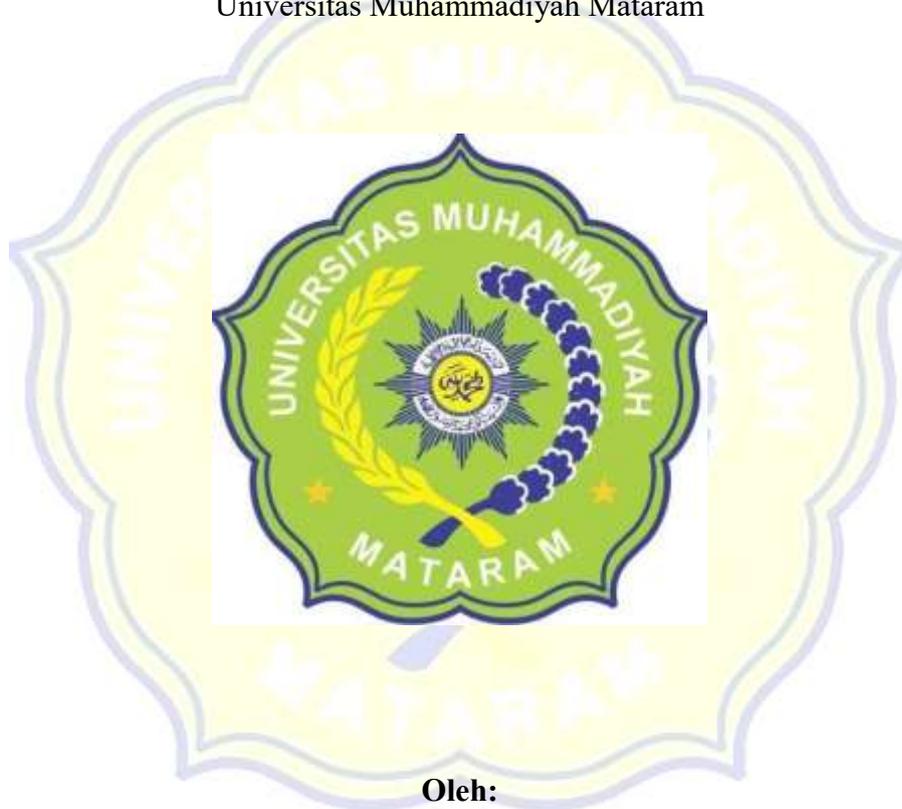


SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN *POWER DIRECTOR* BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI KELAS V SDN 1 SURANADI

Diajukan sebagai salah satu syarat penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S-1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

IWAN SUPRIYADIN
NIM. 2019A1H048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN *POWER
DIRECTOR* BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS
DI KELAS V SDN 1 SURANADI**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 17 juli 2023

Dosen Pembimbing I,


Nursma Sari, M.Pd
NIDN. 08250591102

Dosen Pembimbing II,


Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

**Mengetahui:
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,


Hafaturrahman, M.Pd
NIDN. 0804048501



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN *POWER*
DIRECTOR BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS
DI KELAS V SDN 1 SURANADI**

Skripsi atas Nama Iwan Supriyadin telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 21 juli 2023

Dosen Penguji:

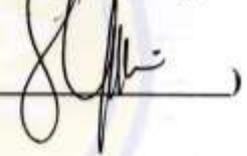
1. Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 08250591102

(Ketua Penguji)



2. Sintayana Muhardini,
M.Pd
NIDN. 0810018901

(Anggota Penguji I)



3. Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702

(Anggota Penguji II)



Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**


Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : IWAN SUPRIYADIN

Nim : 2019A1H048

Jurusan : PGSD

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran *Power Director* Berbasis Kontekstual untuk meningkatkan Pemahaman Siswa pada muatan Pelajaran IPS di Kelas V SDN 1 Suranadi adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 30 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



IWAN SUPRIYADIN
NIM 2019A1H048



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iwan Supriyadin
NIM : 2019A1H048
Tempat/Tgl Lahir : Kawunu, 13-01-1999
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp : 081353185643
Email : iwandracing@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

*Pengembangan media video pembelajaran power director berbasis
kecerdasan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada muatan pelajaran
IPS di kelas V SDN Suronadi*

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 14-Agustus.....2023

Penulis

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iwan Supriyadin
NIM. 2019A1H048



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iwan Supriyadin.....
 NIM : 2019A1H048.....
 Tempat/Tgl Lahir : Kawuwu, 13-01-1999.....
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah dasar (PGSD).....
 Fakultas : FKIP.....
 No. Hp/Email : 081353185643 / iwandracing@gmail.com.....
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama **tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta** atas karya ilmiah saya berjudul:

..Pengembangan media video pembelajaran Power director berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Surokandi.....

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 19 Agustus 2023
 Penulis

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


 Iwan Supriyadin.....
 NIM. 2019A1H048


 Iskandar, S.Sos., M.A. idy
 NIDN. 0802048904

MOTTO

*“Jadilah Dirimu Sendiri, Jangan Pedulikan Kata
Orang Lain Terus Maju Dan Raih Impianmu”*



PERSEMBAHAN

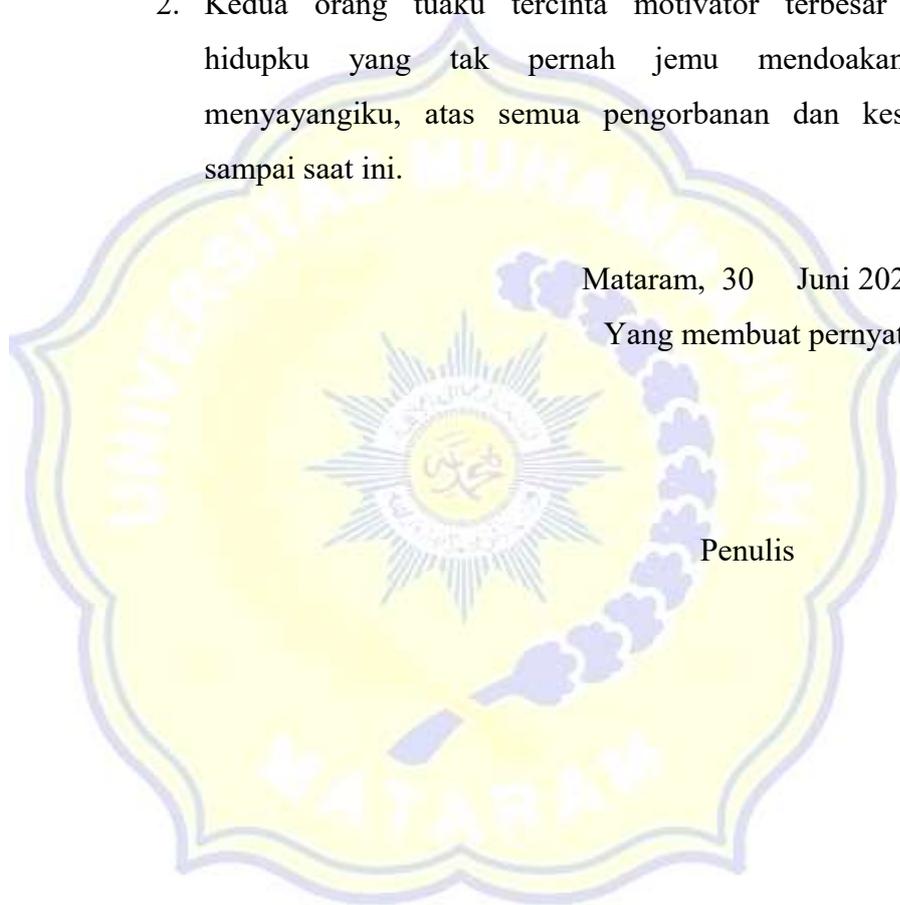
Dengan mengucap rasa syukur alhamdulillah kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah rezeki dan semua yang saya butuhkan. Allah SWT sutradara terbaik.
2. Kedua orang tuaku tercinta motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran sampai saat ini.

Mataram, 30 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

Penulis



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hantarkan kepada Tuhan Yang Maha Esan yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran *Power Director* Berbasis Kontekstual untuk meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V SDN 1 Suranadi”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram .
4. Nursina Sari, M.Pd. selaku dosen pembimbing I.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. selaku dosen pembimbing II.
6. Kedua orang tua penulis atas nama Mansyur S.Pd dan ibunda tercinta ST. Mastari, S.Pd dan teman- teman iris juwita, dan fanturi yang telah

memberikan banyak sekali dukungan, sekaligus sebagai *support system* saat penulis sedang dalam kesusahan, dan semua pihak tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

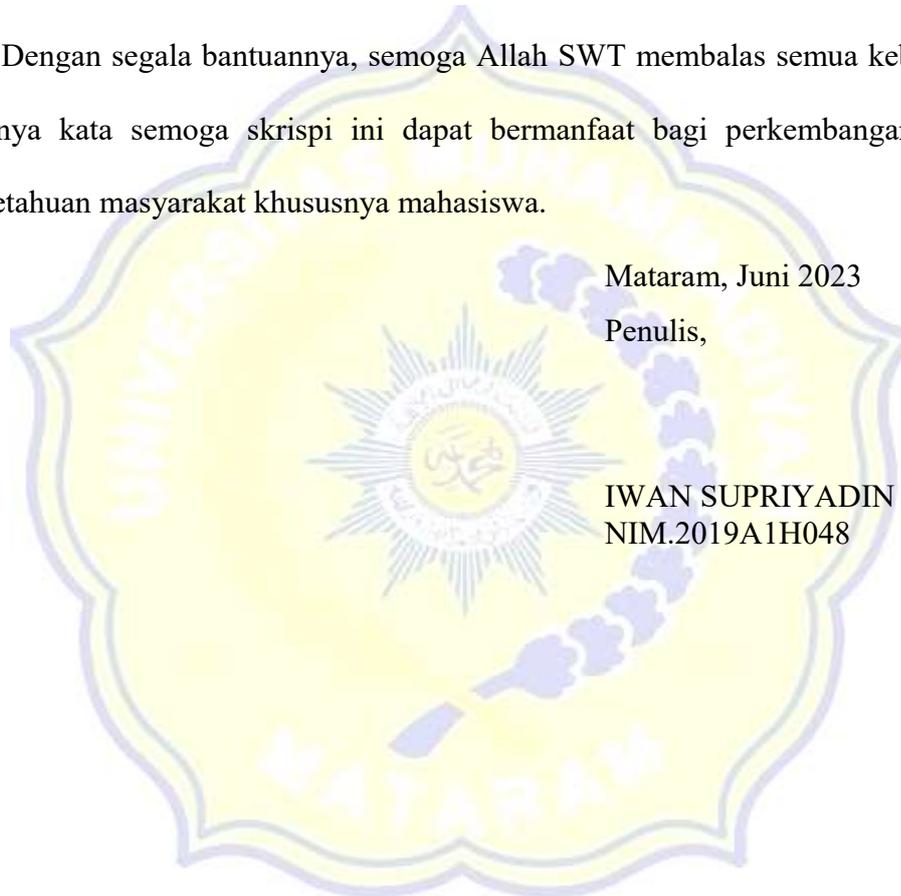
Dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang turut berpartisipasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Dengan segala bantuannya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan, akhirnya kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram, Juni 2023

