

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI VN VIDEO EDITOR PADA TEMA MENUJU
MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI
SD NEGERI 115 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Tasya Arsy Liyana

NIM : 06131181823006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI VN VIDEO EDITOR PADA TEMA MENUJU
MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI
SD NEGERI 115 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

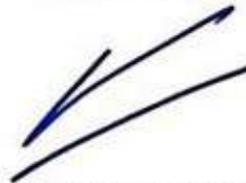
Tasya Arsy Liyana

NIM : 06131181823006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *VN VIDEO EDITOR* PADA TEMA MENUJU
MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI
SD NEGERI 115 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Tasya Arsy Liyana

NIM: 06131181823006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui

Plh. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI VN VIDEO EDITOR PADA TEMA MENUJU
MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI
SD NEGERI 115 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Tasya Arsy Liyana

NIM: 06131181823006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd.

NIP. 196006111987032001

Plh. Koordinator Prodi PGSD



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI VN VIDEO EDITOR PADA TEMA MENUJU
MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI
SD NEGERI 115 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Tasya Arsy Liyana

NIM: 06131181823006

Telah diujikan dan lulus pada:

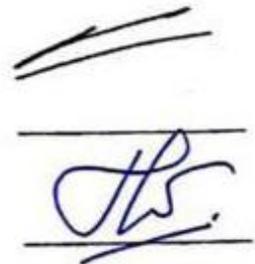
Hari : Senin

Tanggal : 13 Juni 2022

TIM PENGUJI

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

2. Anggota : Dr. Maknum Raharjo, M.Sn.



Indralaya, Juli 2022

Plh. Koordinator Prodi PGSD



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tasya Arsy Liyana

NIM : 06131181823006

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *VN Video Editor* Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera di Kelas VI SD Negeri 115 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang penegakan dan penanggulangan plagiat di perguruan 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.

Indralaya, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Tasya Arsy Liyana

06131181823006

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan saya nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan S1 PGSD Universitas Sriwijaya. Penulisan skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tua saya tercinta, Ayah saya, Alimuddin yang tidak pernah lelah berjuang untuk kehidupan saya dan selalu mengingatkan saya apabila saya sedang melampaui batas. Untuk Ibu saya, Titien Yuriana yang telah melahirkan dan membesarkan saya hingga saat ini dengan cinta dan kasih sayang sangat tulus.
- ❖ Adik saya yang sangat saya sayangi, Muhammad Fauzan Febriansyah yang telah menjadi rekan hidup saya hingga saat ini dan seterusnya. Terima kasih karena selalu ada untuk saya di kala saya merasa senang maupun sedih. Semoga hidupmu selalu penuh dengan kebahagiaan.
- ❖ Paman saya terkasih, Yesfa Malharin yang telah mengajarkan saya arti kebaikan kepada sesama. Terima kasih karena sudah sangat tulus menyayangi dan memberikan perhatian kepada saya selama ini.
- ❖ Keluarga besar saya yang berada di Palembang maupun di Makassar. Terima kasih karena selalu memotivasi saya untuk menjadi individu yang lebih kuat dan lebih baik setiap harinya dan selalu mendoakan semua hal yang baik untuk saya.
- ❖ Sepupu saya, Ayuk Ayu, Ayuk Putri, Fakhira, Vivian, Daffa, Meyra dan Faiz serta keponakan saya, Kevin, Shakila, Sabrina dan Jihan yang selalu menjadi tempat saya berkeluh kesah, selalu memberikan saya motivasi untuk menjadi individu yang selalu berkembang serta selalu menjadi penghibur dan pelipur lara ketika saya sedang bersedih maupun lelah.
- ❖ Sahabat sedari kecil, Aullya Siti Khobsah dan Rizka Ayu Rahmadiani yang selalu ada disaat saya membutuhkan pundak untuk bersandar. Terima kasih karena selalu meluangkan waktu untuk menemani saya mengunjungi tempat- tempat yang sangat ingin saya kunjungi.

