

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada era modern saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung sangat pesat turut membawa perubahan pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan (Wibawa *et al.*, 2024). Kondisi tersebut menjadikan teknologi semakin penting untuk dimanfaatkan dalam mendukung berbagai aktivitas manusia. Teknologi merupakan sarana yang dapat membantu manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, baik dalam bidang pekerjaan maupun pendidikan, sehingga mempermudah pelaksanaan kegiatan di berbagai aspek kehidupan (Maritsa *et al.*, 2021). Peran teknologi sangat penting dalam mendukung aktivitas manusia, baik dalam bidang komunikasi, pekerjaan maupun pendidikan. Teknologi juga berperan dalam menciptakan berbagai inovasi yang mampu mempermudah kehidupan sehari-hari masyarakat serta membantu meringankan pekerjaan yang sebelumnya terasa sulit dan penuh tekanan (Putri, 2023).

Perkembangan teknologi tersebut turut memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat dilaksanakan dengan cara yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Menurut Syahputra (2024, p. 11), salah satu ciri utama dari abad ke-21 adalah perkembangan informasi yang berlangsung secara digital.

Pembelajaran abad 21 merupakan proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan dan kompetensi yang relevan dengan tantangan dan peluang di era digital, salah satunya dengan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas belajar. Di era digitalisasi seperti saat ini, proses pembelajaran di sekolah perlu menyesuaikan dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang (Permana *et al.*, 2024). Sehingga, kehadiran teknologi sejatinya telah membuka peluang baru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Proses pembelajaran yang interaktif adalah kegiatan belajar yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan, hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Fernando *et al.* (2024, p. 66), mengungkapkan “hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.” Selain itu, Setiawati *et al.* (2019, p. 380) mengungkapkan “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melewati kegiatan belajar.” Sehingga, berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, yang meliputi penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dan dibuktikan dengan adanya perubahan tingkah laku.

Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, seorang pendidik harus bisa menjadi motivator sekaligus fasilitator yang memotivasi dan memfasilitasi siswa dengan dukungan yang mereka perlukan. Dalam proses pembelajaran, pendidik memiliki kedudukan penting karena

berperan sebagai motivator dan fasilitator yang membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Putra *et al.*, 2024). Pendidik juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik, salah satunya adalah dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi merupakan salah satu bentuk pembaharuan dari metode pembelajaran tradisional menuju metode pembelajaran yang modern, guna untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Kehadiran teknologi dalam pendidikan tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong perubahan dari metode pembelajaran tradisional menuju pembelajaran yang lebih efektif (Wahyudi & Jatun, 2024).

Harapan terhadap peningkatan mutu pendidikan di Indonesia bertolak belakang dengan kondisi nyata yang memperlihatkan kualitas pendidikan kita masih berada pada level rendah. Hal ini dibuktikan dengan data dari *Programme for International Student Assessment* (PISA), yang menunjukkan bahwa skor PISA Indonesia pada tahun 2022 menurun dari tahun sebelumnya. Berdasarkan hasil PISA Indonesia pada tahun 2022 menunjukkan bahwa skor Matematika siswa sebesar 366, Membaca 359, dan Sains 383 (OECD, 2023). Penurunan ini disebabkan oleh beberapa hal salah satunya adalah ketertinggalan pembelajaran akibat dari adanya pandemi Covid-19. Selain itu, penurunan skor PISA khususnya pada bidang Sains juga disebabkan oleh unsur intrinsik dan ekstrinsik, seperti peserta didik yang masih kurang memahami konsep materi namun malas untuk bertanya kepada guru serta kurangnya minat belajar peserta didik, dan unsur ekstrinsik yang berupa proses pengajaran di kelas yang masih bersifat

konvensional (Yusmar & Fadilah, 2023).

