya lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, juga membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dalam hal ini dengan melakukan pembelajaran yang menyenangkan supaya peserta didik bisa lebih jauh mengerti dan paham terhadap pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan masalah diatas solusi yang peneliti berikan yaitu mengembangkan media video pembelajaran agar dapat meningkatkan ketertarikan juga menambah pengetahuan dalam pembelajaran IPA. Dengan adanya sebuah media video pembelajaran maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan peserta didik akan lebih paham dan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Dengan menggunakan media video pembelajaran pada proses belajar mengajar yaitu dapat meningkatkan motivasi, keinginan, dan rangasangan terhadap kegiatan pembelajaran. Penggunaan dalam menggunakan media video pembelajaran akan sangat membantu membangkitkan motivasi, minat belajar dan efektifitas proses pembelajaran. Selain itu, media video pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat belajar juga meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran IPA pada materi tata surya.

## **2. Tahap perancangan (*Design*)**

Ada tahap perancangan yang diawali dengan mencari referensi yang akan dibutuhkan. Dalam penyusunan media membutuhkan desain yang sangat menarik. Media ini dirancang dengan berdasarkan teori struktur yaitu bagian pendahuluan dan kegiatan belajar. Berikut spesifikasi produk antara lain:

- a. *Slide* pertama video dirancang dengan tampilan Salam pembuka
- b. *Slide* kedua video dirancang dengan tampilan pengenalan diri atau identitas.

- c. *Slide* selanjutnya video dirancang dengan tampilan judul dari penelitian
- d. *Slide* berikutnya, video dirancang dengan tampilan CP, TP dan ITP
- e. Setelah itu, *slide* berikutnya video dirancang dengan tampilan pengenalan materi dan dilanjutkan dengan nama-nama planet dan ciri-cirinya.
- f. Setiap *Slide* yang ditampilkan berisikan suara dari penulis sendiri.
- g. *Font* atau jenis huruf yang digunakan yaitu allura, glacial indifference, shrikhand, michegar.
- h. Ukuran *font* yang digunakan 30,35,57,70.
- i. Kombinasi warna yang terdapat pada video animasi yaitu biru, putih, hitam, kuning, orange, merah, abu-abu, biru kehijauan, birumuda.

### **3. Tahap pengembangan (*Develop*)**

#### **a. Validasi Media Pembelajaran**

Pada tahap *develop* ini yang dilakukan dalam menentukan sebuah kualitas suatu produk pembelajaran ialah validasi produk. Tahap pelaksanaan uji coba validasi produk media yang sudah dikembangkan. Pada penilaiain dilakukan validasi terlebih dahulu sehingga dinyatakan valid dan bisa untuk diujicobakan. Pada validasi yang dilaksanakan terhadap penelitian ini ditemukan pada empat aspek penilaian berdasarkan penelitian dari (Zaki & Syamsuarnis, 2020) hasil dari penilaian dari validator keseluruhan yaitu 95,06 % maka dinyatakan kebahasan dan karakteristik. Berikut hasil validari dari keseluruhan validator:

**Tabel 4. 6**  
**Validasi Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN**  
**26 Gurun**

No.	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1.	Didaktik	29	29	29	87	90	96,66	Sangat Valid
2.	Konstruksi	25	26	26	77	80	96,25	Sangat Valid
3.	Teknis	28	28	28	84	85	98,82	Sangat Valid
4.	Kebahasaan dan Karakteristik	17	18	18	53	60	88,33	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		99	101	101	301		380,06	
<b>Rata-rata</b>		24,775	25,25	25,25	75,25		95,06	Sangat Valid

**Keterangan:**

Validator 1 : Adam Mudinillah, M.Pd

Validator 2 : Zuhendri, M.Pd

Validator 3 : Sri Herti S.Pd

- 1) Pembahasan Validitas Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar.

Berdasarkan Rumusan masalah yang disebutkan pada awal penelitian yaitu bagaimanakah validitas pengembangan media video pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar ? Telah mendapatkan jawaban berdasarkan hasil validasi media video pembelajaran pada materi Tata Surya.