Penulis,

IWAN SUPRIYADIN
NIM.2019A1H048



ABSTRAK

IWAN SUPRIYADIN, 2023. Pengembangan Media Video Pembelajaran *Power Director* Berbasis Kontekstual untuk meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V SDN 1 Suranadi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Nursina Sari, M.Pd
Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa pada Muatan Pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Suranadi yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus *N-Gain*. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa, Pengembangan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual dapat meningkatkan minat belajar siswa siswa kelas V Sekolah Dasar, hal tersebut terlihat dari hasil nilai uji *N-Gain* yaitu 70 dan Media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual yang dikembangkan diperoleh hasil persentase ahli materi dengan rata-rata yaitu 89% dengan kriteria validitas sangat valid, ahli media yaitu 89% dengan kriteria validitas sangat valid, persentase rata-rata observasi keterlaksanaan pembelajaran terhadap pengembangan media yaitu 95% dengan kriteria sangat praktis, dan nilai uji *N-Gain* yaitu 70. Dengan demikian media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, layak, dan praktis.

Kata kunci: *Pengembangan, Power Director, Kontekstual, dan Pemahaman Siswa*

ABSTRACT

IWAN SUPRIYADIN, 2023. *Development of Contextual-Based Power Director Learning Video Media to Enhance Students' Understanding in Social Studies Subject at Grade V of SDN 1 Suranadi, Faculty of Education, Muhammadiyah University of Mataram.*

Advisor I : Nursina Sari, M.Pd.

Advisor II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.

This study aims to determine the development of a valid, practical, and effective contextual-based Power Director learning video media to enhance students' understanding in the subject of Social Studies in Grade V of SDN 1 Suranadi. The research design adopted for this study was Research and Development (R&D). Data collection techniques involved the use of questionnaires, observations, and documentation. The data were analyzed using the N-Gain formula. Based on the data analysis and discussions in the research, it can be concluded that the development of a contextual-based Power Director learning video media can enhance the students' interest in learning. This conclusion is supported by the N-Gain test results, which showed a score of 70, indicating an improvement in the students' understanding after using the media. The contextual-based Power Director learning video media was developed and evaluated by content experts, yielding an average validity percentage of 89%, classified as "highly valid." Similarly, media experts rated it with 89% validity, indicating "highly valid." Furthermore, the observation results showed that the implementation of the developed learning media achieved a practicality percentage of 95%, classified as "highly practical." The overall N-Gain score was 70. Thus, the developed contextual-based Power Director learning video media met the criteria of being valid, feasible, and practical.

Keywords: *Development, Power Director, Contextual, Students' Understanding.*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____

KEPALA
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Pengembangan	7
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
1.5. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	11
1.6. Batasan Operasional	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian yang Relevan.....	13
2.2. Kajian Pustaka.....	15
2.2.1. Media Pembelajaran	15
2.2.2. Media Video Pembelajaran	20
2.2.3. Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran	23
2.2.4. Prosedur Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran	25
2.2.5. Kriteria Video Yang Baik dalam Pembelajaran SD	26
2.2.6. Media Video Pembelajaran <i>Power Director</i>	27

2.2.7. Pembelajaran Kontekstual	29
2.2.8. Pemahaman Siswa	35
2.3. Kerangka Berpikir	39
BAB III. METODO PENELITIAN	
3.1. Model Pengembangan	42
3.2. Prosedur Pengembangan	43
3.3. Jenis Data.....	48
3.4. Teknik Pengumpulan Data	48
3.5. Instrumen Pengumpulan Data	49
3.6. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Penyajian Data Uji Coba	60
4.2. Hasil Uji Coba Produk.....	64
4.3. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan	77
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah hal utama dalam suatu sistem pendidikan di sekolah, karena dalam pembelajaran suatu sikap seseorang dapat berubah secara sadar. Untuk perubahan tersebut, dibutuhkan unsur penting yaitu motivasi. Motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan suatu ketercapaian yang diperoleh siswa dalam hal prestasi belajar yang baik (Rumhadi, 2017);(Asmar Reksy Septio et al., 2019). Ketercapaian prestasi belajar akan diperoleh jika pada diri seseorang terdapat dorongan dan kemauan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu komponen pembelajaran seperti guru, siswa, materi pembelajaran, model-model pembelajarannya, media pembelajaran, hingga suatu lingkungan dilakukannya pembelajaran perlu diperhatikan (Sari & Rahman, 2018).

Menyiapkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas dan bersaing, mutlak harus dilakukan pada setiap negara demi memenangkan persaingan di zaman modernisasi ini. SDM yang kurang berkualitas tentu sulit dalam mengikuti persaingan, yang nantinya akan berdampak terhadap perkembangan suatu negara. Untuk itu, pembenahan dan perubahan harus dilakukan agar SDM yang tersedia semakin membaik dan dapat bersaing dengan negara-negara di dunia. Pembenahan perlu dilakukan di setiap bidang, termasuk paling vital yaitu, pada bagian pendidikan.

Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada anak didik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Berdasarkan definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kualitas dan mutu manusia di suatu negara.

Khususnya di Indonesia, pembelajaran di kelas lebih menekankan siswa untuk menghafal suatu informasi, hal tersebut terlihat saat siswa cenderung merasa takut dan bingung dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa kurang dilatih untuk mengembangkan ide-ide dalam memecahkan suatu permasalahan. Oleh karena itu, langkah pembelajaran yang disusun diharapkan lebih banyak memunculkan aktivitas yang melibatkan siswa, sehingga selain memahami materi secara teori juga siswa akan mampu memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Sehubungan dengan hal tersebut guru berkewajiban menyusun langkah-langkah pembelajaran yang diharapkan lebih sering memunculkan interaksi ataupun aktivitas-aktivitas antara guru dan siswa sehingga siswa tidak lagi merasa takut dan lebih terbiasa dalam berargument (Winkel, 2007). Adanya media pembelajaran yang mendukung sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan interaksi dan minat belajar siswa terhadap lingkungan belajar. Sejatinya fungsi utama dari media pembelajaran adalah untuk menunjang metode mengajar yang digunakan oleh guru yang diharapkan mempertinggi

hasil belajar siswa yang ingin dicapai. Adanya media pembelajaran erat kaitannya dengan mengubah pemikiran yang abstrak ke arah kongkrit dan hal-hal kompleks yang disederhanakan. Hal-hal yang harus tertera didalam sebuah media pembelajaran yaitu, kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran, materi, kemampuan guru dalam mengolah media, kesesuaian waktu dan tingkat berfikir siswa.

Keberhasilan akan proses pembelajaran tidak lepas karena dukungan sarana yang menunjang salah satunya adalah dalam penggunaan media pembelajaran, pada praktiknya pembelajaran tematik menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan mampu menemukan ide-ide terbaik, dengan demikian guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik, seperti yang dikemukakan oleh Hasbullah (2009: 4) bahwa dengan adanya suatu informasi yang dilakukan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus, serta didukung oleh alat-alat yang berupa sarana atau media akan lebih menarik perhatian siswa untuk belajar.

Permasalahan ini juga terjadi di pada SDN 1 Suranadi pada siswa kelas V yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023, pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran hanya menggunakan sumber buku tematik siswa dan guru. Pembelajaran di kelas V sistem pembelajarannya sudah dibuat berkelompok tempat duduknya. Guru hanya meminta siswa untuk membaca buku bersama-sama dalam kelompoknya secara bergantian. Sistem pembelajarannya guru hanya menggunakan soal-soal yang ada dibuku siswa.

Dengan proses pembelajaran tersebut, menyebabkan siswa kurang antusias dan bosan pada saat proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung terdapat beberapa siswa yang masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Siswa tidak memperhatikan pembelajaran guru. Semangat siswa dalam proses pembelajaran juga kurang, hal ini terbukti dari banyaknya siswa yang acuh dalam proses pembelajaran, hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan kognitif siswa.

Hal tersebut diperkuat dari hasil petikan hasil ulangan harian diketahui bahwa hasil belajar sebagian besar siswa kelas V masih berada di bawah nilai KKM yang telah ditentukan. Data hasil belajar siswa kelas V dapat digambarkan pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1. Data Ujian Semester I Siswa Kelas V SDN 1 Suranadi Tahun Pelajaran 2021/2022.

NO	Keterangan	Nilai/perolehan
1	Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM)	75
2	Jumlah Siswa Yang Tuntas	4
3	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	8
4	Jumlah Seluruh Siswa	12
5	Persentase Ketuntasan Klasikal	33%

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Suranadi Tahun Pelajaran 2021/2022

Tabel 1.1 di atas membuktikan bahwa kelas tersebut belum dikatakan tuntas secara klasikal, karena suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan klasikal $\geq 85\%$ (Aqib, 2013). Rendahnya hasil belajar siswa kelas V, karena terdapat hambatan dalam proses belajar mengajar karena daya konsentrasi siswa hanya bertahan beberapa menit dan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan kurangnya media pendukung

karakteristik siswa jenjang sekolah dasar yang senang bermain. Siswa mudah sekali bosan dengan materi didalam kelas sehingga siswa juga sering berbicara dengan teman sebangkunya. Hal ini memiliki dampak pada pencapaian tujuan hasil pembelajaran yang kurang optimal, kurang optimalnya pembelajaran salah satunya hasil belajar siswa. Guru tidak pernah mengembangkan media pembelajaran dan hanya menggunakan media gambar yang ada dibuku siswa.