Selain data dari PISA rendahnya kualitas pendidikan Indonesia juga dapat dilihat dari data skor hasil penelitian *Trend In International Mathematics And Science Study* (TIMSS). Hasil TIMSS Indonesia pada tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 44 dari 49 negara yang mengikuti TIMSS, dengan skor rata – rata Indonesia sebesar 397 sedangkan skor rata-rata internasional sebesar 500 (Hadi & Novaliyosi, 2019). Selain dari dua data internasional tersebut, fakta bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah juga dapat dilihat dari beberapa artikel maupun berita. Salah satunya adalah berita yang di rilis oleh Kompas.com pada 04 April 2025, yang menyatakan bahwa ratusan siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Buleleng masih belum bisa membaca. Berdasarkan fakta-fakta tersebut, dapat dilihat bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih belum dapat memenuhi harapan sebagaimana yang telah di paparkan sebelumnya.

Kondisi serupa juga ditemukan di SD Negeri 4 Kaliuntu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama dengan wali kelas IV Ibu ketut Yuni Astuti, S.Pd., didapatkan hasil bahwa hasil belajar IPAS yang diperoleh oleh siswa kelas IV masih tergolong rendah. Data hasil belajar siswa tersebut, kemudian di analisis menggunakan tabel Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5, berdasarkan analisis yang dilakukan ditemukan hasil dari jumlah total 36 siswa di kelas IV, hanya 9 orang siswa yang dapat meraih kualifikasi nilai baik atau setara dengan 26,5%, yakni rentangan nilai kurang dari 85. Kemudian 15 orang atau setara dengan 43,5% siswa dengan kualifikasi cukup, dengan rentangan nilai kurang dari 75. Dan 12 orang atau setara dengan 30% siswa dengan kualifikasi kurang, dengan

rentangan nilai kurang dari 65.

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya proses pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode konvensional. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga motivasi belajar serta pemahaman konsep siswa menjadi rendah. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda juga masih rendah karena materi bersifat abstrak dan proses pembelajaran belum didukung oleh media visual yang menarik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami proses perubahan wujud benda yang seharusnya dapat diamati secara konkret melalui visualisasi yang jelas dan menarik.

Kesenjangan ini memerlukan adanya sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep materi yang dipelajari oleh siswa. Menurut Hasan *et al.* (2021, p. 29) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.” Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran bisa berjalan efektif dan optimal (Fadilah *et al.*, 2023). Sehingga berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang bisa digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dengan tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan adanya media pembelajaran yang mendukung

proses pembelajaran (Putra *et al.*, 2023).

Keberadaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran di kelas sangatlah penting, karena tidak semua materi yang diajarkan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat menjadi fasilitas belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami materi (Angginingsih *et al.*, 2021). Wahid (2018) menambahkan “secara umum manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.” Selain itu, Astari *et al.* (2024, p. 51) mengungkapkan “media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan media dapat tercipta pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah memahami apa yang telah dilihat secara jelas.” Sehingga untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Keselarasan antara model pembelajaran, media pembelajaran, dan metode pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Maharani *et al.*, 2023).

Fakta unik lainnya yang ditemukan melalui proses observasi dan wawancara, yaitu adanya perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa di kelas IV, di mana 50% siswa memiliki gaya belajar visual dan 50% lainnya memiliki gaya belajar auditori. Perbedaan gaya belajar ini menuntut hadirnya sebuah media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kedua gaya belajar tersebut secara proporsional. Salah satu cara yang dapat dilakukan, yaitu dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran di kelas. Menurut Oktapiani *et al.* (2021), Video pembelajaran akan dapat memfasilitasi belajar anak baik yang memiliki gaya

belajar audio maupun gaya belajar visual. Video pembelajaran dapat dirancang dengan menambahkan gambar-gambar menarik serta suara yang dapat merangsang minat siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan isi materi. Menurut Ratna Dewi *et al.* (2021), “video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang memanfaatkan teknologi dalam mengemas sebuah informasi.” Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa video pembelajaran merupakan sebuah media yang mengandung unsur audio visual dan berbasis teknologi, yang dapat memfasilitasi perbedaan gaya belajar siswa.

