

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO PEMBELAJARAN*
BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
MAKANANNYA KELAS IV SDN 11 PEMULUTAN**

SKRIPSI

Oleh

Husnul Khotimah

NIM: 06131382025062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO PEMBELAJARAN*
BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
MAKANANNYA KELAS IV SDN 11 PEMULUTAN**

SKRIPSI

Oleh

Husnul Khotimah

NIM: 06131382025062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
MAKANANNYA KELAS IV SDN 11 PEMULUTAN**

SKRIPSI

Oleh

Husnul Khotimah

NIM: 06131382025062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP 196012151986032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP.195901011986032001

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO PEMBELAJARAN*
BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
MAKANANNYA KELAS IV SDN 11 PEMULUTAN**

SKRIPSI

Husnul Khotimah

NIM: 06131382025062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 17 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

2. Anggota : Bunda Harini, M.Pd.



Palembang, November 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Husnul Khotimah

NIM 06131382025062

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Video Pembelajaran* Berbasis Model *Contextual Teaching Learning* Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas IV SDN 11 Pemulutan” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau kutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang penegahan dan penanggulangan plagiat di perpendidikan tinggi. Apabila kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2023

Yang Membuat Pernyataan



Husnul Khotimah

NIM 06131382025062

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Video Pembelajaran* Berbasis Model *Contextual Teaching Learning* Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas IV SDN 11 Pemulutan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada program studi pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Bunda Harini, M.Pd. sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Serta terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Bapak Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, November 2023



Husnul Khotimah
NIM 06131382025062

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGUJIAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
PRAKARTA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	5
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.1.1 Belajar	7
2.1.2 Pembelajaran.....	7
2.2 Media Pembelajaran.....	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.2.3 Ragam Media Pembelajaran	10

2.3	<i>Video</i>	11
2.4	Model Pembelajaran	12
2.4.1	Pengertian Model Pembelajaran	12
2.4.2	Ragam dan Karakteristik Model Pembelajaran	13
2.5	Model Contextual Teaching and Learning	14
2.5.1	Pengertian Model Contextual Teaching and Learning	14
2.5.2	Karakteristik Model Contextual Teaching and Learning.....	15
2.5.3	Komponen Model Contextual Teaching And Learning.....	16
2.5.4	Kegiatan dan Strategi Model Contextual Teaching and Learning	17
2.5.5	Langkah-langkah Model Contextual Teaching and Learning...18	
2.5.6	Kelebihan dan Kekurangan Model Contextual Teaching And Learning	18
2.6	Pembelajaran Kurikulum Merdeka	19
2.7	Penelitian yang Relevan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Jenis Penelitian.....	22
3.2	Subjek Penelitian	22
3.3	Lokasi dan Jadwal Penelitian	23
3.3.1	Lokasi Penelitian.....	23
3.3.2	Jadwal Penelitian.....	23
3.4	Model Pengembangan.....	23
3.5	Prosedur Penelitian	24
3.5.1	Pendefinisian (<i>Define</i>)	24
3.5.2	Perancangan (<i>Design</i>)	25
3.5.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	26
3.5.4	Penerapan (<i>Implementation</i>)	27
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6.1	<i>Walktrough</i> (Lembar Validasi)	28
3.6.2	Wawancara.....	28
3.6.3	<i>Angket</i>	28
3.7	Instrumen Pengumpulan Data.....	29