Hasil yang sudah dilakukan terdapat media video pembelajaran sudah mendapatkan kategori valid hal ini yang sesuai dengan Zaki dan Samsuarnis (2020) yang mana terdapat didaktik, kontruksi, teknis. Dari hasil validasi ini mengatakan bahwa media

video pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu dapat digunakan dan sangat valid untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Hasil dari validasi media video pembelajaran pada Pembelajaran IPA menurut ahli diperoleh rata-rata 95,06%. Menurut (Riduwan, 2013) kategori validasi lembar validasi pada interval 81% - 100% berada kategori sangat valid.

Dilihat dari aspek didaktik dengan tujuan pembelajaran pada media video pembelajaran memperoleh nilai 96,66% dengan kategori sangat valid (Zaki & Samsuarnis, 2020), karena pada bagian isi video sesuai dengan TP dan CP dan media video pembelajaran yang dikembangkan bisa meningkatkan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Aspek kontruksi (memberikan bantuan pemahaman) memperoleh nilai 96,25%. Dengan kategori sangat valid dikarenakan penetapan gambar dan warna terdapat jelas dan menarik (Utami et al., 2020), gambar yang digunakan dengan jelas, pemilihan warna yang menarik dan menggunakan materi yang jelas.

Aspek Teknis ( tampilan dan kelayakan media) memperoleh nilai 98,82%. Dengan kategori sangat valid karena media video pembelajaran yang dikembangkan dan disajikan secara sistematis juga dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan dan dapat menemukan informasi (Muhsan et al., 2022).

Serta aspek kebahasaan dan karakteristik dengan memperoleh nilai 88,33%. Dengan kategori sangat valid karena dalam penggunaan kalimat bahasa indonesia yang baik dan benar (Fahmi et al., 2022), Kalimat dan bahasa yang digunakan efektif dan sangat mudah dipahami.

### b. Praktikalitas Media Pembelajaran

Sebelum dilaksanakan pengisian angket Praktikalitas pada pendidik kemudian angket tersebut terlebih dahulu divalidasikan oleh validator yaitu untuk mendapatkan angket yang valid sehingga layak untuk digunakan atau dikembangkan yang dilakukan oleh 3 validator. Kemudian berikut hasil lembar angket praktikalitas media video pembelajaran untuk pendidik.

**Tabel 4. 7**  
**Hasil Praktikalitas Angket Respon Pendidik Terhadap Praktikalitas Media Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun**

No	Aspek yang divalidasi	Jumlah skor	Skor Maks	%	Kategori
1	Kemudahan dalam Penggunaan	19	20	95	Sangat Praktis
2	Manfaat yang didapat	29	30	96,66	Sangat Praktis
3	Efektifitas Waktu Belajar	5	5	100	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		53		291,66	
<b>Rata rata</b>		17,66		97,22	Sangat Praktis

Berdasarkan **tabel 4.7** bahwa dapat dilihat angket dari praktikalitas media video pembelajaran oleh pendidik yaitu memiliki kelayakan dengan persentase kemudahan dalam penggunaan 95%, dan manfaat yang digunakan 96,66% juga efektifitas waktu belajar 100% . Sehingga angket ini dapat dikategorikan yaitu sangat praktis dengan hasil akhir persentase 97,22% berdasarkan pendapat *Dalimunthe, dkk (2022)*. Dengan kata lain angket tersebut sangat layak digunakan untuk mendapatkan nilai praktikalitas media oleh pendidik.