Video pembelajaran merupakan salah satu media inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan salah satunya dapat di akses di mana saja dan kapan saja. Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat di akses kapan saja dan di mana saja, serta dapat memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis (Damayanti *et al.*, 2022). Selain itu, Muliani & Wibawa (2019) mengungkapkan bahwa “video pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting terutama dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, metode pengajaran lebih bervariasi serta siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.” Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Tinggi rendahnya motivasi siswa dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar mereka (Ari & Wibawa, 2019).

Di tengah perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terdapat berbagai jenis *software* yang bisa digunakan untuk menciptakan media

pembelajaran yang interaktif, salah satunya adalah *Sparkol Videoscribe*. Menurut Munawwarah (2019) “*Videoscribe* adalah perangkat lunak yang berlatar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik dan penggunaannya pun sangat cepat dan mudah.” *Videoscribe* merupakan salah satu *software* yang bisa digunakan untuk menciptakan sebuah video pembelajaran dengan menggabungkan elemen-elemen yang menarik sehingga membentuk sebuah video yang menarik.

Keunggulan ini selaras dengan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 4 Kaliuntu yang memiliki gaya belajar visual-auditori, sehingga video pembelajaran berbasis animasi visual yang akan dikembangkan dinilai lebih relevan dibandingkan dengan media lainnya karena dapat menghadirkan unsur visual sekaligus audio mengenai bagaimana perubahan wujud benda dapat terjadi. Media ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk animasi tulisan tangan, tetapi juga dirancang dengan menambahkan visualisasi bagaimana perubahan wujud benda terjadi dan faktor penyebabnya. Sehingga media ini akan dapat menjawab permasalahan nyata yang terjadi di sekolah, mengenai rendahnya pemahaman konsep yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi IPAS perubahan wujud benda. Dalam proses pembelajaran IPAS tidak dapat dipungkiri sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi (Sari *et al.*, 2024).

Pengembangan video pembelajaran berbasis *Videoscribe* ini menjadi sebuah solusi yang relevan dengan kebutuhan siswa, sekaligus sebuah inovasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan interaktif. Media

ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. Sehingga perlu dikembangkan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Videoscribe* dengan Animasi Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran IPAS di SD, di antaranya:

- 1.2.1 Proses belajar mengajar di dalam kelas yang masih bersifat monoton dan cenderung berlangsung satu arah, sehingga menyebabkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan menjadi kurang menarik bagi siswa.
- 1.2.2 Proses pembelajaran yang cenderung berpatokan pada buku pegangan siswa dan guru.
- 1.2.3 Kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga menyebabkan siswa kesulitan memahami isi dari materi yang diajarkan.
- 1.2.4 Perbedaan gaya belajar siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung perbedaan gaya belajar tersebut.
- 1.2.5 Minimnya inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa, sehingga siswa cenderung pasif dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya pemaparan masalah pada identifikasi masalah dan keadaan nyata pembelajaran saat ini yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan akan dipersempit dan di fokuskan pada masalah minimnya inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa. Secara lebih rinci, pembatasan masalah ini dibatasi pada pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Selain itu materi yang terdapat pada video juga terbatas pada materi perubahan wujud benda, yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan dipertegas dengan adanya pembatasan masalah seperti yang sudah di kemukakan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimana validitas video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS

siswa kelas IV SD?

- 1.4.4 Bagaimana efektivitas video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini, yaitu:

- 1.5.1 Menjelaskan proses perancangan video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.
- 1.5.2 Mengetahui validitas kelayakan video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.
- 1.5.3 Mengetahui kepraktisan video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.
- 1.5.4 Mengetahui efektivitas video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah sebuah video pembelajaran

yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Di dalam produk ini akan berisi muatan materi IPAS kelas IV SD, yaitu perubahan wujud benda. Video yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV, diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini akan dapat membantu untuk menjelaskan materi kepada siswa dengan cara yang lebih interaktif dan inovatif. Video pembelajaran ini juga akan memudahkan siswa dalam belajar, karena video ini dapat di akses di mana saja dan kapan saja. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1.6.1 Nama produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah “Video Pembelajaran Interaktif berbantuan *videoscribe* dengan animasi visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD”.

