

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi menjadi basis utama dalam kehidupan manusia. Era ini mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, salah satunya adalah sumber daya manusia yang merupakan suatu hal yang sangat penting dalam sebuah organisasi (Rohida, 2018). Usaha pengembangan sumber daya manusia dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi sumber daya manusia. Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab untuk bangsa dan negara.” Berdasarkan isi UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan

suatu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran dalam mengembangkan peserta didik secara aktif sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan. Hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia pada era revolusi 4.0 adalah pada peningkatan sistem pendidikan dari segi aspek suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan “proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya suatu interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pendidik atau guru dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik atau siswa yang berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi” (Pane & Dasopang, 2017).

Pandemi Covid-19 muncul tidak terduga berdampak pada semua aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Salah satu hal yang dilakukan pemerintah dalam membatasi penyebaran virus Covid-19 yaitu dengan mengeluarkan kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual seperti *whatsapp gurp*, *zoom meeting*, *google meeting* dan lainnya. Adanya pembelajaran daring membuat adanya perubahan kegiatan pembelajaran yang digantikan melalui teknologi yang berkembang saat ini.” Pentingnya teknologi digital dalam kehidupan, mengubah cara berkomunikasi dan juga mengubah cara

otak bekerja dengan cepat dan mendalam (Mancaniello, 2020). “Pembelajaran daring tidak mudah dilakukan terutama untuk jenjang pendidikan dasar. Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis dan disaktis secara bersamaan (Mulyasa, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran daring dilakukan bukan sekedar hanya menyampaikan materi melalui media internet dan bukan juga sekedar soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi virtual, pembelajaran daring harus direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi sama halnya dengan pembelajaran di kelas.”

Menurut Majid (2011) perencanaan merupakan “proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran dan penilaian dalam alokasi waktu suatu pembelajaran yang dilaksanakan pada waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan hal tersebut guru harus merancang pembelajaran daring mulai dari materi, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.”

Media pembelajaran merupakan “suatu kegiatan menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran peserta didik, perasaan, perhatian dan minat belajarnya sesuai dengan materi yang diajarkan oleh pendidik (Tafonao, 2018). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 7-11 merupakan usia anak pada jenjang sekolah dasar yang mengalami tahap operasional konkret (Ibda, 2015). Pada tahap operasional konkret anak belum bisa berpikir secara logis maupun abstrak. Oleh karena itu seorang guru hendaknya dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran,

sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan akan membuat peserta didik menjadi lebih mudah paham mengenai materi yang diajarkan oleh guru (Dewanti, dkk., 2018). Penggunaan media dalam proses pembelajaran penggunaan media sangatlah penting karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, untuk menarik perhatian dan minat belajar dari siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Banyaknya pilihan platform yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tentunya banyak pilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui platform yang dipilih.” Pemilihan media tentunya harus menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan dan kemampuan siswa khususnya pada pembelajaran tematik yang pada dasarnya berciri khas memiliki keterpaduan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya. Menurut Hidayah (2015) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan beberapa mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Sehingga, siswa akan mudah dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dengan menghubungkan kepada aspek lainnya yang telah dipahami.

Kenyataan yang terjadi di Indonesia saat ini khususnya pada jenjang sekolah dasar bisa dikatakan masih jauh dari apa yang diharapkan. “Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran belum sepenuhnya dilakukan secara optimal oleh guru. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era modern ini hendaknya dimanfaatkan oleh guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Peran teknologi dalam pendidikan mengalami banyak permasalahan dan memiliki banyak hal yang perlu untuk dikaji.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilaksanakan pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan berbasis daring (PLPbD) tahun 2020, ditemukan beberapa permasalahan yaitu: “(1) kegiatan belajar mengajar di sekolah sudah cukup baik, namun siswa masih kurang tertarik dengan media yang digunakan oleh guru, hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru apalagi pada saat ini kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring yang membuat pembelajaran semakin tidak efektif, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan ini akan menimbulkan materi yang diajarkan oleh guru dianggap sulit oleh siswa. (2) guru menggunakan video pembelajaran di *youtube* yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, artinya guru kurang kreatif dalam mengembangkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun guru juga membuat suatu video pembelajaran, akan tetapi di dalam video pembelajaran guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja dan tidak berisi animasi dan gambar- gambar yang menarik bagi siswa, dan (3) inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sudah baik, namun terdapat beberapa kekurangan dalam mengembangkan media pembelajaran hal ini karena pengetahuan tentang teknologi masih kurang.” Selain itu permasalahan juga ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas yang berbasis konvensional seperti penggunaan gambar, buku, dan *puzzle* sehingga tidak bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring, apalagi selama masa pandemi ini segala kegiatan dibatasi.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perlu adanya tindakan atau solusi untuk mengatasinya yaitu perlu dikembangkannya suatu adanya suatu perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong kemampuan siswa dan bermakna, sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai seorang guru dalam hal ini harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran. Video dikatakan sebagai suatu medium yang efektif dalam membantu proses pembelajaran (Zaman & Eliyawati, 2010). Video pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem. *Video scribe* merupakan “aplikasi edit video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk video yang berisi animasi yang terdiri dari rangkaian gambar-gambar yang tersusun menjadi suatu video pembelajaran. *Video scribe* memiliki kelebihan yaitu dapat menggabungkan gambar, suara dan desain yang menarik. Aplikasi *video scribe* memiliki banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu fitur yang tersedia dalam aplikasi *video scribe* sangat banyak seperti dapat menambahkan gambar, desain animasi maupun video dengan cara meng-*import* ke dalam aplikasi tersebut” (Adabiyah dkk, 2018).

