

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS PROYEK MATA PELAJARAN IPAS
MATERI INDONESIA KAYA HAYATINYA
SISWA KELAS V SD NEGERI 3 UBUNG DENPASAR**

Oleh

Ni Kadek Ina Febriyanti, NIM 2011031054

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS, (2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS, dan (3) mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial uji-t. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) hasil uji rancang bangun memperoleh skor 90,90% dengan kualifikasi sangat baik, (2) kelayakan media video pembelajaran berbasis proyek berdasarkan hasil uji materi pembelajaran memperoleh skor 100%, hasil uji desain pembelajaran memperoleh skor 95,83%, hasil uji media pembelajaran memperoleh skor 96,67%, uji perorangan memperoleh skor 95,83%, dan uji kelompok kecil memperoleh skor 92,13% dengan keseluruhan persentase skor berada pada kualifikasi sangat baik, serta (3) hasil uji efektivitas produk memperoleh $t_{hitung} = 34,514 > t_{tabel} = 1,711$ pada taraf signifikansi 5% untuk $db = 24$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media video pembelajaran berbasis proyek layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran materi Indonesiaku kaya hayatinya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD Negeri 3 Ubung Denpasar.

Kata Kunci: ADDIE, Video Pembelajaran, Proyek, IPAS, Keanekaragaman Hayati

ABSTRACT

The objectives of this study were (1) to describe the design of project-based learning video media for IPAS subjects, (2) to determine the feasibility of project-based learning video media for IPAS subjects, and (3) to determine the effectiveness of project-based learning video media for IPAS subjects. This development research uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection methods used were questionnaire and test methods. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis techniques and t-test inferential statistical analysis. The results of this development research show that: (1) the design test results obtained a score of 90.90% with very good qualifications, (2) the feasibility of project-based learning video media based on the results of the learning material test obtained a score of 100%, the learning design test results obtained a score of 95.83%, the learning media test results obtained a score of 96.67%, the individual test obtained a score of 95.83%, and the small group test obtained a score of 92, 13% with the overall percentage score is in very good qualification, and (3) the results of the product effectiveness test obtained $t\text{-count} = 34.514 > t\text{-table} = 1.711$ at the 5% significance level for $db = 24$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a significant difference before and after using project-based learning video media. Thus it can be concluded that the project-based learning video media product is feasible and effective to be applied in learning Indonesiaku material rich in biodiversity of natural and social science subjects (IPAS) grade V SD Negeri 3 Ubung Denpasar.

Keywords: ADDIE, Learning Video, Project, IPAS, Biodiversity