- ❖ Sahabat sedari SMA, Filda, Elsy, Shasya, Syarah, Tasya dan Syafira yang telah menemani perjalanan hidup saya dari masa SMA hingga saat ini dan seterusnya. Semoga selalu dekat dan akrab sampai kapanpun.
- ❖ Sahabat perkuliahan saya, Annisa Nur Alifiah, Siti Azizah dan Nurlaila yang selalu mendengarkan keluh kesah saya di masa perkuliahan dan selalu membantu saya ketika saya sedang membutuhkan bantuan.
- ❖ Teman perkuliahan saya, Alaika, Intan dan Saskiya yang selalu siap mengulurkan tangannya untuk membantu saya selama masa perkuliahan.
- ❖ Teman satu bimbingan, Ruaini, Amalia dan Rifai yang selalu memberikan informasi- informasi terkait skripsi dari awal pembuatan skripsi hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Kita merupakan definisi berjuang bersama yang sesungguhnya menurut saya.
- ❖ Teman- teman saya sedari kecil, Al- Qolam Fams yang tidak bisa saya sebutkan satu- persatu. Terima kasih karena selalu ada ketika saya membutuhkan bantuan, selalu menghibur saya ketika saya sedang bersedih dan membutuhkan hiburan serta selalu memberi semangat ketika saya sedang berada di titik jenuh.
- ❖ Teman- teman PGSD UNSRI 2018 yang membuat masa perkuliahan saya berkesan dan penuh makna.
- ❖ HMPD UNSRI yang telah mengajarkan saya akan arti kebersamaan.

MOTTO

“Allah bersama orang- orang yang sabar”

“Sebaik – baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

“Apa yang dimulai harus diselesaikan”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *VN Video Editor* Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera di Kelas VI SD Negeri 115 Palembang” 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 Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin. M.Pd. dan Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Demikianlah semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan. teknologi dan seni.

Indralaya, Juli 2022

Penulis,



Tasya Arsy Liyana

06131181823006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pembatasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Pengembangan.....	8
2.2 Pembelajaran.....	8
2.3 Media Pembelajaran.....	9
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.3.3 Jenis- Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.4 Media Video.....	12
2.5 Aplikasi- Aplikasi <i>Editor Video</i>	13
2.5.1 Aplikasi <i>Smart Apps Creator</i>	13