Kenyataan di lapangan yang peneliti temui di SDN 1 Suranadi berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa selama proses pembelajaran pernah mencoba melaksanakan bantuan video pembelajaran hanya sebatas bisa didengar dan dilihat, namun tidak mengajak siswa untuk terlibat aktif selama video pembelajaran ditayangkan. Begitu juga dengan video pembelajaran yang ada di *YouTube* bahwa video pembelajarannya hanya memuat materi dan masalah yang akan di selesaikan oleh siswa. Jarang video pembelajaran yang membuat siswa aktif untuk mencobakan/menemukan konsep sendiri dan video pembelajaran seharusnya membuat siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu adanya usaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang mampu menarik perhatian dan fokus siswa dalam pembelajaran. Diantaranya, dengan memanfaatkan media *audio-visual* atau media *video*. Media *video* dapat memberikan gambaran suatu objek yang bergerak diiringi dengan suara yang sesuai. *Video* dapat memberikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan

konsep-konsep yang sederhana sampai yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap siswa. Dengan memanfaatkan media *video*, proses pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien di dalam maupun di luar ruang kelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu bentuk media pembelajaran berupa *video*, yaitu dengan menggunakan *Aplikasi Power Director*. *Power Director* merupakan suatu perangkat lunak pengeditan video yang dikembangkan oleh *Cyberlink* (Wikipedia). *Power Director* tersebut adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang sebuah *video* (Cahdriyana & Richardo, 2020). Media ini dibuat dengan menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik dan menyampaikan konsep pembelajaran dengan efektif dan efisien serta dapat menambah pengetahuan, pemahan, dan motivasi serta minat terhadap pembelajaran IPS. Pengembangan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa pada Muatan Pelajaran IPS merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk digunakan di sekolah dasar.

Kegunaan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual ini dapat dijadikan media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran IPS. Dengan menggunakan media ini, diharapkan dapat menjadikan variasi pembelajaran yang tidak monoton kepada siswa, karena

siswa tidak harus selalu mendengarkan penjelasan guru secara virtual, namun siswa dapat menyimak dan memahami materi dalam video dengan baik.

Hasil pengembangan video pembelajaran menunjukkan bahwa video berbasis *Power Director* dapat mendorong pencapaian hasil belajar siswa secara maksimal serta dapat mengurangi kesulitan guru dalam proses pembelajaran secara daring ataupun luring (Ilsa, dkk, 2021). Hal ini juga dikarenakan aplikasi *Cyberlink Power Director* mudah digunakan dalam mengedit *video* pembelajaran. Di dalamnya menyediakan fitur-fitur yang menarik serta efek yang sangat beragam yang bisa ditambahkan pada *video* pembelajaran supaya lebih menarik sehingga dapat menambah pemahaman siswa.

Melalui media ini, diharapkan agar dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta disukai bagi siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran *Power Director* Berbasis Kontekstual untuk meningkatkan Pemahaman Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V SDN 1 Suranadi".

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa pada Muatan Pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Suranadi?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa pada Muatan Pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Suranadi?

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa pada Muatan Pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Suranadi.
2. Menghasilkan produk media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa pada Muatan Pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Suranadi yang valid, praktis, dan efektif.

1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual. Pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Power Director* yang merupakan perangkat lunak pengeditan video yang dikembangkan oleh *Cyberlink*, yang penggunaannya bisa dilakukan menggunakan versi *Android*.

Pada dasarnya aplikasi *Power Director* merupakan aplikasi yang biasa digunakan untuk mengedit video agar tampilannya menjadi lebih menarik

dan tampak profesional. Aplikasi *Power Director* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengedit video atau gambar yang relevan dengan materi ajar pada Muatan Pelajaran IPS. File berupa gambar dapat dibuat menjadi tayangan video dengan cara menambahkannya ke dalam linimasa aplikasi, kemudian gambar-gambar tersebut diberikan efek suara dan animasi tulisan yang tersedia dalam aplikasi *Power Director* untuk mempertegas isi materi ajar yang disampaikan. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk menggabungkan antara file gambar dengan video sehingga media pada Muatan Pelajaran IPS menjadi lebih menarik. Video yang digunakan bisa berupa video yang tersedia di berbagai sumber seperti internet dan media sosial, video juga bisa berupa video yang sengaja dibuat dan direkam sendiri oleh Guru untuk kepentingan video pembelajaran.

Alat dan bahan yang digunakan meliputi laptop, *Preview* gambar video, *Cuting* atau *Trim*, *Text tittle* untuk *output video*, *Color setting*, *Tiling clip* atau disebut *PiP*, *Sound* efek untuk *fade in* dan *out* atau *repetable* dari *audio file*, *Transition* dari *Story board*, animasi, audio, serta soal latihan. Fitur-fitur dalam aplikasi *Power Director* yaitu:

1. *Insert video*, gambar dan musik yang akan dijadikan latar utama.
2. *Insert layer*. Fitur ini berguna untuk menambahkan tulisan dalam bentuk animasi, emoticon, video, gambar. Animasi tulisan dalam aplikasi sudah disiapkan template yang menarik sehingga pengguna tinggal mengedit tulisan tersebut sesuai kebutuhan.

3. Pemisah video. Fitur ini digunakan untuk memisahkan video baik untuk menghapus bagian yang telah dipisahkan atau akan diberi efek lain seperti mempercepat, memperlambat dan lain-lain.
4. Volume untuk mengatur besarnya suara pada video atau musik, selain itu fitur ini juga dilengkapi dengan fitur *fade in* dan *fade out* untuk menyamarkan bunyi awal dan bunyi akhir.
5. Edit audio. Fitur ini berfungsi untuk mengatur audio dari tiap layer yang ingin dikencangkan atau disamarkan.
6. Alat Audio untuk mengubah suara menjadi suara yang berbeda dari aslinya seperti mengubah suara menjadi suara laki-laki, perempuan, tupai, anak-anak, robot, bebek, radio dan telepon. Pada alat audio ini juga tersedia pengurangan *noise* yaitu untuk menghilangkan suara-suara sengau sehingga suara yang dihasilkan bisa lebih bulat.
7. *Filter* yaitu untuk menjadikan tampilan video lebih menarik dengan efek *artistic*, *potralit*, *scenery* dan *food*.
8. Penyesuaian. Fitur ini khusus mengatur tampilan warna dan pencahayaan video atau gambar yang akan diedit. Dalam fitur penyesuaian dapat diatur tingkat kecerahan, kontras, saturasi, warna, suhu warna, rona dan ketajaman.
9. Kecepatan yang didalamnya terdapat pengaturan suara yaitu menu diam, menu diam ini berfungsi membuat video berjalan tanpa suara. Di sini juga terdapat akselerasi gradual untuk membuat video berjalan dari

kecepatan rendah kecepatan tinggi dan deakselerasi gradual untuk membuat video berjalan dari kecepatan tinggi ke kecepatan rendah.

10. Efek . Fitur ini memberikan peluang kepada pengguna untuk mengubah efek video. Aplikasi ini menyediakan banyak sekali efek yang bisa langsung digunakan.
11. *Stabilizer* berguna untuk mengurangi pergerakan video akibat saat pengambilan gambar kamera bergerak.
12. Pelembut kulit untuk memberikan efek lembut dikulit dan menghilangkan noda-noda di wajah.
13. Paskan dan isikan. Fitur ini berfungsi untuk mengisi ruang layar yang tidak terisi oleh video.
14. Geser dan *zoom* . Gerakan acak dan gerakan kustom. Untuk memberikan efek bergerak pada file gambar. Pada fitur ini, pengguna dapat menyorot fokus gambar yang ingin ditampilkan.
15. Pangkas, putar dan flip berfungsi untuk memangkas video atau gambar dan mengubah arah video atau gambar.
16. Gandakan berfungsi untuk menggandakan video atau gambar
17. *Reverse*. Fitur ini berfungsi untuk membalikkan pemutaran video.
18. Tersedia juga *template* tulisan animasi. *Template* ini dapat digunakan untuk membuat intro dan outro yang berisi tulisan judul dan sub judul atau tulisan yang terkait materi yang dibahas pada video.

1.5. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan penelitian ini meliputi:

1. Pengembangan ini difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa pada Muatan Pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Suranadi.
2. Model pengembangan menggunakan metode *four D models* yang hanya terbatas pada tiga tahap yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

1.6. Batasan Operasional

Batasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah sebagai upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berupa media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual pada Muatan Pelajaran IPS di kelas V.
2. Media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual adalah perangkat lunak pengeditan video yang membantu Anda membuat film dari foto Anda dengan musik, suara, efek khusus, transisi, dan lainnya, semuanya dalam format digital.
3. Pemahaman merupakan kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali dengan kalimat diritentang materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru dan mampu menerapkannya pada konsep lain serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Domain yang tercakup dalam tujuan dikategorikan menjadi tiga domain kognitif, domain emotif, dan domain psikomotorik; fokus kegiatan adalah tingkat pengetahuan siswa dalam menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan.

4. Media pembelajaran dikatakan valid dan praktis apabila rata-rata kevalidan dan kepraktisan minimal berada pada nilai $\geq 60\%$ dan media pembelajaran dikatakan efektif minimal berada pada nilai *N-gain* $\geq 0,3$.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Ilsa, Farida, dan Harun (2021), dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Power Director* 18 di Sekolah Dasar”. Informasi dari RPP dan lembar validasi pembelajaran berbasis video digunakan dalam tes ini. Peneliti melakukan penilaian pertama terhadap video pembelajaran, dan kemudian dia berbagi temuannya dengan validator untuk umpan balik lebih lanjut, meningkatkan validitas film pembelajaran secara keseluruhan menjadi 90% kategori sangat valid. Uji coba kegunaannya telah menunjukkan bahwa mengajar dengan video nyaman bagi guru dan siswa, bahwa siswa menganggapnya menarik, dan bahwa guru merasa terbantu dalam menyampaikan pengetahuan. Ini menempatkan pengajaran dengan video dalam kisaran 93% yang sangat praktis. Selanjutnya film pembelajaran memberikan dampak, pengaruh, dan hasil yang sangat baik terhadap aktivitas siswa yaitu 88,4%, sikap (83%), pengetahuan (84%), dan kemampuan (87%). Video pembelajaran Matematika Lingkaran untuk kelas 6 di sebuah sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif..

Dalam analisis ini, kami mengusulkan sebuah persamaan untuk membuat video instruksional menggunakan platform *Power Director*. Sedangkan peneliti fokus pada konten IPS kelas V, Ilsa, Farida, dan Harun melihat materi untuk Matematika Lingkaran kelas VI di tingkat SD.

Yuliasuti (2021), yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Power Director* Materi Aritmatika Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19”. Materi pembelajaran ditemukan memiliki validitas sebesar 90,99%, menempatkannya pada kategori sangat valid, menurut temuan penelitian. Pada mata kuliah yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Power Director* tidak terdapat hubungan antara kemampuan komunikasi matematis mahasiswa dengan kemandirian belajar mahasiswa; Meskipun demikian, bangunan kurikulum semacam ini dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa..