3.8 Teknik Analisis Data.....	32
3.8.1 Analisis <i>Walkthrough</i> /Lembar Validasi.....	32
3.8.2 Analisis Data Wawancara.....	33
3.8.3 Analisis Data Angket.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.2 Hasil Pengembangan.....	37
4.2.1 Pendefinisian (<i>Define</i>)	37
4.2.1.1 Analisis Awal.....	37
4.2.1.2 Pengumpulan Data.....	37
4.2.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	39
4.2.2.1 Pengumpulan Bahan Media <i>Video pembelajaran</i>	39
4.2.2.2 Rancangan Awal.....	40
4.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	43
4.2.3.1 Pembuatan Media Video pembelajaran	43
4.2.3.2 <i>Storyboard</i>	44
4.2.3.3 Proses Validasi.....	51
4.2.3.4 Revisi Media <i>Video Pembelajaran</i>	54
4.2.4 Penerapan (<i>Implementation</i>)	60
4.2.4.1 Uji Coba Peserta Didik	60
4.3 Pembahasan.....	62
BAB V KESIMPULAN.....	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian <i>Review</i> Ahli Materi.....	29
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian <i>Review</i> Ahli Media.....	30
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara untuk Guru.....	30
Tabel 3.4 Instrumen Angket Peserta Didik	31
Tabel 3.5 Kategori Nilai Angket	32
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	33
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kepraktisan Peserta Didik	34
Tabel 4.1 Instrumen Hasil Wawancara dengan Guru.....	37
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Media	52
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Materi.....	53
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media dan Validasi Materi	54
Tabel 4.5 Hasil Revisi Produk dari Ahli Media	55
Tabel 4.6 Hasil Revisi Produk dari Ahli Materi.....	57
Tabel 4.7 Responden Hasil Uji Coba Media <i>Video Pembelajaran</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan Model 3D + I.....	23
Gambar 3.2	Modifikasi Prosedur Pengembangan Model 3D + I.....	24
Gambar 4.1	Screenshot Media <i>Video Pembelajaran</i>	35
Gambar 4.2	Screenshot Media PowerPoint.....	36
Gambar 4.3	Tampilan Media Gambar.....	36
Gambar 4.4	Logo Aplikasi Canva.....	41
Gambar 4.5	Logo Aplikasi CapCut.....	42
Gambar 4.6	Tampilan Pembuka.....	44
Gambar 4.7	Tampilan Identitas Pembelajaran.....	45
Gambar 4.8	Tampilan Capaian Pembelajaran.....	45
Gambar 4.9	Tampilan Prolog Materi Pembelajaran.....	46
Gambar 4.10	Tampilan Materi Pembelajaran.....	50
Gambar 4.11	Tampilan Rangkuman Materi Pembelajaran.....	50
Gambar 4.12	Tampilan Penutup Pembelajaran.....	51
Gambar 4.13	Tampilan Biodata Pengembang.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	74
Lampiran 2 SK Pembimbing	75
Lampiran 3 Izin Penelitian Dari FKIP UNSRI.....	77
Lampiran 4 Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	78
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	79
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Ahli Media	80
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	82
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Materi	84
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 10 Modul Ajar.....	88
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara Guru	95
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba Lapangan.....	97
Lampiran 13 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	98
Lampiran 14 Surat Pengecekan <i>Similarity</i>	99
Lampiran 15 Gambar Unduhan.....	100
Lampiran 16 Langkah-langkah Dalam Mengedit Background Dengan Canva ..	105
Lampiran 17 Tahapan Pembuatan Media <i>Video Pembelajaran</i>	111
Lampiran 18 Produk Media <i>Video Pembelajaran</i>	131
Lampiran 19 Link dan Barcode Untuk Mengakses Media.....	138
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi	139
Lampiran 21 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	142
Lampiran 22 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	148
Lampiran 23 Izin Penjilidan Skripsi.....	149

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEO PEMBELAJARAN*
BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING*
PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN
MAKANANNYA KELAS IV SDN 11 PEMULUTAN**

Husnul Khotimah (06131382025062)

hkhotimah573@gmail.com

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

sitidewimaharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas IV di SDN 11 Pemulutan dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan dari media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 3D + I terdiri dari *Define, Design, Development, dan Implementation*. Penelitian ini melakukan validasi materi dan media serta dilakukan uji coba kepada 18 peserta didik kelas IV. Hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh nilai presentase 94,28% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli materi memperoleh nilai presentase 93% yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, hasil penilaian peserta didik terhadap media mendapatkan nilai presentase 97% yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *video pembelajaran* sudah layak atau valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Video pembelajaran, Contextual Teaching Learning

***DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO MEDIA
BASED ON A CONTEXTUAL TEACHING LEARNING
MODEL ON ANIMAL CLASSIFICATION MATERIAL
BASED ON THEIR FOOD CLASS IV AT SDN 11
PEMULUTAN***

Husnul Khotimah (06131382025062)

hkhotimah573@gmail.com

Supervising Lecturer : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

sitidewimaharani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to develop learning video media based on a contextual teaching and learning model on the material of classifying animals based on their food for class IV at SDN 11 Pemulutan and also aims to determine the validity and practicality of this media. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 3D + I model consisting of Define, Design, Development and Implementation. This research validated the material and media and carried out trials on 18 class IV students. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage value of 94.28% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from material experts obtained a percentage value of 93% which was categorized as very valid. Field trials, the results of students' assessment of the media obtained a percentage score of 97% which was categorized as very effective. Based on the results of this research, it can be concluded that learning video media is appropriate or valid and effective for use in the learning process.