Penggunaan aplikasi *video scribe* dapat membantu guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan membuat video pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari siswa.

“Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* sangat cocok diterapkan pada saat pembelajaran daring. Pengembangan video pembelajaran tersebut menampilkan suatu video pembelajaran yang berisi animasi dan gambar-gambar yang menarik bagi peserta didik, serta terdapat kuis pembelajaran di akhir video sebagai bahan evaluasi siswa sehingga materi yang terdapat dalam video pembelajaran tersebut dapat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik.” Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini mengembangkan satu muatan pembelajaran tematik yang memiliki keterpaduan antara 1 mata pelajaran dengan pelajaran lainnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Febrianti (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Video Scribe Berbasis Kearifan Lokal untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Uji validasi ahli media mendapatkan presentase skor sebesar 93% dan uji validasi materi mendapatkan presentase skor sebesar 85%. Sedangkan hasil dari respon pengguna siswa mencapai 91 %, hasil dari respon pengguna guru mencapai 89%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media *video scribe* ini menunjukkan kriteria valid dan dapat digunakan pada proses pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggalku, subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku untuk kelas 4 sekolah dasar. Penelitian kedua menurut Hikmah (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Sparkol Video Scribe* Kelas III Sekolah Dasar Negeri Lowokwaru 4 Malang”. Uji validasi ahli materi memperoleh persentase 80,4 %, uji ahli media memperoleh skor 87,5%, uji ahli pembelajaran 95,9%, hasil tes kognitif siswa dengan nilai rata-rata 83% dan respon siswa mendapatkan hasil 98%. Dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran layak

untuk digunakan dalam pembelajaran dan dari respon siswa media pembelajaran *video scribe* menarik dan efektif digunakan untuk siswa kelas 3 di SDN Lowokwaru 4 Malang.

Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Video Scribe* Berbasis Pembelajaran Tematik Untuk Topik Kesimbangan Ekosistem Bagi Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran belum sepenuhnya dilakukan secara optimal oleh guru.
- 2) Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- 3) Kurang tertariknya siswa dengan media yang digunakan oleh guru pada pembelajaran daring sehingga menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar dan ini akan menimbulkan materi yang diajarkan oleh guru dianggap sulit oleh siswa.
- 4) Guru kurang kreatif dalam mengembangkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 5) Penggunaan media pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas yang berbasis konvensional seperti penggunaan gambar, buku, dan *puzzle*

sehingga tidak dapat dengan maksimal digunakan dalam proses pembelajaran daring.