Kedua pihak dalam penelitian ini menghasilkan media edukasi 4D yang kompatibel dengan *Power Director*. Perbedaannya pada penelitian Yuliasuti hanya terbatas pada pengembangan media saja tanpa dilakukan uji kepraktisan dan keefektifan. Sedangkan peneliti akan mengukur semua aspek pengembangan yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

2. Kurniawan *et al.*, (2018), dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Merjosari 5 Malang”. Data yang divalidasi

oleh ahli media diperoleh kriteria valid; data divalidasi oleh ahli materi diperoleh kriteria valid; hasil uji coba individu diperoleh kriteria valid; hasil uji coba kelompok kecil diperoleh kriteria valid; dan hasil dari uji coba kelompok besar diperoleh kriteria valid, sesuai dengan hasil validasi dan pengujian produk.

Dalam analisis ini, keduanya setara karena membuat model 4D untuk media pendidikan. Perbedaannya pada penelitian Kurniawan yaitu pada produk yang dikembangkan yaitu Media Video Pembelajaran, sedangkan peneliti mengembangkan produk media video pembelajaran *Power Director*. Perbedaannya juga pada materi yang dikembangkan, dimana Kurniawan menggunakan materi IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda, sedangkan peneliti pada materi IPS kelas V.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di SD kita perlu menggunakan media pembelajaran agar proses belajar berjalan efektif. Media yang dibuat dengan tujuan khusus untuk membina pembelajaran disebut “media pembelajaran”. Istilah "media" mengacu pada setiap dan semua saluran komunikasi yang bertindak sebagai perantara untuk menyebarkan instruksi kelas. Peran media sebagai sumber informasi sangat menentukan dalam proses pendidikan (Hadi, 2017). Media untuk pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu siswa mempelajari materi baru. Penggunaan media dalam pendidikan

meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Slameto (2010), minat adalah preferensi dan keterikatan pada sesuatu yang dikembangkan atas kemauan sendiri.

Media merupakan salah satu bentuk transmisi informasi yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Media alami yang tersedia di lingkungan sekolah dan yang dapat langsung digunakan, serta media yang dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan hanya dapat dimanfaatkan oleh guru (dengan pemanfaatan) dalam kegiatan pembelajarannya (Rusman, 2012).

Media adalah sarana melalui mana pesan dikirim dari pencetusnya kepada audiens yang dituju. Media adalah saluran untuk menyebarkan pengetahuan dan mengkomunikasikan gagasan. Media berfungsi sebagai saluran untuk penyebaran informasi atau pesan dari pencipta mereka kepada khalayak yang dituju (Rosady, 2007). Sadiman (2013), mengklaim bahwa media mencakup setiap dan semua cara yang digunakan untuk menyebarkan informasi untuk membantunya mencapai target yang dimaksudkan.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010) Media pembelajaran yang disediakan oleh pendidik adalah setiap dan semua perangsang dan alat bantu yang memudahkan siswa memperoleh pengetahuan tanpa menggunakan kata-kata. Prihatin (2008) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala jenis media yang dapat digunakan untuk

membantu siswa dalam memahami dan menerima pengetahuan melalui penggunaan panca indera mereka untuk memungkinkan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

Pendapat beberapa ahli tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini merupakan bagian penting yang membuat proses belajar mengajar berjalan dengan baik.

Aqib (2013) menunjukkan bahwa keuntungan menggunakan media pembelajaran antara lain: penyampaian informasi lebih konsisten; pengalaman belajar yang lebih menarik; pengurangan jumlah waktu dan upaya yang diperlukan untuk belajar; hasil belajar yang lebih berkualitas; akses ke kesempatan belajar terlepas dari lokasi; dan perluasan pengaruh guru.

Rusman (2012) menjelaskan bagaimana menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman pendidikan bagi siswa dengan menarik minat mereka, menginspirasi mereka untuk belajar, dan menyederhanakan konten kursus untuk pemahaman dan ingatan mereka. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain; dan guru cenderung tidak terlalu jenuh karena metode pengajarannya lebih bervariasi dari sekedar komunikasi verbal melalui penuturan

guru, yang terutama penting jika guru harus mengajar setiap jam pelajaran.

Arsyad (2016) Menjelaskan bagaimana penggunaan media di kelas dapat bermanfaat bagi siswa dengan meningkatkan perhatian, motivasi, dan mengingat materi pelajaran. Guru cenderung tidak kehabisan tenaga dengan menggunakan berbagai metode pengajaran daripada hanya mengandalkan narasi guru, yang sangat penting jika guru harus mengajar setiap jam kelas, dan siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Sadiman (2013) mengklaim enam manfaat media pendidikan berikut ini: fungsi menarik perhatian, seperti dalam menarik minat siswa dengan memamerkan sesuatu yang keren dari media tersebut, motivasi siswa, yang melibatkan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri; mempengaruhi siswa, yang melibatkan pembinaan kesadaran emosional siswa dan sikap mereka terhadap materi pelajaran dan orang lain; kompensasi siswa, yaitu membantu siswa yang mengalami kesulitan menerima dan memahami pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks atau lisan; psikomotor siswa, yaitu membantu siswa dalam aspek fisik dalam melakukan suatu kegiatan;

dan evaluasi siswa, yang melibatkan kemampuan untuk mengukur kemajuan dan keberhasilan siswa.

Sadiman (2014) menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik media pembelajaran yaitu:

1. Media Grafis

media visual dan grafis. Tujuan dari media visual adalah untuk mengirimkan informasi dari pencetusnya kepada penerima yang dituju.

2. Media Suara (audio)

Media dengar berkaitan dengan media bunyi (audio). Istilah "media suara" mengacu pada media apa pun yang menyampaikan informasi atau pesan melalui simbol pendengaran, seperti kata-kata atau musik.

3. Media Proyeksi Diam

Stimulasi visual yang diberikan oleh media grafis dan media yang masih diproyeksikan serupa. Sementara media grafis dapat terlibat dengan pesan media melalui interaksi langsung, media proyeksi membutuhkan proyektor untuk menampilkan pesan kepada audiens yang dituju.

Menurut pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi atau pesan dari pengajar kepada siswa.

2.2.2. Media Video Pembelajaran

Pengetahuan dapat ditransfer melalui film pembelajaran dan dimasukkan ke dalam proses pendidikan. Tutorial bertujuan untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan aktivitas tertentu, menjadikannya lebih interaktif dan terspesialisasi daripada buku atau kuliah (Setyadi & Qohar, 2017).

Menurut Riyana (2019) mendefinisikan media video pembelajaran sebagai media apa saja yang dapat menampilkan visual dan suara secara bersamaan. Sedangkan menurut Firman & Sari (2020), keserbagunaan video sebagai media untuk menyampaikan informasi, menggambarkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, keterampilan mengajar, memadatkan atau memperpanjang perjalanan waktu, dan mempengaruhi sikap.

Nugraha, dkk (2020), menyatakan bahwa visual bergerak yang disertai dengan suara adalah video. Pesan yang diberikan bisa informatif, mendidik, atau instruksional; mereka dapat didasarkan pada kenyataan (peristiwa, peristiwa penting, berita) atau fiksi (dongeng). Elsyam, dkk (2019), Istilah "media video ekspres" mengacu pada media apa pun yang memungkinkan kombinasi berturut-turut dari sinyal pendengaran dengan visual yang bergerak.

Alat bantu audiovisual (AVA) adalah bagian dari kategori media video pembelajaran yang lebih besar. Informasi ini biasanya disimpan pada disk atau pita. Sinyal audiovisual ditangkap pada *disk plastik*

bukan pita *magnetik* dalam media VCD, yang digunakan dalam sistem penyimpanan dan perekam video (Fathoni & Budiman, 2017).

Menurut Lialy (2017), Pertimbangan yang cermat terhadap sifat dan kriteria ini sangat penting untuk pembuatan video pendidikan berkualitas tinggi. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1. *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Pesan pembelajaran yang disampaikan oleh media video lebih mungkin untuk dipahami dan dipertahankan oleh siswa karena konteks di mana pesan tersebut disajikan.

2. *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan dapat digunakan secara terpisah atau sebagai tambahan untuk sumber daya pedagogis lainnya.

3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Bahasa yang digunakan dalam video sangat lugas dan menggabungkan ekspresi sehari-hari. Informasi yang ditampilkan berguna dan ramah pengguna dalam segala hal, mulai dari respons yang cepat hingga navigasi yang mudah.

4. Representasi Isi

Data, baik dari simulasi maupun demonstrasi, harus akurat dan dapat diandalkan. Konten video dapat diproduksi dalam berbagai topik, termasuk topik sosial dan ilmiah.

5. Visualisasi dengan Media

Format multimedia seperti teks, animasi, musik, dan video digunakan untuk menyajikan konten sesuai kebutuhan. Ada tingkat presisi yang tinggi, penerapan, kemudahan proses, kesulitan mendapatkan bahan, dan risiko jika bahan digunakan secara langsung.

6. Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi

Teknologi rekayasa digital memungkinkan tampilan lintas platform beresolusi tinggi dalam bentuk grafik media video.

7. Dapat digunakan secara Klasikal atau Individual

Siswa dapat mengakses film instruksional pada waktu mereka sendiri, baik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan klasiknya juga terbatas pada ukuran kelas 50. Anda dapat mengikuti Guru atau memilih tur narasi opsional program.

2.2.3. Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Konten video yang dipilih untuk tujuan pendidikan harus mempertimbangkan kurikulum. Kegiatan pembelajaran yang menyertakan media harus membantu siswa memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan (Rajaguguk, 2011).

Program video yang dipilih harus menampilkan fakta dan pengetahuan terkini. Produk video, seperti panduan instruksional, yang membahas topik seperti teknologi komputer memerlukan pembaruan rutin karena bidang ini berkembang begitu cepat (Nomleni dan Manu, 2018).

Konten video pendidikan harus memudahkan siswa untuk memahami konsep. Pembelajaran tentang suatu teknik atau proses dapat dipermudah dengan penggunaan media audio visual seperti video dan multimedia (Muhasim, 2017).

Terlepas dari formatnya, materi video pembelajaran yang dipilih harus menginspirasi siswa untuk menyerap pelajaran yang disajikan. Media pembelajaran, seperti video, tidak hanya harus informatif tetapi juga menarik jika ingin berpengaruh pada keinginan siswa untuk belajar (Ilsa, dkk, 2021).

Pemanfaatan program video dalam pendidikan menuntut kemampuan untuk melibatkan siswa secara kognitif dalam proses pembelajaran. Siswa yang secara aktif terlibat dengan video dan materi yang dikandungnya lebih mungkin untuk menguasai keterampilan yang ada (Elsyam, dkk, 2019).

Agar kegiatan belajar berjalan tanpa hambatan, penting agar program video yang digunakan memiliki kualitas teknis yang tinggi dan bebas dari kebisingan latar belakang. Fokus siswa dapat terganggu karena kualitas visual video pembelajaran tidak konsisten. Saat menggunakan media untuk pendidikan, penting untuk meminimalkan gangguan.