### **c. Hasil Praktikalitas Media Video Pembelajaran Mata materi Tata Surya**

Angket respon yang diberikan kepada peserta didik ialah salah satu instrumen untuk melihat kepraktisan media video pembelajaran pada materi tata surya. Berdasarkan dengan rumusan masalah “bagaimana praktikalitas media pembelajaran video pada materi tata surya pada mata video pembelajaran pada materi tata surya kelas VI SDN 26 Gurun” ? sudah terjawab sesuai dengan hasil angket respon pendidik dan peserta didik menurut dalam kepraktisan terkandung arti sebuah kemudahan baik dalam mengelola, mempersiapkan dan mengadministrasi tes. Kepraktikalitas pada sebuah produk dapat dilihat apabila telah diuji cobakan kepada subjek uji coba.

Setelah melakukan uji coba terbatas di SDN 26 Gurun kelas VI, tentang kepraktisan media video pembelajaran pada materi tata surya. Hasil praktikalitas ini dihasilkan dari pengisian sebuah angket respon pendidik dan peserta didik. Dari hasil pengisian angket respon terhadap media video pembelajaran diperoleh persentase nilai kepraktisan.

Angket respon pendidik terhadap media video pembelajaran pada materi tata surya memperoleh dengan nilai presentase kepraktisan 97,22%. Dengan kategori sangat praktis yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Riduwan, 2013) kategori 81% -100% yang termasuk pada kategori sangat praktis. Pada hasil ini diperoleh karena media media video pembelajaran pada materi tata surya dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4. 8**  
**Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media**  
**Video Pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26**  
**Gurun**

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Skor Maxs	%
1	Elsi	37	42	88,09
2	Bilqis	37	42	88,09
3	Syarifah	34	42	80,95
4	Azzahra	37	42	88,09
5	Sri andini	38	42	90,47
6	Nur azizah	32	42	76,19
7	Dimas	39	42	92,85
8	Muhammad farhan	38	42	90,47
9	Revan Putra	36	42	85,71
10	Habib ramadhan	37	42	88,09
11	Satria	35	42	83,33
<b>Jumlah</b>		400		952,33
<b>Rata-rata</b>		36,36		86,57

Berdasarkan **tabel 4.8** bahwa dapat dilihat angket untuk respon peserta didik terhadap media video pembelajaran pada materi tata surya memperoleh dengan nilai presentase kepraktisan 86,57%. Dengan kategori sangat praktis yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Riduwan, 2013) kategori 81% -100% yang termasuk pada kategori sangat praktis. Hasil ini diperoleh karena media video pembelajaran pada materi tata surya yang dikembangkan sangat menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **4. TahapPenyebaran (*Disseminate*)**

Tahapan *disseminate* ini dilakukan penyebaran media video pembelajaran yang sudah diuji validitas dan praktikalitasnya video pembelajaran ini disebarkan ke pendidik dan peserta didik di sekolah. Namun pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahapan uji praktikalitas saja. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan yang peneliti miliki.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dengan hasil juga pembahasan dari peneliti yang telah dilakukan bahwa dapat disimpulkan penelitian ini telah menghasilkan sebuah prosuk berupa media video pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun dengan hasil sebagai berikut:

1. Melalui uji validasi media video pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun. Maka dari hasil yang telah dinilai oleh validator dapat kita ketahui bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari aspek yang dinilai dengan dididapkan rata-rata pada kualitas didaktik 96,66% dengan kategori sangat valid kemudian aspek kontruksi 96,25% dengan kategori sangat valid dan aspek teknis 98,82% dengan kategori sangat valid kemudia aspek kebahasan 88,33% dengan kategori sangat valid. Maka secara keseluruhan media video pembelajaran mendapatkan penilaian dengan persentase 95,6% dengan kategori sangat valid. Hal ini berarti media video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak dan bisa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi Tata Surya.
2. Praktikalitas media media Video pembelajaran pada Materi Tata Surya Kelas VI SDN 26 Gurun. Media pembelajaran ini yang dikembangkan dan diisi oleh peserta didik yang memiliki ketertarikan dengan jumlah presentase kemudahan dalam penggunaan 97,5%, manfaat yang di dapat 98,70% dan efektifitas waktu belajar 92%. Sehingga media pembelajaran video pembelajaran ini dikategorikan sangat praktis dengan hasil akhir persentase 96,07% dengan kategori sangat praktis.