- 6) Diperlukannya media pembelajaran yang lebih menarik khususnya pada pembelajaran tematik yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring untuk membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diperlukannya media pembelajaran yang lebih menarik khususnya pada pembelajaran tematik. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi video scribe berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring untuk membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* yang dikhususkan untuk pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik bagi siswa kelas V di SD Negeri

- 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022 untuk topik keseimbangan ekosistem?
- 2) Bagaimanakah validitas video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022 untuk topik keseimbangan ekosistem?
- 3) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022 untuk topik keseimbangan ekosistem.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan rancang bangun video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022 untuk topik keseimbangan ekosistem.
- 2) Menganalisis validitas video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022 untuk topik keseimbangan ekosistem.
- 3) Menganalisis respon guru dan siswa terhadap video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik bagi siswa

kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022 untuk topik keseimbangan ekosistem.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topic keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022 sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai landasan tentang pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe*. Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis hasil penelitian ini yaitu ditinjau dari beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Pengembangan video pembelajaran berbasis *video scribe* ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi keseimbangan ekosistem dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan guru mengenai video pembelajaran dan dapat mengaplikasikan video pembelajaran tersebut ke

dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *video scribe* dan dapat dijadikan masukan dan saran dalam penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe*. Produk ini berisi materi keseimbangan ekosistem. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Kubutambahan. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Kubutambahan.
- 2) Topik yang dikembangkan pada media pembelajaran *video scribe* yaitu diambil dari salah satu pembelajaran yang ada pada tema 2 ekosistem subtema 3 keseimbangan ekosistem kelas V.

- 3) Video pembelajaran ini dalam berbentuk media audio visual.
- 4) Video pembelajaran yang dikembangkan memuat materi muatan pembelajaran IPA pada subtema keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V pada semester 2.
- 5) Video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak berupa aplikasi video scribe.
- 6) Media *video scribe* berisi tulisan, gambar animasi, dan efek suara di setiap tampilan video agar pengguna dapat aktif dalam proses pembelajaran.
- 7) Proses pembuatan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini berdasarkan beberapa tahapan.
- 8) Keistimewaaan atau ciri khas media ini dibandingkan dengan media sebelumnya yaitu media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini memuat pembelajaran tematik untuk topik keseimbangan ekosistem yang dapat digunakan untuk cara cepat belajar tematik sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi tematik yang bersifat keterpaduan sedangkan media yang dikembangkan dengan menggunakan *video scribe* sebelumnya hanya menggunakan 1 topik materi saja.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berbasis pembelajaran tematik untuk topik 3 keseimbangan ekosistem bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Kubutambahan penting untuk dikembangkan karena kurang tertariknya siswa dengan media yang digunakan oleh guru yang disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru seperti yang kita ketahui bahwa pada usia sekolah dasar anak mengalami tahap operasional

konkret yang dimana siswa sudah mampu berfikir secara logis namun masih membutuhkan adanya bantuan media konkret. Media ini dikembangkan untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dari rumah yang sering dianggap membosankan, memberikan pengalaman belajar berkaitan dengan kehidupan nyata yang dialami siswa dan memudahkan guru dalam memilih model pembelajaran yang bisa diterapkan secara daring, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif, efisien dan bermakna bagi siswa dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini dikembangkan dengan beberapa asumsi yaitu sebagai berikut.

- 1) Guru yang belum pernah menggunakan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* pada pelaksanaan pembelajaran daring.
- 2) Siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dari rumah yang sering dianggap membosankan, memberikan pengalaman belajar berkaitan dengan kehidupan nyata yang dialami siswa dan memudahkan guru dalam memilih model pembelajaran yang bisa diterapkan secara daring.
- 3) Media video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* berisikan materi pembelajaran tematik terintegrasi yang memuat beberapa mata pelajaran yaitu pemahaman materi dengan teks, gambar, animasi, suara, dan latihan soal yang tersaji dalam satu video pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* yang dibuat sebagai berikut.

- 1) “Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022, sehingga video pembelajaran yang dikembangkan hanya digunakan oleh siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan.
- 2) Materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* memuat materi pembelajaran tematik terintegritas yang memuat beberapa mata pelajaran pada subtema 3 keseimbangan ekosistem.
- 3) Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ada di kelas V SD Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022.”
- 4) Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *video scribe* ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahapan yaitu (*analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *development* (pengembangan) dikarenakan adanya keterbatasan waktu, kondisi, tenaga dan finansial.

1.10 Definisi Istilah

Hal yang dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman pembaca mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah yang dapat memudahkan pembaca, adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) “Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, alat, materi

(buku, modul, dll) dan strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

- 2) *Video scribe* merupakan sebuah aplikasi atau software yang digunakan dalam membuat suatu video pembelajaran dengan beberapa animasi yang menarik bagi siswa.
- 3) Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis, terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementatiton* dan *evaluation* yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- 4) Keseimbangan ekosistem merupakan salah satu materi pembelajaran kelas V di Sekolah Dasar semester 2. Pada materi ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keseimbangan ekosistem.”