Video dapat digunakan untuk mendidik anak-anak informasi baru yang mengharuskan mereka menggunakan otak mereka. Dari segi dimensi afektif, video dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan

perasaan, simpati, dan rasa syukur. Video games, misalnya, bisa dimanfaatkan untuk mengajarkan akhlak dalam mata kuliah Aqidah Akhlak (Setyadi & Qohar, 2017).

Idealnya, panduan cara kerja akan disertakan dengan paket video pendidikan pilihan. Petunjuk penggunaan media memberikan gambaran tentang tujuan program dan cara pencapaiannya.

2.2.4. Prosedur Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Menurut Cahyo, dkk (2019), Saat menggunakan video ke dalam proses pendidikan, penting untuk mengingat hal-hal berikut:

1. Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media video yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
2. Guru juga harus mengetahui durasi video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran.
3. Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi video yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
4. Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

2.2.5. Kriteria Video Yang Baik dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

Menurut Ilsa, dkk (2021) Tujuan instruksional, karakteristik siswa, rangsangan belajar yang diinginkan, latar belakang dan lingkungan siswa, kondisi lokal, dan ukuran audiens yang diinginkan adalah faktor-faktor yang harus diperhitungkan saat memutuskan media untuk menyampaikan pengetahuan. Adapun kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media video yang ditampilkan mencakup tujuan instruksional yang diterapkan secara umum mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Media video pada tingkat MI harus mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, dan memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
3. Menarik perhatian siswa. Teknologi video yang mampu menarik perhatian siswa secara tidak langsung akan memfokuskan siswa pada materi pembelajaran yang akan bermakna pada ingatan jangka panjangnya.
4. Media video yang memiliki kemampuan dalam menampilkan unsur gerakan. Program-program video pembelajaran banyak

dimanfaatkan untuk mengefisienkan dalam mempelajari strategi atau konsep dan memperlihatkan keadaan secara nyata.

5. Membangkitkan emosi siswa terhadap pembelajaran untuk lebih aktif. Program video dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang bersifat dramatik. Kemampuan ini dapat digunakan untuk pembelajaran pada aspek afektif atau sikap.

2.2.6. Media Video Pembelajaran *Power Director*

Power Director merupakan program penyuntingan video digital yang dapat membantu dalam pembuatan film video digital agar terlihat profesional dengan tayangan slide foto, lengkap dengan musik, suara, efek spesial, efek transisi dan banyak lagi (Yuliasuti, 2021)..

Power Director. *Power Director* merupakan Perangkat lunak pengeditan video yang dikembangkan oleh *Cyberlink* (Wikipedia). *Cyberlink Power Director* adalah alat untuk pengembang dan artis yang ingin membuat video (Cahdriyana & Richardo, 2020). Media ini, dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan fokus pada pengungkapan konsep-konsep kunci pembelajaran secara jelas dan ringkas, telah terbukti meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan minat matematika siswa. Mengingat keadaan pendidikan saat ini, sangat menggembirakan melihat sekolah dasar bereksperimen dengan potensi video berbasis *Power Director* di kelas (Rajaguguk, 2011).

Seperti keluaran yang lebih dahulu, *software* ini mempersiapkan *tools* yang dibutuhkan untuk merancang video pembelajaran, *Power*

Director juga dilengkapi dengan *audiotrack*, *transitions*, *special effects* dan fitur lainnya, sebelum mengekspor proyek, mendistribusikannya atau *burn* ke *disk*, lengkap dengan menu *customnya* sendiri (Ilsa, dkk, 2021).

Menurut Cahyo, dkk (2019), beberapa *tools* yang disediakan oleh *Power Director* adalah:

1. *Transitions* (Transisi), dapat digunakan untuk menyambungkan *scene* dengan mulus dan tidak terlihat pecah.
2. *Effects* (Efek), bisa digunakan untuk menambahkan *filter* pada video dengan *effects texture* tertentu.
3. *PiP Object*, dapat digunakan untuk menambahkan gambar dan animasi diatas bagian video.
4. *Title* (Judul), digunakan untuk untuk memasukan atau menambahkan teks.
5. *Audio Mixing* (Pencampuran Audio), tool ini digunakan untuk mengatur dan menghimpun audio.
6. *Voice Recording* (Rekaman Suara), dapat digunakan untuk merekam suara untuk keperluan *editing*
7. *Chapter*, untuk menandakan *scene* tertentu agar dapat di-*edit* terpisah, tetapi juga dapat digunakan untuk menghimpun video.
8. *Magic Tools* terdiri dari *magic cut* yang digunakan untuk mengedit cepat, tetapi kurang rapi; *magic fix* yang dapat digunakan untuk

video stabilization; dan *clean magic* yang digunakan untuk mengatur *lighting*, warna dan *white balance* dengan mudah.

2.2.7. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung. Maka dalam hakekat pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya secara teoritis dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Muldash, 2011).

Pembelajaran kontekstual merupakan cara berpikir tentang pendidikan yang membantu instruktur membangun hubungan antara konten yang mereka pelajari dan pengalaman dunia nyata siswa mereka, dan itu juga memungkinkan siswa untuk menarik kesejajaran antara informasi yang telah mereka pelajari dan bagaimana itu dapat digunakan dalam keadaan sehari-hari. dengan memasukkan prinsip-prinsip di balik komponen pembelajaran yang sukses (Hasnawati, 2016).

Pembelajaran kontekstual adalah strategi pengajaran yang mendorong Guru untuk menerapkan pengetahuan mereka pada skenario dunia nyata dan mendorong siswa untuk menarik kesejajaran antara pengalaman mereka sendiri dan pelajaran yang mereka pelajari

di kelas. Gagasan di balik pendekatan ini adalah untuk memberi siswa investasi pribadi yang lebih besar dalam pendidikan mereka. Kegiatan memfasilitasi pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk belajar dengan melakukan, bukan melalui transmisi informasi dari guru ke siswa (Tiningsih, dkk, 2014).

Tanggung jawab utama guru dalam kelas berbasis konteks adalah memfasilitasi pembelajaran. Dengan kata lain, Guru lebih fokus memfasilitasi pembelajaran daripada menyebarkan fakta. Tugas pendidik adalah memimpin kelompok siswa untuk menemukan sesuatu yang baru bersama. Alih-alih mempelajari sesuatu yang baru dari seorang guru, cobalah mempelajari sesuatu yang baru tentang diri Anda. Guru memainkan peran semacam ini di kelas ketika pembelajaran kontekstual digunakan sebagai strategi manajemen (Nartani, dkk, 2015).

Menurut Hasruddin, dkk (2015), Prevalensi ide ini di dalam ruangan memberikan dorongan yang signifikan terhadap pertumbuhan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Belajar di lingkungan yang terlalu diatur dan cenderung menyebabkan kemonotonan, seperti ruang kelas. Sebuah pendekatan segar untuk belajar dan mengembangkan karakter yang diinginkan, pendidikan luar ruangan berlangsung di alam. Konsep belajar dari alam adalah mengamati fenomena secara nyata dari lingkungan dan memanfaatkan apa yang tersedia di alam sebagai sumber belajar.

Proses pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau di luar sekolah, memiliki arti yang sangat penting untuk perkembangan siswa, dan pengalaman tersebut membuat materi pelajaran lebih konkrit dan nyata, yang pada gilirannya membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Hasnawati (2016), komponen-komponen pembelajaran kontekstual, meliputi:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Pengetahuan dibangun dengan menggunakan pendekatan *konstruktivis* untuk belajar. *Asimilasi* (memasukkan pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada sebelumnya) dan *akomodasi* (memodifikasi struktur kognitif yang sudah ada sebelumnya untuk mengakomodasi informasi baru) adalah dua proses yang berkontribusi pada pengembangan tubuh pengetahuan seseorang, seperti dialektika *thesa-anti-sintesis*. Untuk membangun pengetahuan, seseorang harus membuat sistem penalaran berdasarkan induksi, deduksi, pengujian hipotesis, dan konfirmasi. Gagasan bahwa pengetahuan terstruktur diabaikan dalam pengaturan pembelajaran ini. Mengintegrasikan dan memanfaatkan ide-ide yang mendasari adalah inti dari pengetahuan. Salah satu ide penting dari pedagogi konstruktivis adalah bahwa siswa paling diuntungkan ketika mereka belajar menganalisis dan menginterpretasikan struktur.

2. Menemukan (*Inquiry*)

Pembelajaran berbasis konteks sangat bergantung pada inkuiri. Pembelajaran dan perkembangan anak tidak harus berdasarkan hafalan tetapi pada penelitian independen. Tidak peduli apa yang diajarkan, Guru harus terus-menerus memasukkan kegiatan penemuan ke dalam rencana pelajaran.

3. Bertanya (*Questioning*)

Taktik terpenting berdasarkan konteks adalah mengajukan pertanyaan. Sementara guru mungkin melihat bertanya sebagai sarana untuk mendorong pemikiran kritis dan mengevaluasi kemajuan siswa, siswa sering melihat pertanyaan sebagai sarana untuk melakukan penyelidikan dan belajar lebih dalam tentang suatu topik, memantapkan pengetahuan sebelumnya, dan mengungkap informasi baru.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Pembelajaran dalam konteks sosial ditekankan oleh teori pembelajaran konteks. Proses dan hasil pembelajaran mendapat manfaat dari keterlibatan masyarakat. Pembelajaran kolaboratif dan kooperatif menghasilkan hasil yang bermanfaat. Ketika diterapkan, konsep komunitas belajar mengambil bentuk siswa yang bekerja sama dalam berbagai konfigurasi: pasangan, trio, kuartet, kwintet, oktet, dan lain-lain.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Ketika seseorang memodelkan sesuatu untuk kelas, mereka memberikan contoh yang dapat diikuti oleh siswa lain. Guru dapat mendemonstrasikan cara menggunakan perangkat tertentu atau cara mengucapkan frasa dengan benar dalam bahasa asing. Penggunaan murid yang memiliki kemampuan dalam proses pemodelan oleh guru tidak terbatas pada Guru itu sendiri; misalnya, seorang siswa yang telah menerima penghargaan puisi dapat diminta tampil untuk teman-teman sekelasnya.

6. Refleksi (*Reflection*)

Belajar dalam konteks sangat bergantung pada introspeksi. Tujuan refleksi adalah untuk memeriksa pengalaman belajar masa lalu dan memahaminya berdasarkan informasi baru.