2.5.2 Aplikasi <i>Inshoot</i>	14
2.5.3 Aplikasi <i>VN Video Editor</i>	14
2.6 Tema Menuju Masyarakat Sejahtera.....	16
2.7 Jenis Model Pengembangan.....	17
2.7.1 Model Pengembangan Borg and Gall.....	17
2.7.2 Model Pengembangan 4D.....	18
2.7.3 Model Pengembangan ADDIE.....	19
2.8 Penelitian yang Relevan.....	21
2.9 Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	26
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	26
3.3.1 Subjek Penelitian.....	26
3.3.2 Objek Penelitian.....	26
3.4 Prosedur Penelitian.....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5.1 Angket.....	30
3.5.2 Wawancara.....	33
3.5.3 Dokumentasi.....	34
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
3.6.1 Analisis Data Angket Hasil Validasi.....	34
3.6.2 Analisis Data Angket Hasil Respon Guru dan Peserta Didik.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Analisis (<i>Analyze</i>).....	43
4.1.2 Desain (<i>Design</i>).....	44
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	48
4.1.4 Implementasi (<i>Implement</i>).....	59
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	69
4.2 Pembahasan	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi- KisiValidasi Ahli Media.....	31
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Validasi Ahli Materi.....	32
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Angket Respon Guru.....	32
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	33
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Media.....	35
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Video Pembelajaran Menurut Ahli Media.....	36
Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Video Pembelajaran Menurut Ahli Materi.....	38
Tabel 3.9 Kriteria Penskoran Skala Guttman.....	39
Tabel 3.10 Instrumen Angket Respon Guru.....	39
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Angket Respon Guru.....	41
Tabel 3.12 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	41
Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Angket Respon Peserta Didik.....	42
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Video Pembelajaran.....	45
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Video Pembelajaran Oleh Ahli Media.....	56
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Video Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	59
Tabel 4.4 Skala <i>Guttman</i> pada Angket Respon Guru.....	60
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Angket Respon Guru.....	61
Tabel 4.6 Skala <i>Guttman</i> pada Angket Respon Peserta Didik.....	63
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Peserta Didik pada Uji Coba Individu.....	64
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Peserta didik pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	66
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar.....	67
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli pada Videio Pembelajaran.....	69
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	70
Tabel 4.12 Rekapitulasi Jawaban Peserta Didik pada Angket Respon.....	70
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>VN Video Editor</i>	15
Gambar 2.2 Tahap Model Pengembangan Borg and Gall.....	18
Gambar 2.3 Tahap Model Pengembangan 4D.....	18
Gambar 2.4 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 2.5 Pembuatan Produk.....	24
Gambar 3.1 Peta Konsep Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	28
Gambar 4.1 Tampilan <i>Flow Card</i>	44
Gambar 4.2 Intro Video.....	49
Gambar 4.3 Pembukaan Video.....	49
Gambar 4.4 Judul Pembelajaran	50
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar.....	50
Gambar 4.6 Indikator.....	51
Gambar 4.7 Tujuan Pembelajaran.....	51
Gambar 4.8 Pembahasan Materi.....	52
Gambar 4.9 Latihan Soal.....	52
Gambar 4.10 Penutup.....	53
Gambar 4.11 Pembukaan Sebelum Revisi.....	54
Gambar 4.12 Pembukaan Setelah Revisi.....	54
Gambar 4.13 Teks Bacaan pada Video Pembelajaran Sebelum Revisi.....	55
Gambar 4.14 Teks Bacaan pada Video Pembelajaran Setelah Revisi.....	55
Gambar 4.15 Latar Materi Sebelum Revisi.....	57
Gambar 4.16 Latar Materi Setelah Revisi.....	57
Gambar 4.17 Menambahkan Gambar Pendukung (1).....	58
Gambar 4.18 Menambahkan Gambar Pendukung (2).....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul.....	83
Lampiran 2 Permohonan SK Pembimbing.....	84
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	85
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	87
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dekan.....	88
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari Kesbangpol.....	89
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	90
Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Penelitian dari Sekolah.....	91
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	92
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media.....	109
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	111
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi.....	112
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	114
Lampiran 14 Angket Respon Guru.....	115
Lampiran 15 Angket Respon Peserta Didik.....	118
Lampiran 16 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	148
Lampiran 17 Surat Pengecekan <i>Similarity</i>	149
Lampiran 18 Buku Pembimbingan Skripsi.....	150
Lampiran 19 Dokumentasi.....	156
Lampiran 20 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	159
Lampiran 21 Surat Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	165
Lampiran 22 Surat Izin Penjilidan Skripsi.....	166

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI VN VIDEO EDITOR PADA TEMA MENUJU
MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI
SD NEGERI 115 PALEMBANG**

Oleh

Tasya Arsy Liyana

06131181823006@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk video pembelajaran, mengetahui prosedur pengembangan, kevalidan, respon guru dan respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yang terdiri atas *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek penelitian adalah 1 orang guru dan 15 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan hasil dari lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar angket respon guru dan respon peserta didik, wawancara dan dokumentasi. Validasi dari ahli media dengan hasil persentase skor sebesar 92,5% yang dikategorikan sangat valid. Validasi dari ahli materi dengan hasil persentase skor sebesar 92,86% yang dikategorikan sangat valid. Angket respon guru dengan hasil persentase skor sebesar 100% yang dikategorikan sangat baik. Angket respon peserta didik dengan hasil persentase skor sebesar 85,18% yang dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, produk berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Video Pembelajaran, VN Video Editor, Menuju Masyarakat Sejahtera

***DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO BASED ON THE
VIDEO EDITOR APPLICATION ON THE THEME TOWARDS
A PROSPEROUS COMMUNITY IN GRADE VI
SD NEGERI 115 PALEMBANG***

By

Tasya Arsy Liyana

06131181823006@student.unsri.ac.id

Supervisor : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to produce learning video products, to know the development procedures, validity, teacher responses and student responses to learning videos based on the VN Video Editor application on the theme Towards a Prosperous Community. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model with five stages consisting of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The research subjects were 1 teacher and 15 students. Data collection was carried out based on the results of the validation sheets of media experts and material experts, questionnaires for teacher responses and student responses, interviews and documentation. Validation from media experts with a percentage result of 92,5% which is categorized as very valid. Validation from material experts with a percentage result of 92,86% which is categorized as very valid. Teacher's response questionnaire with a percentage result of 100% which is categorized as very good. Student response questionnaire with a percentage result of 85,18% which is categorized as very good. Thus, the product in the form of a learning video based on the VN Video Editor application is suitable for use as a learning medium.