Keywords: Learning Video, Contextual Teaching Learning

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mencapai lingkungan belajar dan proses belajar untuk peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dalam diri agar memiliki kekuatan religi keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, berakhlak mulia, dan keterampilan yang sangat diperlukan bagi diri seseorang. Pendidikan juga didefinisikan sebagai sebuah proses dengan cara-cara tertentu, sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan bertindak dengan benar sesuai dengan kebutuhan (Wilda Elia, 2022).

Implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS pada peserta didik Sekolah Dasar kebanyakan bersifat abstrak sehingga peserta didik susah untuk mencermati isi dalam materi tersebut. Konsep pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari jadi pembelajaran IPAS kebanyakan tentang alam dan sosial yang ada di sekeliling kehidupan manusia. Maka dari itu banyak fakta yang dapat di ambil untuk di jadikan sebagai sumber pembelajaran peserta didik (Alimuddin, 2023). Pembelajaran IPAS sangat penting untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan dalam menguasai bidang. Maka dari itu IPAS ialah salah satu mata pelajaran yang wajib dikenali kepada peserta didik karena pembelajaran IPAS ini mengenai fenomena yang ada di dunia ini (Agustina et al., 2022).

Perkembangan zaman dengan pembelajaran IPAS harus didesain sekreatif mungkin dan semenarik mungkin sehingga terdapat daya tarik dari kemajuan teknologi pada pembelajaran IPAS dapat terasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik (Maguil & Ismawan Prasetya Devi, 2020). Perkembangan teknologi yang sangat begitu berkembang maka dapat dilakukan pada dunia pendidikan atau menjadi sarana pembelajaran sebagai fasilitas belajar yang modern dan lebih kompleks (Burik, 2021). Perkembangan zaman yang begitu maju mempunyai dampak bagi peserta didik hal inilah yang dapat memotivasi

pendidikan di Indonesia untuk lebih membuat kreasi baru dan lebih kreatifitas supaya tidak ketinggalan pada dunia global.

Guru harus meningkatkan penggunaan teknologi yang bisa menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, supaya peserta didik mau untuk mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan peserta didik merasa senang dengan menggunakan teknologi yang canggih sehingga dapat melancarkan proses pembelajaran dan peserta didik mampu menguasai materi tersebut (Hashim, 2018). Media pembelajaran adalah suatu alat, metode, dan teknik yang efektif dalam komunikasi dan interaksi antar guru dan peserta didik serta digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Amelia & Susanti, (2021) menyatakan media ialah seluruh bentuk alat yang dapat digunakan dalam pengantar informasi. Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran, ada 3 jenis media pembelajaran yaitu: (1) media visual; (2) media audio; (3) media audio visual. Media pembelajaran mempunyai kegunaan yaitu membuat lebih jelas pesan, mengatasi keadaan terbatas ruang, waktu, tenaga, menumbuhkan semangat belajar, menaikkan kemandirian peserta didik, dan peserta didik mendapat rangsangan untuk belajar (Eri Karisma et al., 2020).

Media pembelajaran yang baik adalah yang dapat memberikan fasilitas belajar peserta didik. Setelah itu, media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik akan membuat peserta didik mampu menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Trisna Yanti et al., 2020). Ada beberapa macam jenis model pembelajaran yang sering dilakukan yaitu model *contextual teaching and learning*. Model ini merupakan model pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata, jadi peserta didik berpikir kritis untuk mendapatkan pengetahuan sendiri melalui pengalaman atau mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Asrizal et al., 2018).

Salah satu media yang bisa memfasilitasi belajar peserta didik ialah media audio visual dalam bentuk pengembangan *video pembelajaran*. *Video pembelajaran* adalah media pembelajaran yang dapat disusun secara teratur dan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku. Media *video pembelajaran* ini juga

dapat menyediakan audio-visual yang berisi prinsip, konsep, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan, agar dapat membantu proses pemahaman terkait suatu materi pembelajaran. Pemanfaatan media *video pembelajaran* melalui model *contextual teaching and learning* sebagai sarana pembelajaran peserta didik yang bisa membantu guru untuk menyelidiki atau memeriksa masalah yang terdapat pada peserta didik, dengan cara mendekati diri ke peserta didik dan berkomunikasi dengan baik dan juga bisa dilakukan secara individual atau berkelompok. Jangan berfikir bahwa teknologi ini bisa menggantikan peran guru tetapi teknologi ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, apalagi dengan model *contextual teaching and learning* melalui media *video pembelajaran* dapat membantu guru lebih mudah untuk menyampaikan materi dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui *video pembelajaran* tersebut.