7. Penilaian yang sebenarnya (*Authentic assessment*)

Mengumpulkan berbagai macam informasi yang dapat digunakan untuk melukiskan gambaran menyeluruh tentang pertumbuhan siswa sebagai pembelajar merupakan inti dari penilaian autentik. Untuk memastikan bahwa siswa mereka memiliki pengalaman belajar yang positif, guru harus terbiasa dengan gambaran perkembangan siswa berikut ini.

Kegiatan dan laporan, pekerjaan rumah, kuis, karya, presentasi atau penampilan siswa, demonstrasi, laporan, jurnal, nilai tes tertulis,

dan karya tulis merupakan bentuk penilaian yang valid dalam pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual dapat diterapkan di dalam kelas karena terbukti efektif dalam meningkatkan sikap siswa terhadap pembelajaran. Karakteristik pembelajaran kontekstual yang dapat diterapkan di kelas antara lain: kerjasama, saling mendukung, kesenangan belajar, ketertarikan pada materi pelajaran, penggunaan berbagai sumber, partisipasi siswa, tutor sebaya, kritik guru dan siswa, serta dinding dan lorong kelas.

Ketika prosedur yang benar diikuti, implementasi pembelajaran kontekstual dapat berhasil Hasruddin, dkk (2015), Berikut adalah prosedur standar pembelajaran kontekstual:

1. Guru memilih siswa secara acak untuk membentuk kelompok kecil dengan tujuan membangun rasa kebersamaan, mendorong pertumbuhan individu, dan mendorong perolehan keterampilan dan informasi baru.
2. Siswa belajar informasi baru dan memperluas pengalaman mereka dengan membaca dan mengidentifikasi lembar kerja dan media yang disediakan guru.
3. Hasil diskusi dirangkum oleh perwakilan kelompok, yang kemudian bergabung dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan umpan balik.

4. Setiap siswa menerima penilaian formatif pada akhir setiap unit studi.

2.2.8. Pemahaman Siswa

Siswa dituntut untuk mengetahui apa yang dikomunikasikan dan mampu menerapkan ide-ide yang terkandung di dalamnya ketika menyangkut keterampilan dan bakat intelektual yang dituntut oleh sekolah, yaitu keterlibatan pemahaman. Materi berbasis kertas berhubungan dengan segala jenis komunikasi yang digunakan dalam pengaturan pendidikan, termasuk namun tidak terbatas pada pertukaran verbal dan representasi tertulis atau simbolik. Terlepas dari kesalahpahaman umum bahwa pemahaman hanya berlaku untuk membaca, itu sebenarnya mencakup semua bentuk komunikasi, bukan hanya teks (Nindi dan Karlimah, 2014).

Untuk mencapai tujuannya, orang perlu memahami pesan literal yang terkandung dalam komunikasi dan bertindak sesuai dengan itu. Bloom berpendapat bahwa siswa memiliki fleksibilitas mental untuk mengubah isi komunikasi mereka atau memberikan tanggapan yang dapat mengambil berbagai bentuk yang relevan (Rusdiana dan Tayubi, 2013).

Untuk menilai kemajuan siswa menuju tujuan ini, kita dapat melihat tujuan itu sendiri, yang mencakup sub-tujuan yang dipecah menjadi tiga domain kognitif, domain emotif, dan domain psikomotorik.

Hasil belajar intelektual yang terkait dengan ingatan atau pengenalan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual termasuk dalam domain kognitif. Menurut Bloom Taksonomi (penggolongan) ranah kognitif ada 6 tingkatan yaitu:

1. Pengetahuan, atau tingkat kognitif yang dicontohkan oleh kemampuan untuk belajar dan menyimpan informasi seperti fakta, kata-kata, dan prinsip.
 - a. Mengingat (*remembering*), yakni mengingat kembali suatu fakta atau gagasan
 - b. Memahami (*understanding*), yaitu mampu menerjemahkan suatu konsep, kaidah, atau prinsip;
 - c. Menerapkan (*applying*), mampu memecahkan suatu masalah menggunakan metode, konsep, atau prosedur;
 - d. Menganalisis (*analyzing*), dapat mengenali, menguraikan, serta mengkritisi suatu struktur, bagian atau hubungan;
 - e. Mengevaluasi (*evaluating*), mampu menilai hasil karya, mutu suatu tulisan berdasarkan norma internal, dan
 - f. Mengkreasi (*creating*), yaitu dapat menghasilkan karangan, teori, klasifikasi, proposal, tulisan ilmiah, karya.
2. Penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi adalah lima komponen yang membentuk sikap individu, yang termasuk dalam domain emosional.

3. Hasil belajar, serta rangkaian keterampilan dan kapasitas tindakan, semuanya merupakan bagian dari domain psikomotorik. Dalam ranah psikomotor, seseorang dapat menemukan enam komponen yang berbeda: gerakan interpretatif, gerakan rumit, gerakan ekspresif, harmoni (permanensi), dan gerakan refleksif (Abdullah, 2013).

Berdasarkan apa yang telah dikatakan sejauh ini tentang ketiga bidang tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa tahap pertama dari proses pendidikan yang dilalui dan dialami siswa di sekolah adalah perolehan pengetahuan dan pemahaman, dan ini diikuti oleh internalisasi dari ketiga bidang itu. pengetahuan dan pemahaman melalui tahap afektif. Siswa diharapkan untuk mengasimilasi informasi yang disajikan selama tahap afektif, yang kemudian akan mendorong mereka untuk berlatih (tahap psikomotorik).

Pembelajaran mengarah pada pemahaman, dalam hal ini siswa dapat melakukan hal-hal seperti menjelaskan apa yang telah mereka baca atau dengar dengan kata-kata mereka sendiri, memberikan contoh alternatif dari apa yang diberikan Guru, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam konteks baru. Menurut Bayu (2017), pemahaman dapat dibedakan menjadi 3 kategori, yaitu:

1. Mendapatkan makna literal dari teks terjemahan adalah langkah pertama dan paling dasar. Dari bahasa Inggris ke, katakanlah, bahasa Indonesia.

2. Pemahaman tingkat menengah melibatkan interpretasi, seperti membuat hubungan antara komponen yang diketahui berikutnya atau antara beberapa node dalam grafik kejadian.
3. Kemampuan untuk mengekstrapolasi adalah puncak kecerdasan. Ekstrapolasi bertujuan untuk memberi pembaca perspektif yang lebih luas tentang waktu, ruang, dimensi, dan tantangan dengan memungkinkan mereka melihat melampaui apa yang tertulis.

Pemahaman pemahaman di atas menunjukkan bahwa siswa dapat memahami jika mereka memahami materi yang disajikan di kelas, mampu menjelaskannya kepada orang lain dengan kata-kata mereka sendiri, dan dapat menggeneralisasi relevansinya dengan konteks dan situasi lain.

2.3. Kerangka Berpikir

Ruang kelas diatur dalam kelompok-kelompok kecil, masing-masing dengan kumpulan bukunya sendiri tentang topik tertentu yang dipilih oleh guru, dan siswa bergiliran membacakan satu sama lain dengan suara keras saat pelajaran berlangsung.

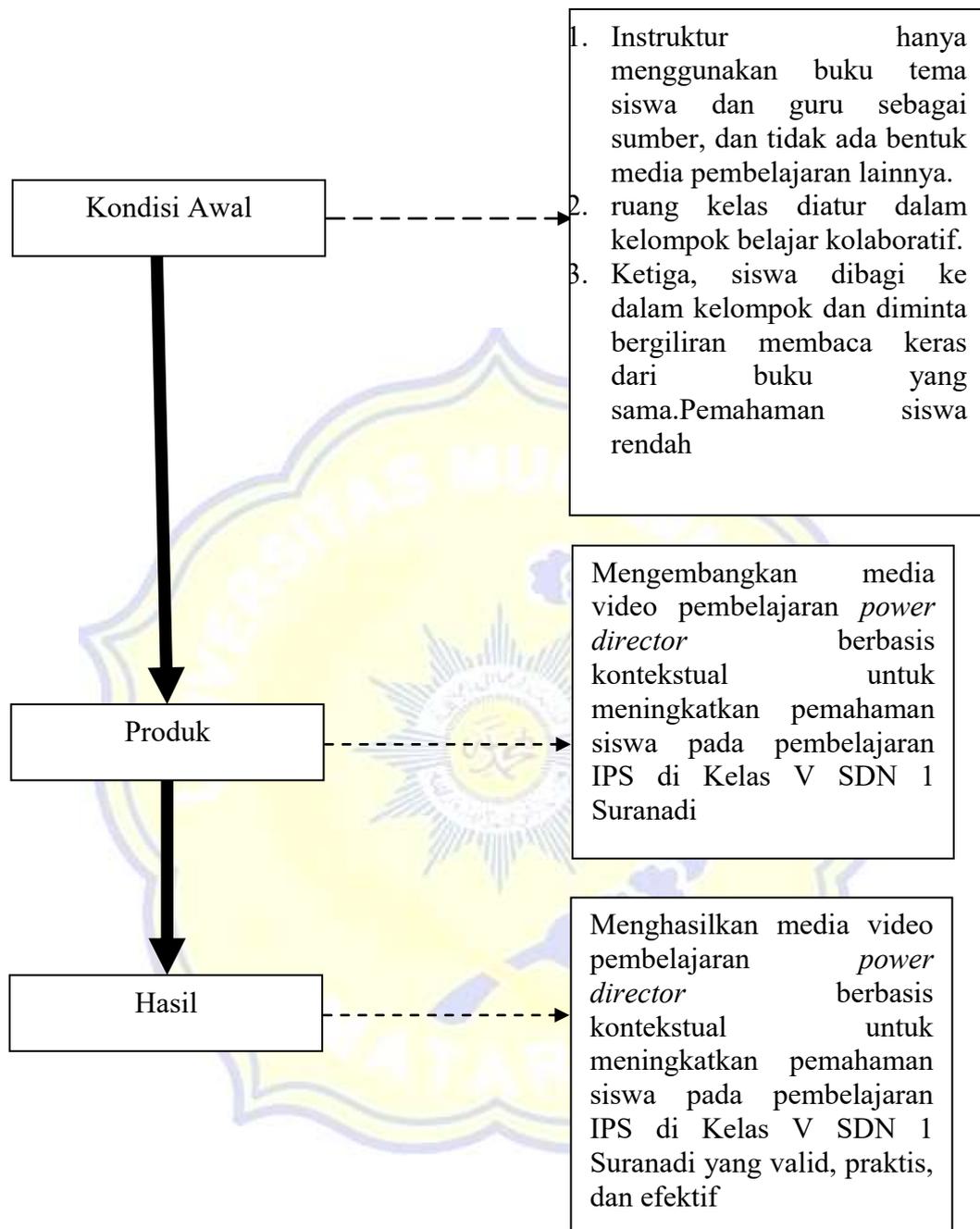
Siswa kurang terlibat dan bosan dengan materi karena instruksi semacam ini, dan akibatnya, mereka belajar lebih sedikit. Beberapa siswa sibuk dengan pengejaran mereka sendiri saat kelas sedang berlangsung. Tidak ada seorang pun di kelas yang memperhatikan Guru. Kurangnya minat siswa dalam belajar juga terlihat jelas melalui sikap apatis mereka yang

meluas terhadap tugas sekolah dan penerapan teknologi pendidikan yang tersedia di bawah standar.