Keywords : Learning Video, VN Video Editor, Towards a Prosperous Community

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desember 2019 merupakan tahun dimana Covid-19 pertama kali muncul di Wuhan, China. Presiden Indonesia mengonfirmasi bahwa Covid-19 pertama kali menyerang Indonesia pada bulan Maret 2020 dengan dua kasus positif. Covid-19 membuat semua lapisan masyarakat ikut merasakan dampaknya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Darurat Penyebaran Covid-19 dengan menerapkan pembelajaran dalam jaringan sebagai upaya dalam mengurangi penyebaran Covid-19 (Girsang, dkk., n.d).

Saat ini, kualitas pendidikan sudah mulai meningkat dengan berbagai pembaharuan yang telah diterapkan seperti mengembangkan kurikulum, melakukan berbagai inovasi dalam belajar dan melengkapi sarana dan prasarana. Inovasi dalam belajar dapat membuat peserta didik mengikuti pembelajaran dengan maksimal sehingga hasil belajar peserta didik juga meningkat (Hapsari, dkk., 2014).

Pendidikan merupakan suatu arahan yang diberikan pendidik dengan tujuan menciptakan peserta didik yang berkepribadian baik dan mempunyai keahlian pada bidang tertentu. Guru, peserta didik, kurikulum, lingkungan belajar dan sumber belajar merupakan aspek yang dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran (Hafizah, 2020). Pendidikan merupakan proses antara pendidik dan peserta didik membangun hubungan dalam kegiatan belajar mengajar (Mutia, dkk., 2017). Hubungan antara pendidik dan peserta didik saat ini menjadi terbatas karena pemerintah menerapkan kebijakan *Social distancing, physical distancing* atau pembatasan sosial berskala besar sehingga membuat kegiatan belajar mengajar tidak bisa diterapkan seperti biasanya. (Ammy, dkk., 2020). Surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 berisi tentang Penetapan Pembelajaran dalam Jaringan (Wardani, dkk., 2021). Pembelajaran dalam jaringan yang sebelumnya hampir

tidak pernah diterapkan menjadi harus diterapkan dengan harapan dapat membuat kemampuan peserta didik terus berkembang (Herliandry, dkk., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas VI SD Negeri 115 Palembang, pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pembelajaran dalam jaringan dan pembelajaran luar jaringan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

Alat penunjang kegiatan belajar mengajar yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi termotivasi, perhatian dan sasaran kepada peserta didik dan ada evaluasi untuk memantapkan hasil belajar (Rahmat, 2019:22). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menarik dan memotivasi peserta didik (Mutia, dkk., 2017). Media merupakan perantara yang dapat memberikan dorongan, menarik perhatian dan membuat peserta didik memiliki kemauan untuk ikut andil dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebaiknya dipilih dengan tepat sehingga pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik (Baihaqi, dkk., 2020).

Video pembelajaran yang berisi teks, audio visual dan gambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang dapat menunjukkan visual, suara, dan gambar yang dapat terus- menerus diputar ulang ketika peserta didik ingin mengetahui lebih dalam terkait materi yang dipelajari (Qoyimah, 2020).

Menurut Kustandi (dalam Zulfitri, 2018) media berbasis video pembelajaran dapat menayangkan suatu pemaparan proses, menampilkan informasi, menjelaskan suatu konsep yang abstrak, mengajarkan suatu keterampilan dan mengajarkan mempercepat atau memperlambat waktu pemutaran. Video pembelajaran dapat melengkapi pengalaman dasar yang bersumber pada bacaan, diskusi dan praktik yang pernah dilakukan peserta didik (Hafizah, 2020). Video pembelajaran sangat dibutuhkan peserta didik karena dapat membantu peserta didik untuk melakukan pembelajaran mandiri, dapat

dimanfaatkan dalam situasi apapun dan dapat mengeksplorasi fasilitas dalam ruang digital.