## **B. Implikasi**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media video pembelajaran pada Materi Tata Surya kelas VI SDN 26 Gurun. Media yang dihasilkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Sekolah.

Uraian konsep pembelajaran di dalam media Video pembelajaran juga sesuai dengan pemahaman dan kebutuhan peserta didik. Media ini berimplikasi secara langsung terhadap pembelajaran pada materi Tata Surya di kelas VI. Pembelajaran dengan menggunakan media memberikan kemudahan untuk peserta didik untuk memahami dan menguasai materi. Media merupakan bahan ajar yang memuat materi pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. Pendidik merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peran pendidik merupakan fasilitator dalam menyediakan media pembelajaran kepada peserta didik dapat dioptimalkan. Hal itu bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam memberikan pengajaran berupa materi tentang tata surya. Berdasarkan media video pembelajaran pada materi tata surya di kelas VI dapat dijadikan sebagai sumber untuk menyusun media pembelajaran terhadap materi yang dipahami oleh peserta didik.

## **C. Saran**

Terdapat beberapa saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini hanya dapat penelitian lakukan hingga praktikalitas. Bagi peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian hingga tahap efektifitas untuk mendapatkan hasil yang lebih baik nantinya
2. Video pembelajaran ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai pedoman untuk mengembangkan media pada materi lainnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231–247.
- Anita, & Mudinillah, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR BERBASIS APLIKASI KINEMASTER Institut Agama Islam Negeri Batusangkar Pendahuluan Dalam penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai ide baru dalam mendesain media pembelajaran seperti power poi. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 61–77.
- Asnawati, A. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Pendidik Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Sd Negeri 63 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan Dan Kependidikan*, 10(1), 44–58.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisiplin*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Diah Pebriyanti, & Irwan Badilla. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Peserta didik Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1325–1334.
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. In *Progres Pendidikan* (Vol. 2, Issue 1).
- Gita Cemara, G. A., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Bermuatan Peta Pikiran Terhadap Kreativitas dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 359.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://pendidik.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>

- laili, nur, Kosshandayanto, S., & Masshfufah, A. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Sipeda Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. 1*, 99–112.
- Mulyanto, Rejokirono, L. F. M. (2024). *Manajemen Mutu Terpadu Pada Sarana Prasarana Pendidikan Sebagai Bidang Garap Manajemen Pendidikan. 09(1)*, 189.
- Munisah, E. (2020). *pengelolaan media pembelajaran sekolah dasar. 18(112)*.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). ) Augmented Reality ( ز سعلما هاج تا و ليصتح في للا بسالحر رقم نم قدحو في ينيسحلا دمحم معنملا دبع تنب اهم ز سعلما عقاولات ينقت مادختسارثا هاج تا و ليصتح في للا بسالحر ) Augmented Reality ( ز سعلما عقاولات ينقت مادختسارثا هاج تا و ليصتح في للا بسالحر ) 2018 Fourth International Conference on Computing Communication Control and Automation (ICCUBEA), 31(June), 36–48. <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2017/cem172y.pdf>
- Primaningtyas, M., Media, P., Dalam, G., & Bahasa, P. (2018). Mega Primaningtyas : Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam, 1*, 46.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 25(2)*, 284–304.
- Santika, I. G. N., Suarni, N. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau Dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development, 10(3)*, 694–700.
- Sari, D. A., Misbah, H., & Ridwan, I. Q. (2020). Peran Pendidik dalam Membuat Model Pembelajaran Daring yang Inovatif dan Kreatif. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, 1(1)*, 1–12.
- Shoffan Shoffa, dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perpendidikan Tinggi (Issue 1)*.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M), 4(2)*, 107–122.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1)*, 102–118.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.
- Yulaini, E., & Toyib, M. (2023). Analisis Pemanfaatan Laboratorium Sebagai Sumber Belajar Akuntansi Di Smk Negeri 1 Jejawo Oki. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 16(1), 79–88.