Video pembelajaran adalah media yang berisi gambar, suara, gerakan, dan teks serta dibentuk secara singkat, padat, dan jelas agar mudah dipahami. *Video pembelajaran* dapat memberikan variasi baru dengan berbagai macam konsep secara konkrit dan menampilkan secara nyata, supaya pesan yang disampaikan lebih jelas dari materi abstrak maka diciptakan *video pembelajaran* yang bisa menghubungkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. *Video pembelajaran* di desain semenarik mungkin dan ditambahkan kekreatifitasan dalam pembuatan *video pembelajaran*, agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. N.M.S & I.G.A.L.P, (2020) menyatakan bahwa *video pembelajaran* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kelebihan pada *video pembelajaran* adalah bisa memberikan contoh yang baik kepada peserta didik dan dapat mempersingkat waktu pembelajaran (Sholikhah et al., 2018). Pemanfaatan media *video pembelajaran* yang didukung model pembelajaran sangatlah cocok digunakan, apalagi digunakan pada materi “Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya” karena peserta didik dapat melihat langsung pada kehidupan sehari-hari dengan tahapan yang sesuai dengan model pembelajaran yang dapat menaikkan persepsi dan interaksi langsung dengan media *video pembelajaran*.

Pembelajaran pada materi “Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya” adalah pembelajaran yang berkaitan erat dengan lingkungan. Sehingga ketika belajar mengenai materi tersebut dengan menggunakan model *contextual teaching and learning*, peserta didik akan mengaitkan materi tersebut dengan hewan-hewan yang ada disekitar dan belajar untuk menganalisis jenis makanannya. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui rancang bangun produk dan kelayakan produk dari *video pembelajaran* yang menggunakan model *contextual teaching and learning* pada materi “Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sri,S. Pd. selaku Guru kelas IV di SDN 11 Pemulutan diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut telah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang digunakan yaitu ada media *video pembelajaran*, powerpoint, media gambar. Sekolah tersebut sering menggunakan media *video pembelajaran* untuk proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran di kelas dapat memicu peserta didik untuk lebih berpartisipasi serta antusias, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mempersingkat waktu pembelajaran serta dapat membuat penyampaian materi lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Model *Contextual Teaching Learning* Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas IV SDN 11 Pemulutan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning*.
2. Materi yang akan dikembangkan pada pengembangan ini terdapat di materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.
3. Penelitian ini hanya menguji validasi dan kepraktisan produk yang akan dikembangkan di kelas IV SDN 11 Pemulutan.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik penilaian *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makananya kelas IV di SDN 11 Pemulutan?
2. Bagaimana mengembangkan *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makananya kelas IV di SDN 11 Pemulutan yang teruji validitasnya?
3. Bagaimana kepraktisan *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas IV di SDN 11 Pemulutan?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui karakteristik penilaian *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makananya kelas IV di SDN 11 Pemulutan.
2. Mengetahui cara mengembangkan *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas IV di SDN 11 Pemulutan yang teruji validitasnya.
3. Mengetahui kepraktisan *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas IV di SDN 11 Pemulutan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan ilmu, wawasan dan keterampilan melalui pengembangan media *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya dan peserta didik bisa berfikir kritis dan belajar menjadi mandiri.
2. Bagi guru diharapkan bisa menerapkan media *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning* diproses belajar peserta didik di dalam kelas.
3. Bagi sekolah diharapkan dari hasil pengembangan ini menjadi referensi dalam proses pembelajaran dan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya di SDN 11 Pemulutan.
4. Bagi peneliti diharapkan bisa menambah wawasan, ilmu, pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman dalam mengembangkan media *video pembelajaran* berbasis model *contextual teaching and learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation of Kurikulum Merdeka in Elementary Scholl. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75.
- Amelia, M., & Susanti, E. T. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimasa Pandemi Covid-19. *Ujmes*, 06(02), 2. www.Youtube.com
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development Institut*, 9(4), 433–438.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Antara, P. A., Ujjanti, P. R., & Patissera, A. La. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 221. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>
- Asrizal, Amran, A., Ananda, A., & Festiyed. (2018). Development of adaptive contextual teaching model of integrated science to improve digital age literacy on grade VIII students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1116(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1116/3/032004>
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata

- Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Burik, A. (2021). Using Technology to Help Students Set, Achieve, and Publicize Goals. *Adult Literacy Education: The International Journal of Literacy, Language, and Numeracy*, 3(1), 83–89. <https://doi.org/10.35847/aburik.3.1.83>
- Buulolo, F. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Berbasis Online SMA Negeri 1 Amandraya. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Coker, C., Greene, E., Shao, J., Enclave, D., Tula, R., Marg, R., Jones, L., Hameiri, S., Cansu, E. E., Initiative, R., Maritime, C., Road, S., Çelik, A., Yaman, H., Turan, S., Kara, A., Kara, F., Zhu, B., Qu, X., ... Tang, S. (2018). No析 Title. *Transcommunication*, 53(1), 1–8. <http://www.tfd.org.tw/opencms/english/about/background.html%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024%0A>
- Dokumentasi, D., Pembelajaran, V., & Capcut, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah PENDAHULUAN Pendidikan ialah bagian integral dalam pembangunan . Proses pendidikan tidak dapat berkuali. 07*, 1–10.
- Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>

- Febriyanti, R., & Mustadi, A. (2020). Developing Edutainment-Based Comic Media in Integrative-Thematic Learning in the Elementary School. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(2), 179. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i2.6676>
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 4(2), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Gusti Ngurah Parama Kusuma Yudha, I., Pudjawan, K., Made Tegeh, I., & Teknologi Pendidikan, J. (2017). Pengembangan Video Matembang Sekar Alit Berbasis Model Direct Instruction Di Smp Negeri 5 Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 19–27.
- Hashim, H. (2018). Application of Technology in the Digital Era Education. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.24036/002za0002>
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 3(2), 112–126. <https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 4. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Ketrampilan, T., Siswa, M., & Ii, K. (2023). Efektivitas model ctl (contextual teaching and learning) dan circ (cooperative integrated reading composition) terhadap ketrampilan membaca siswa kelas ii sd. 1(2), 126–

133.

- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 14(1), 152–173. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211>
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>
- Latifah, N., Hasan, N., & Fitria, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sdn Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i1.3463>
- Lestari, K. D., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). *Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis Project Based Learning Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK TI Bali Global Singaraja*. 8.
- Maguil, C. J. M., & Ismawan Prasetia Devi. (2020). A New trend in understanding students' interest in learning science: microetnography. *Integrated Science Education Journal*, 1(2), 62–66. <https://doi.org/10.37251/isej.v1i2.72>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). N Title. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2018). Pengembangan Video pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- N.M.S, M., & I.G.A.L.P, U. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25096>
- Ni Kadek Setyawati, I Gusti Ngurah Japa, & I Ketut Gading. (2022). Media Video pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa

- Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 490–501.
<https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i3.52820>
- Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, H. H. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Ramadhaniar, N., Akhwani, Hidayat, T., & Taufiq, M. (2020). Harmoni Pengetahuan Dan Sikap Toleransi. *Bina Gogik*, 7(2), 1–11.
- Satriawan, W., Santika, I. D., Naim, A., Tarbiyah, F., Raya, B., Selatan, L., Timur, L., Bakoman, A., & Panggung, P. (2021). Guru Penggerak Dan Transformasi Sekolah. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam Volume*, 11(1), 1–12.
- Sdn, V. D. I., Air, A., & Padang, K. (2021). *Oleh : MITA PUTRI ANI*.
- Sekolah, I. I. I., Di, D., & Pandemi, E. R. A. (2021). *JDPP*. 9(1).
- Setyowati, N., & Mawardi. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika The Synergy Of Project Based Learning And Meaningful Learning To Increase Mathematics Learning Outcomes. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253–263.
- Sholikah, M. M., Kuswadi, & Sujana, Y. (2018). Penggunaan Video pembelajaran untuk Meningkatkan Pengetahuan Seksualitas pada Anak Kelompok B2 TK Islam Permata Hati Makam Haji Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Kumara*, 6(3), 1–7.
- Singkey, W. C., Salamor, L., & Gaitte, T. (2021). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CTL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD NEGEI 7 DOBO DALAM PEMBELAJARAN PKn PADA MASA PANDEMIK COVID-19. *Jurnal : Kamboti of Journal Education Research and Development*, 2(1), 83–89.
- Siswa, P. (2022). *ISSN 2774-9193 (online)*. 2(1), 1–7.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>

- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Trisna Yanti, N. M. D., Jayanta, I. N. L., & Suarjana, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 463. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27462>
- Ulinniam, Hidayat, Ujang Cepi Barlian, & Yosol Iriantara. (2021). Penerapan Kurikulum 2013 Revisi di Masa Pandemi pada SMK IBS Tathmainul Quluub Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 118–126. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.74>
- Utami, M. L. (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada* [http://repository.unpas.ac.id/39197/%0Ahttp://repository.unpas.ac.id/39197/4/BAB II .pdf](http://repository.unpas.ac.id/39197/%0Ahttp://repository.unpas.ac.id/39197/4/BAB%20II.pdf)
- Widayanti. (2023). Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *In Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(2), 1–5.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1),

126–136. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>