Kelebihan dalam memanfaatkan video pembelajaran yaitu dapat meningkatkan penerimaan peserta didik terhadap informasi atau pengetahuan yang disampaikan. Hal tersebut didasarkan atas hasil penelitian yang dilakukan oleh Geofery Wilson (dalam Wahida, 2021) yang menyatakan bahwa 82% pengetahuan diperoleh melalui indra pengelihatan, 12% melalui indra pendengaran dan 6% diperoleh melalui indra lainnya. Peningkatan pengetahuan dapat membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Zaenal (dalam Handayanti, dkk., 2019) pembelajaran visual dapat meningkatkan ingatan sekitar 14% menjadi 38% karena peserta didik cenderung lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran apabila menggunakan lebih dari satu indra. Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan belajar mengajar.

Ibu Titien Yuriana, S.Pd. selaku guru kelas VI SD Negeri 115 Palembang mengatakan bahwa video pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Saat ini, video pembelajaran sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, karena keterbatasan kemampuan guru dalam berinovasi membuat video pembelajaran, membuat guru lebih sering menggunakan video pembelajaran yang didownload dari aplikasi *Youtube* dibandingkan dengan membuat video pembelajaran sendiri sehingga membuat pembelajaran terasa monoton.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat diuraikan bahwa guru memiliki keterbatasan dalam berinovasi membuat video pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran terasa monoton sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Purmadi (dalam Fitriani, dkk., n.d) aplikasi *VN Video Editor* merupakan media *editing* video yang dapat menambahkan gambar, suara dan desain yang berinovasi. Aplikasi ini menyediakan bermacam- macam fitur yang berfungsi membuat video seperti memotong cuplikan video, *blur* latar belakang,

penambahan lagu dan stiker, *timeline*, *multi layer*, *chroma key*, layar hijau dan efek video *editing* lainnya yang mudah dipelajari dan digunakan oleh guru sebagai media alternatif pembuatan materi ajar (Qoyimah, 2020). Materi ajar yang akan digunakan sebagai bahasan atau pengetahuan yang akan disampaikan adalah materi dari seluruh mata pelajaran yang ada pada buku tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan. Tema Menuju Masyarakat Sejahtera memuat konsep dan materi dimana peserta didik dituntut untuk memahami secara menyeluruh sehingga informasi dan pengetahuan yang diterima dapat tersimpan dalam memori jangka panjang (*long term memory*) (Suminar, n.d).

Tema Menuju Masyarakat Sejahtera terdiri atas 3 subtema yaitu Masyarakat Peduli Lingkungan, Membangun Masyarakat Sejahtera dan Masyarakat Sejahtera, Negara Kuat. Tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan yang dipelajari peserta didik tingkat Sekolah Dasar kelas VI terdiri atas materi yang bersifat kontekstual serta konsep yang abstrak. Menurut Ainiyah, dkk. (2020) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa peserta didik yang mempelajari materi Masyarakat Peduli Lingkungan biasanya kesulitan dalam menguasai konsep, penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari dan penyelesaian soal secara matematis. Sedangkan prinsip pembelajaran Kurikulum 2013 menekankan perubahan paradigma peserta didik sehingga dapat mencari tahu informasi yang diperlukan, mengembangkan dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari serta mampu menalar atas konsep (Putri, 2018).

Kurikulum 2013 memuat empat ranah kompetensi yaitu Ranah Sikap Spiritual (KI- 1), Ranah Sikap Sosial (KI-2), Ranah Pengetahuan (KI-3) dan Keterampilan (KI-4) (Wosal, 2021: 67). Ranah pengetahuan berhubungan dengan kemampuan dalam mengingat, memecahkan masalah, menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah (Putri, 2018).

Video Pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan dalam menyampaikan konsep pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan. Saat ini, video pembelajaran sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, karena keterbatasan kemampuan guru dalam berinovasi membuat video pembelajaran, membuat guru lebih sering menggunakan video pembelajaran yang didownload dari aplikasi *Youtube* dibandingkan dengan membuat video pembelajaran sendiri sehingga membuat pembelajaran terasa monoton.

Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* diharapkan dapat membantu mempermudah dalam menyampaikan konsep pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI VN VIDEO EDITOR PADA TEMA MENUJU MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI SD NEGERI 115 PALEMBANG”**.

1.2 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang diteliti pada pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* untuk kelas VI dengan tema Menuju Masyarakat Sejahtera di SD Negeri 115 Palembang tahun ajaran 2021/2020 yang berfokus pada subtema Masyarakat Peduli Lingkungan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan?.

2. Bagaimana kevalidan video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan?.
3. Bagaimana respon guru terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan dalam proses pembelajaran?.
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan dalam proses pembelajaran?.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui Prosedur pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan.
2. Mengetahui kevalidan video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan.
3. Mengetahui respon guru terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan dalam proses pembelajaran.
4. Mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *VN Video Editor* pada tema Menuju Masyarakat Sejahtera subtema Masyarakat Peduli Lingkungan dalam proses pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat 2 manfaat pada penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan dalam pengembangan video pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
- b. Bagi guru, dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan video pembelajaran sebagai media ajar.
- c. Bagi sekolah, dapat menjadi acuan dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran khususnya video pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, dapat mengetahui desain pengembangan video pembelajaran yang baik dan benar serta hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 16(1). 98-107.
- Amelia, D. J. (2018). Pengembangan bahan ajar cetak dalam bentuk komik untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 6(2): 136-143.
- Amirzan. (2018). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa Sekolah Dasar kelas V . *Jurnal Tunas Bangsa*. 3(2): 1-7.
- Ammy, P.M., Maisyarah, & Wahyuni, S. (2020). Analisis motivasi belajar mahasiswa menggunakan video pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh (PJJ). *Jurnal Mathematics Paedagogic*. 5(1): 27-35.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan Teknik Bangunan fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*. 9(1): 8-18.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*. 4: 72-80.
- Baihaqi, A., Amaliya, M., & A. Ilham, T.M. (2020). Youtube sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. 7(1): 74-88.
- Busyaeri, A., Udin T., & Zaenudin. A. (2016) Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. 3(1): 118.
- Dianta, J. Y. (2018). Peranan multimedia pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2(4): 906-911.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronic, Informatics, and Vocational Education)*. 2(2): 204-210.
- Fernando, P. A, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Fitriani, N., Susanti, E. (n.d). Penggunaan media aplikasi editor video dalam pembelajaran menulis teks prosedur siswa kelas XI SMA PM At- Taqwa. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. 584-591.