Mengingat masalah ini, penting untuk merancang bahan ajar yang mempertimbangkan perbedaan individu di antara siswa. Media yang relevan secara kontekstual, khususnya, mampu menangkap dan menahan perhatian siswa saat mereka belajar. Video Instruksional dengan Sutradara yang Kuat.

Diyakini bahwa guru akan menganggap media video pembelajaran *Power Director* berbasis konteks bermanfaat dan siswa akan mendapat manfaat darinya. Penggunaan media ini berpotensi membangkitkan minat siswa, menjaga perhatian mereka, membuat mereka terlibat dan bekerja sama, memperdalam pemahaman mereka, dan menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan secara keseluruhan.

Berikut ini adalah kerangka untuk menggambarkan keterkaitan antar variabel berdasarkan gambaran permasalahan dan media pembelajaran di sekolah dasar.



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

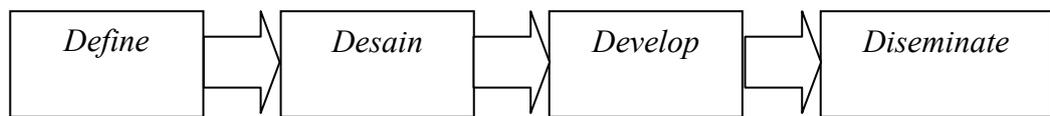
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) R&D adalah proses menyelidiki permintaan pasar untuk bermacam-macam barang dan kemudian menyesuaikan produk tersebut untuk memenuhi permintaan tersebut.

Di fasilitas manufaktur ini, media *Power Director* dibuat. Model yang digunakan adalah pembuatan model empat dimensi. Paradigma 4-D (Four D) merupakan kerangka kerja untuk menciptakan teknologi pendidikan. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Kami memilih pendekatan dan kerangka kerja ini karena tujuan akhir kami adalah membuat media power director. Setelah mengembangkan suatu produk, produk tersebut diuji melalui serangkaian tes untuk menetapkan kelayakan, validitas, dan uji coba produk untuk melihat apakah produk tersebut meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa. Gambar 3.1 memperlihatkan proses pembuatan video materi pembelajaran dengan *Power Director* berdasarkan konteks.



Gambar 3.1. Langkah-langkah Model 4D

Meskipun model 4D mencakup empat tahap, namun hanya tiga yang pertama yang dipertimbangkan di sini: Langkah pertama dalam mendefinisikan (*Define*) adalah melakukan observasi lapangan dengan mencari kebutuhan pembelajaran dan potensi yang ada di lapangan; langkah kedua adalah *Design* (Desain), yang terjadi pada tahap perencanaan dengan memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa kemudian membuat desain produk awal; langkah ketiga adalah Development, yang terjadi pada tahap development dengan memvalidasi produk awal yang telah dirancang kepada validator kemudian merevisi produk; dan langkah keempat adalah Revisi, yang terjadi selama tahap akhir proses dengan memasukkan umpan balik dari. Penyebaran media menjadi fokus fase ini. Luasnya penyebaran dalam penelitian ini sangat minim, terutama terdiri dari mengiklankan media video pembelajaran Power Director berbasis kontekstual yang telah selesai di lokasi penelitian.

3.2 Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang dipilih, maka tahap-tahap yang ditempuh:

2.2.1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *Define* meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Analisis Awal-Akhir (*Front-end Analysis*), Analisis siswa (*Learner Analysis*) dan Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis siswa dan analisis konsep melihat mengapa peneliti memiliki ide untuk membuat media video pembelajaran *Power Director* berbasis konteks, yang mengarah pada kesimpulan bahwa siswa akan mendapat manfaat dari media video pembelajaran *Power Director* berbasis konteks. Dengan menggunakan proses yang dikenal sebagai "*analisis konsep*", pendidik dapat menentukan ide mana yang paling penting untuk pelajaran mereka.

2. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Saat melakukan analisis tugas, praktik yang biasa dilakukan adalah terlebih dahulu membuat garis besar tugas yang akan dianalisis. Analisis struktur isi adalah bagian dari evaluasi ini.

3. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Tujuan pembelajaran dirumuskan menggunakan analisis konsep dan analisis tugas agar dapat ditindaklanjuti dan diamati. Penelitian dapat menentukan topik apa yang akan ditampilkan di media pendidikan dengan melakukan analisis tugas yang menggabungkan analisis kurikulum, seperti yang menguraikan keterampilan dasar IPS kelas lima.

2.2.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Penyusunan Media

Itu dibuat dalam proses persiapan media sebagai referensi desain. Memilih Format dan Rough Drafting.

Langkah pertama adalah memilih format. Saat memilih format, berhati-hatilah untuk memastikan bahwa itu kompatibel dengan materi pelajaran IPS. caya penyajiannya disesuaikan dengan media pendidikan yang digunakan. Selama proses penyusunan sumber daya pendidikan, cara penyajiannya harus diputuskan. pemilihan metode, pemilihan sumber daya, organisasi konten media, dan desain media. termasuk namun tidak terbatas pada tata letak halaman, visual (animasi), dan salin.

2.2.3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Produk pengembangan adalah hasil akhir dari proses pengembangan. Tujuan dari fase ini adalah untuk benar-benar membuat sesuatu. Sentuhan baru ini melibatkan:

1. Tahap Validasi

Uji validasi berkaitan dengan tujuan validasi produk yang dikembangkan meliputi aspek validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tujuan uji validasi produk adalah untuk menyempurnakan dan memperoleh validasi model serta mengetahui kelebihan dan kelemahan secara konseptual menurut para Ahli.

Dua dosen dari FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram berperan sebagai ahli media, sedangkan dua Guru dari SDN 1

Suranadi juga menyumbangkan ilmunya di bidang ini. Umpan balik dan evaluasinya harus diperhitungkan dan bahkan digunakan sebagai referensi saat menyusun studi ini.

2. Revisi Desain

Tujuan dari setiap modifikasi produk adalah untuk membuat produk yang sudah dibuat menjadi lebih baik. Artinya evaluasi akan dilakukan dengan menilai temuan validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Produk akan siap untuk uji coba lapangan jika data awal dari analisis produk akurat, namun kritik konstruktif dari validator akan diperhitungkan.

3. Uji coba Produk

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk diperlukan tidak hanya untuk memastikan bahwa barang akhir berkualitas tinggi, efisien, dan tepat sasaran, tetapi juga karena merupakan salah satu prasyarat bagi peneliti untuk terlibat dalam studi pengembangan model. Dalam karya ini, kami menggunakan desain eksperimental dua fase untuk membuat media video pembelajaran Power Director yang didasarkan pada konteks, yaitu uji coba terbatas (kelompok kecil) yaitu kelas V_A SDN 1 Suranadi dan uji coba lapangan (kelompok besar) yaitu kelas V_B SDN 1 Suranadi.

b. Subjek Uji Coba Produk

Delapan siswa kelas V_A di SDN 1 Suranadi mengikuti uji coba kelompok kecil. Peserta uji coba akan membantu membentuk iterasi mendatang dari media video pembelajaran *Power Director* dengan memberikan umpan balik tentang utilitas dan keefektifannya dalam berbagai konteks. Sedangkan 15 siswa dari V_B SDN 1 Suranadi dijadikan subjek uji coba lapangan kelompok besar.

2.2.4. Tahap Diseminasi (*Diseminate*)

Penyebaran (*Diseminate*), yaitu Tahap diseminasi mengikuti tahap uji coba terbatas dan tahap revisi media. Penyebaran media menjadi fokus fase ini. Penyebaran dijaga seminimal mungkin dalam penelitian ini dengan hanya berfokus pada mengiklankan materi video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual yang telah selesai dalam area fisik penelitian.

3.3 Jenis Data

Dalam penelitian ini, data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan dan dianalisis.

1. Skor dari survei validasi produk, survei respon siswa, lembar observasi proses pembelajaran, dan tes kemampuan kognitif memberikan data kuantitatif. Tanggapan survei digunakan untuk mengumpulkan informasi kualitatif termasuk komentar, kritik, dan ide.
2. Wawancara dan observasi langsung menghasilkan data kualitatif.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

1. Teknik Angket

Metode analisis data dimulai dengan bahan baku yang dikumpulkan melalui kuesioner. Survei validasi produk, kuesioner pendidik, dan kuesioner siswa semuanya digunakan dalam penelitian ini

2. Teknik Observasi

Teknik *non test* adalah struktur untuk memutuskan studi, yang dapat berbentuk skala peringkat atau serangkaian catatan tentang temuan studi. Dalam penelitian ini digunakan lembar observasi sebagai metode nontes untuk menilai seberapa baik proses pembelajaran guru dipraktikkan.

3. Teknik Tes Kemampuan Pemahaman

Tes esai sepuluh pertanyaan diberikan kepada siswa kelas lima untuk mengukur kemajuan mereka terhadap penguasaan materi yang tercakup dalam semester ganjil IPS. Tes dibagi menjadi lima soal *pre-test* dan lima soal *post-test*.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar validasi berupa kuesioner dengan pertanyaan berskala *Likert* untuk mengukur perspektif peserta terhadap pengembangan produk secara umum, serta produk spesifik yang diteliti. Alat untuk mengumpulkan informasi meliputi:

1. Lembar Angket

a. Lembar Angket Validasi Ahli

Teliti umpan balik dari para profesional industri tentang kemajuan media pembelajaran Power Director dalam bentuk data validasi ahli. Media Power Director dibuat atau dimaksudkan Hasil lembar validasi yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi digunakan untuk menilai validitas media dan isi media yang diperlukan untuk pencapaian kompetensi, kompetensi dasar (KD), dan *Indikator Power Director*. Instrumen angket menggunakan skala *likert* dengan kriteria skor sebagai pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kriteria Penilaian Validator

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

Sumber: Samudera, dkk (2019)

Kisi-kisi avalidasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Memilih font dengan benar					
2	Skala di mana teks muncul					
3	Memformat teks dan ruang					
4	Keterbacaan Teks					
5	Pemosisian grafik dan salinan					
6	Daya tarik visual media didasarkan pada daya tariknya dalam hal tampilan, warna, dan susunan.					
7	Semua bentuk media berpotensi menarik penonton dan membuat mereka ingin tahu lebih banyak.					