1.6.2 Konten isi produk

Dalam penelitian ini, video pembelajaran yang dikembangkan berisi muatan materi IPAS untuk siswa kelas IV, yaitu Perubahan Wujud Benda yang berisi gambar, teks, musik, dan narasi sebagai penjelas isi materi yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

1.6.3 *Software* yang digunakan

Video pembelajaran ini dirancang dengan memanfaatkan beberapa *software* pendukung, yaitu :

1. *Sparkol Videoscribe*, digunakan untuk membuat aset berupa ilustrasi yang berkaitan langsung dengan materi perubahan wujud benda, yang dianimasikan dengan gaya animasi tulis tangan.
2. Canva, digunakan merancang berbagai gambar animasi contoh-contoh

perubahan wujud benda yang ada di dalam kehidupan sehari-hari siswa.

3. Capcut, digunakan untuk *mixing* seluruh elemen yang dihasilkan dari *videscribe* dan canva agar menjadi sebuah satu kesatuan video pembelajaran yang utuh.

1.6.4 Keunggulan produk

Video pembelajaran interaktif berbantuan *Videoscribe* ini memiliki beberapa keunggulan bila digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun beberapa keunggulan video pembelajaran ini dari video pembelajaran yang lain sebagai berikut.

1. Video pembelajaran ini ditambahkan dengan visualisasi interaktif perubahan wujud benda, yang bertujuan untuk membantu siswa mengetahui bagaimana wujud benda bisa berubah, misalnya dari padat menjadi cair atau sebaliknya. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir adanya eksperimen langsung jika alat dan bahan kurang memadai. Selain itu pada video juga akan ditambahkan elemen-elemen yang menarik yang dapat membantu meningkatkan minat siswa untuk menyimak materi yang disampaikan. Selain elemen visual pada video juga akan ditambahkan teks atau narasi, suara, dan juga musik pendukung. Dengan menggabungkan unsur visual dan audio ini akan dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, video pembelajaran interaktif berbasis *videoscribe* menjadi alternatif yang efektif karena mampu menampilkan proses perubahan wujud benda secara visual, runtut, dan menarik sehingga seluruh siswa dapat mengamati materi secara bersama-sama dengan lebih fokus dan

mudah dipahami

2. Video pembelajaran dengan aplikasi *Videoscribe* memiliki rentangan durasi 5-10 menit. Video ini akan dibuat sesuai dengan rentang fokus siswa SD agar video dapat berfungsi secara efektif dan tidak menimbulkan kebosanan. Selain itu, video pembelajaran ini dapat diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja.
3. Kuis interaktif, didalam video pembelajaran interaktif berbantuan *videoscribe* yang dikembangkan juga dilengkapi dengan kuis interaktif yang dapat membantu siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kuis interaktif ini juga berfungsi sebagai alat ukur yang dapat digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan video pembelajaran ini yaitu.

1. Dalam proses pembelajaran di kelas, belum pernah memanfaatkan video pembelajaran berbantuan *Videoscribe*.
2. Sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan media video pembelajaran.
3. Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan

Videoscribe yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantuan *Videoscribe* ini terbatas pada siswa kelas IV, sehingga produk yang dihasilkan hanya bisa digunakan di kelas tersebut.
2. Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantuan *Videoscribe* ini terbatas pada materi IPAS. Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan sumber daya, maka video pembelajaran interaktif berbantuan *Videoscribe* ini hanya digunakan untuk mengajarkan muatan materi IPAS pada materi Perubahan Wujud Benda kepada siswa kelas IV semester I di SD.

1.8 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman pembaca, saat membaca istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi istilah. Berikut ini adalah definisi dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau merancang sebuah media pembelajaran seperti video, modul, dan sebagainya.
- 1.8.2 *Videoscribe* adalah *software* yang digunakan untuk membuat sebuah video pembelajaran yang menarik, yang bisa menggabungkan unsur gambar, suara, musik, dan teks.
- 1.8.3 Model ADDIE adalah merupakan salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.