- Girsang, L. N .I., Nancy, A.P., Yunita, S., & Cenia, C.P. (n.d). Pengaruh penggunaan media aplikasi whatsapp terhadap hasil belajar siswa di masa pandemi covid 19 kelas IV SDN 098145. *Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar*. 1-12.
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan pengembangan video dalam pembelajaran fisika. *JPF : Jurnal Pendidikan Fisika*. Universitas Muhammadiyah Metro. 8(2): 225-240.
- Handayanti, A., Sri, H., & Indrawati. (2019). Penggunaan video fenomena pada materi pesawat sederhana sistem katrol untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2019*. 4(1): 27-30.
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi pembelajaran sebagai strategi peningkatan kualitas guru di SDN 2 Setu Kulon. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Cirebon. 187-194.
- Hasni, H, N., Aditya, A, RM., Tarwiyah, A, T,. (2021) Pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai software dalam membuat aplikasi media pembelajaran musik. *Jurnal penelitian musik*. 2(2):154-172.
- Herawati & Hayati, C. I. (2019). Metode *historical taxonomy* (HT) dalam pembelajaran PAI di SMA. *Journal of Education Science (JES)*. 5(1): 1-16.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, & Maria, E.S., Heru, K. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 22(1): 65-70.
- Hidayat, W., Maafuf, W., & Bahari, S. (2016). Perancangan media video interior sebagai salah satu penunjang promosi dan informasi di PT. Wans Desain Group. *Jurnal Cerita*. 35-49.
- Karo- Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* . 7(1): 91-96.
- Kristanto, A., Mustaji, & Andi, M. (2017). The development of instructional materials e-learning based on blended learning. *international education studies*. 10(7): 10-17.
- Kusumaningsih, D., Ayu, W, A, B., Budi, U, H., Adi, I, K. (2019) *La PUISIFY the form application based poetry learning media SAC. 2.0 on android*. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoneisa*. 3(2): 334-336.
- Made, T, I., Hanomangan, S, A., Dipayana, K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran agama hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 24(2): 158-166.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 10(3): 1745.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>* pada Juni.
- Mutia, R., Adlim, A. Halim. (2017). Pengembangan video pembelajaran ipa pada meteri pencemaran dan kerusakan lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 5(2): 108-114.
- Oktaviani, L., & Mutiara, A. (2021). Pengembangan system informasi sekolah berbasis web dua bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. 6(2): 437-444.
- Pane, A., & Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu- ilmu Keislaman*. 3(2): 333-352.
- Pratiwi, I. (2021). Pengembangan media video pembelajaran tematik berbasis aplikasi *wondershare filmora* pada tema sehat itu penting subtema peredaran darahku sehat di kelas V SD Negeri 129 Palembang. *Skripsi*. Palembang: FKIP Unsri.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan tes hasil belajar matematika materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak dan kecepatan untuk siswa kelas V. *Jurnal Penelitian*. 20(2).
- Putra, A. R. P., Erik, A. I., & Santoso. (2021). Peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV. Universitas Muria Kudus. 1(3): 219-227.
- Putri, R. R., Yuni, A., & Rahmawati, D. (2018). Analisis aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi pada instrument penilaian materi protista untuk peserta didik SMS/MA kelas X. *Jurnal BIODIK*. 4(1): 8-17.
- Putry, H. M. E., Venia, N. A, Rofiatus, S., & Danial, H. (2020). *Video based learning* sebagai tren media pembelajaran di era 4.0. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*. 5(1): 1-24.
- Qoyimah, N. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi VN pada pembelajaran bahasa indonesia SMP. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. 5(2): 12-18.
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi belajar mengajar*. Surabaya: Scorpio Media Pustaka.
- Satrianawati, S. (2018). *Media dan sumber belajar*. CV. Budi Utama.
- Setiadi, T., & Hidayah, N. (2019). Sistem informasi dan pengeluaran kas pada kecbuaran pekalongan menggunakan metode akrual basis. 12(2): 38-44.
- Siang, J. L., Bahrudin, H., & Lukman, T. (2018). Pengembangan video sebagai penunjang media pembelajaran bagi guru di SMP Negeri 5 Tidore Kepulauan. *Proceeding of Community Development*. 2: 111-118.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suminar, Tri. (n.d). Tinjauan filsafat ontologi, epistemologi dan aksiologi manajemen pembelajaran berbasis teori sibermetik. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. 1-16.
- Syukhria, R., & Nurhamidah, D. (2021). Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 21(1). 34-40.
- Tanofao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103-114.
- Tegeh, I. M., Alexander, H. M., & Kadek, D. (2019). Pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4d mata pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 24(2): 158-166.
- Wahida, B. (2021). Pengembangan teknologi audion dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Al Waraqah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 1(1): 24-40.
- Wahyuni, J., Widya, P, Y., Wanto, A. (2018). Analisis Jaringan Saraf Dalam Estimasi Tingkat Pengangguran Terbuka Penduduk Sumatera Utara. *Jurnal Infomedia*. 3(1): 18-24.
- Wosal, Y. N. (2021). Pengembangan pedoman pembuatan media pembelajaran tematik kurikulum 2013 kelas VI tema 6 “menuju masyarakat sejahtera”. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Ilmiah Pembelajaran*. 3(1): 68-75.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Pramedia Group.
- Yuni, S, E., Muammar. (2020). Penerapan strategi *index card match* pada pembelajaran tema “menuju masyarakat sejahtera” kelas VI di MI Muhammadiyah Losari. *Jurnal Al – Miskawaih*. 1(2): 132 – 154.
- Yusuf, F. (2018). Uji validasi dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 7(1): 17 – 23.
- Zulfitri. (2018). Strategi pengembangan layanan perpustakaan perguruan tinggi berbasis teknologi (penerapan bimbingan pemustaka dalam bentuk video pada perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang. Pustakawan UIN Imam Bonjol Padang. 2(2): 80-92.