8	Apakah visual sesuai dengan konten atau tidak					
9	Visual melengkapi teks.					
10	Informasi yang dihasilkan berguna untuk pelajaran Power Director berbasis video yang menyesuaikan dengan konteks					
11	Medianya mudah digunakan.					
12	Apakah visual sesuai dengan konten atau tidak					
13	Penggunaan media dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman.					
14	Keberhasilan dalam pembelajaran dimungkinkan dengan materi video Power Director yang berfokus pada konteks.					
15	Konten pembelajaran berbasis video Power Director, yang berfokus pada konteks, dapat membantu siswa belajar lebih banyak.					

Sumber: Modifikasi Yuliasuti (2021).

Kisi-kisi angket validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Ketepatan tata bahasa sesuai EYD					
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kedewasaan target audiens.					
3	Seberapa baik media mendefinisikan sesuatu					
4	Konsistensi antara warna sampul, grafik, bentuk, dan ukuran font					
5	Penggunaan kata-kata yang bercirikan kesantunan					
6	Gaya penulisan membuatnya mudah dipahami					
7	Memilih font dengan benar					

8	Skala di mana teks muncul					
9	Memformat teks dan ruang					
10	Keterbacaan Teks					
11	Pemosisian grafik dan salinan					
12	Daya tarik visual media didasarkan pada daya tariknya dalam hal tampilan, warna, dan susunan.					
13	Daya tarik visual media didasarkan pada daya tariknya dalam hal tampilan, warna, dan susunan.					
14	Semua bentuk media berpotensi menarik penonton dan membuat mereka ingin tahu lebih banyak.					
15	Kontrol tombol tekan yang berfungsi					
16	Daya tarik visual media didasarkan pada daya tariknya dalam hal tampilan, warna, dan susunan.					
17	Semua bentuk media berpotensi menarik perhatian dan mendorong keingintahuan pemirsanya.					
18	Kontrol tombol tekan yang berfungsi					
19	Untuk memastikan kelancaran navigasi,					
20	Daya tarik visual media didasarkan pada daya tariknya dalam hal tampilan, warna, dan susunan.					
21	Penggunaan media dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman.					

Sumber: Modifikasi Yuliasuti (2021).

b. Lembar Kepraktisan Media

Tanggapan siswa terhadap angket yang merinci keefektifan berbagai aspek media (termasuk warna dan desain media) dalam menarik perhatian dan membantu pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan dalam media dapat dilihat pada lembar kepraktisan media.

Hasil penyebaran angket pascapelajaran dimasukkan ke dalam data respon siswa. Kuesioner menggunakan skala *Likert* dengan nilai poin yang dirinci pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Kriteria Penilaian Respon Siswa

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

Sumber: Samudera, dkk (2019)

Kisi-kisi angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.5. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kemenarikan	<p>1. Media video pembelajaran Power Director dengan fokus pada konteks memiliki tampilan baru yang menarik.</p> <p>2. Kedua, visual dalam video instruksional berbasis konteks Power Director menawan.</p> <p>3. Ketiga, teks dalam video pembelajaran Power Director sangat mudah dibaca karena berdasarkan konteks.</p> <p>4. Video instruksional berbasis konteks Power Director menyertakan animasi yang menarik.</p>					

2	Kemudahan Penggunaan	<p>1. Materi dalam media Kursus video tentang Power Director ini, yang didasarkan pada contoh dunia nyata, telah selesai.</p> <p>2. Materi video pembelajaran Power Director yang berdasarkan konteks memiliki proses ekspor yang sederhana</p> <p>3. Klip video instruksional Power Director ini mudah digunakan dan disesuaikan dengan konteks yang berbeda.</p> <p>4. Media video pembelajaran Power Director memberikan arahan yang jelas berdasarkan konteks.</p>					
3	Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	<p>1. Pemahaman siswa meningkat dengan penggunaan media video pembelajaran Power Director karena konteks materi yang disajikan.</p> <p>2. Materi video pembelajaran Power Director yang berfokus pada konteks membantu siswa belajar lebih efektif.</p> <p>3. Ketiga, siswa mampu mengingat lebih banyak informasi ketika disajikan dengan media video pembelajaran Power Director yang berbasis konteks.</p> <p>4. Media video pembelajaran Power</p>					

		Director berbasis konteks, sehingga siswa dapat memahami konten yang menantang dengan mudah.					
		5. Media pembelajaran video Power Director yang berfokus pada konteks membantu siswa mengasimilasi informasi secara efektif.					
		6. Materi pembelajaran video Power Director dengan konteks tersemat membantu siswa mengerjakan penilaian dengan baik.					

Sumber: Modifikasi Yuliasuti (2021).

2. Lembar Observasi

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan petunjuk pilihan jawaban “Ya” dengan penskoran 1 yang berarti terlaksana dan “Tidak” dengan penskoran 0 yang berarti tidak terlaksana. Kisi-kisi instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Aspek	Ya	Tidak
1	Kegiatan Awal		
2	Kegiatan Inti		
3	Kegiatan Akhir		

3. Soal Kemampuan Pemahaman

Soal kemampuan pemahaman dibuat yaitu digunakan untuk data *pre test* dan *post test* tentang materi IPS siswa kelas V Sekolah Dasar. *Pre test* adalah tes yang dilakukan pada kelompok sebelum ditawarkan terapi, dan tujuan utamanya adalah untuk memastikan pemahaman awal siswa tentang murid. *Post test* adalah tes yang diberikan kepada kelompok setelah diberikan terapi, tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah mendapat perlakuan. Lembar ujian kemampuan pemahaman berbentuk soal esai, dan setiap lembar berisi sepuluh soal yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS selama Semester lima soal *pretes*, dan lima soal *postes*. Kisi-kisi instrumen tes kemampuan pemahaman sebagai pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7. Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman

No	Indikator	Aspek Kognitif					
		C2	C3	C4	C5	C6	
1	Menerapkan kenampakan alam berdasarkan ilustrasi		1				1
2	Mengnalisis kenampakan berdasarkan gambar			2, 3, 4			3
3	Mengorganisir jenis-jenis bentang alam yang ada di Indonesia			5			1
4	Merumuskan faktor-faktor yang mempengaruhi keadaan bentang alam wilayah indonesia yang bervariasi					6	1
5	Memberikan argumentasi fenomena alam angin				8		
6	Menguraikan penghujan terjadi di Indonesia			7			
7	Menjelaskan entang alam, kondisi fisik wilayah, dan keadaan iklim	9					1

8	Menguraikan faktor terjadinya kepunahan flora dan fauna			10			1
Jumlah		1	1	6	1	1	10

3.6 Teknik Analisis Data

Teknis analisis data kualitatif maupun kuantitatif merupakan teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini. Selama proses analisis data kualitatif, sebuah penelitian dilakukan untuk menetapkan tingkat konten pendidikan yang termasuk dalam kredensial yang sah.

1. Analisis Uji Validasi Media Pembelajaran

Analisis uji validasi media pembelajaran bertujuan untuk memberi informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran oleh validator terhadap hasil media yang telah dikembangkan. Data hasil validasi ahli media dan materi dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata yang diberikan oleh validator. Rumusnya terlihat seperti ini:

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

P = nilai uji validasi produk

Hasil uji kevalidan kemudian dikonversi ke dalam kriteria, seperti terlihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8. Kriteria Kevalidan Produk

Perhitungan (%)	Kriteria
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Valid
$60 \leq P \leq 80$	Valid
$40 < P \leq 60$	Cukup Valid
$20 < P \leq 40$	Kurang Valid
$0 < P \leq 20$	Tidak Valid

Sumber: Samudera, dkk (2019)

Media pembelajaran dikatakan valid apabila (1) rata-rata kevalidan minimal berada pada kategori Cukup Valid ($40 < P \leq 60$), (2) rata-rata kevalidan minimal berada pada kategori Valid ($60 < P \leq 80$), dan (3). rata-rata kevalidan minimal berada pada kategori Sangat Valid ($80 < P \leq 100$) (Samudera, dkk, 2019).

2. Analisis Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisis uji kepraktisan tujuan media pembelajaran adalah untuk mengevaluasi seberapa baik pelajaran dilaksanakan dengan bantuan media yang sudah ada sebelumnya dan untuk mengukur seberapa reseptif siswa terhadap materi yang baru dibuat. Analisis data hasil kepraktisan digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

P = nilai kepraktisan

Hasil uji kepraktisan kemudian dikonversi ke dalam kriteria, seperti terlihat pada Tabel 3.9 di bawah ini.

Tabel 3.9. Kategori Nilai Kepraktisan

Perhitungan (%)	Kriteria
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Praktis
$60 \leq P \leq 80$	Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis

Sumber: Samudera, dkk (2019)

Media pembelajaran dikatakan praktis apabila (1) rata-rata kepraktisan minimal berada pada kategori Cukup Valid ($40 < P \leq 60$), (2)

rata-rata kepraktisan minimal berada pada kategori Valid ($60 < P \leq 80$), dan (3). rata-rata kepraktisan minimal berada pada kategori Sangat Valid ($80 < P \leq 100$) (Samudera, dkk, 2019).

3. Analisa Uji Keefektifan Media Pembelajaran

Pengetahuan siswa ditandai dengan menganalisis data dari penilaian pemahaman pasca pembelajaran. Analisis *N-gain* yang dinormalisasi dilakukan untuk menentukan peningkatan pemahaman siswa. Tujuan dari perhitungan ini adalah untuk memastikan persentase keuntungan antara pre-test dan post-test. Berikut adalah persamaan untuk *N-gain*.

$$N-gain = \frac{\text{Nilai pos test} - \text{nilai pre test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pre test}}$$

Skor gain ternormalisasi atau *N-gain* adalah membandingkan skor tes sebelum dan sesudah terapi adalah salah satu cara yang paling dapat diandalkan untuk mengevaluasi kemandirian pengobatan. Jika (1) nilai *N-gain* yang paling rendah berada pada kisaran High, maka media pembelajaran yang bersangkutan dapat dikatakan berhasil ($N-gain > 0,70$) dan (2) nilai *N-gain* minimal berada pada kategori Sedang ($0,70 > N-gain \geq 0,30$). Hasil perhitungan *N-gain* diinterpretasikan sesuai kriteria pada Tabel 3.9, yang dirujuk pada Samudera, dkk (2019).

Tabel 3.10. Kriteria *N-gain*

Presentase	Kategori
$N-gain > 0,70$	Tinggi
$0,70 > N-gain \geq 0,30$	Sedang
$N-gain < 0,30$	Rendah

Sumber: Samudera, dkk (2019)