

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
TEMATIK DENGAN APLIKASI *SONY VEGAS PRO* PADA  
TEMA 6 SUBTEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
CHOLILATUL UMMAH  
NIM. 1786206012**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
Juli 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
TEMATIK DENGAN APLIKASI *SONY VEGAS PRO* PADA  
TEMA 6 SUBTEMA 1 UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang Untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:**

**CHOLILATUL UMMAH**

**NIM. 1786206012**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
Juli 2021**

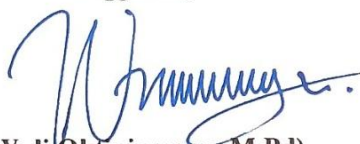
### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi universitas islam raden rahmat malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Selasa

Tanggal : 27 Juli 2021

Anggota I,



(Wuli Oktiningrum, M.Pd)  
NIDN. 0730108803

Anggota II



(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)  
NIP. 195803051986031020

Ketua Penguji



(Andi Wibowo, M. Pd)  
NIDN. 0718128902

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)  
NIDN. 0720068803

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini:

Nama : Cholilatul Ummah

Nim : 1786206012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan tulisan atau hasil pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan saya sendiri, apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

malang, 27 juli 2021

yang membuat pernyataan,



**(Cholilatul Ummah)**

**NIM. 1786206012**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tulisan tugas akhir (Skripsi) ini sesuai tepat waktu. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan atas keharibaan Nabi Besar Muhammad Saw yang telah menuntun umat manusia dari jaman kebodohan ke jaman yang penuh ilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik dengan Aplikasi *Sony Vegas Pro* Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan program studi serta syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan ikut andil dalam penyelesaian penulisan skripsi. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Drs. KH Imron Rosyadi Hamid, SE, M. SI selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M. Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

4. Andi Wibowo, M. Pd selaku ketua penguji sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan
5. Wuli Oktiningrum, M. Pd selaku penguji utama Universitas Islam Raden Rahmat Malang
6. Prof. Dr. Suryaman, M. Pd selaku sekretaris penguji utama Universitas Islam Raden Rahmat Malang
5. Segenap keluarga besar PGSD Unira Malang yang telah memberikan dukungan, serta motivasi
6. Orang tua serta saudara yang senantiasa memberikan dukungan, bantuan serta doa.

Semoga Allah SWT melimpahkan taufik dan hidayah-Nya serta memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun saran-saran. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap skripsi yang disusun dapat menambah wawasan bagi pembaca, dan menjadi suatu karya yang baik serta menjadi persembahan bagi para dosen di Universitas Islam Raden rahmat Malang.

**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Pengembangan .....	7
H. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Tinjauan Teori .....	9
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	9
2. Penyusunan Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran.....	10
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	13
4. Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
5. Fungsi Media Pembelajaran .....	15
6. Media Video Pembelajaran Tematik.....	16
7. Pemahaman konsep Siswa Sekolah Dasar.....	20

8. Pembelajaran tematik Sekolah Dasar .....	22
B. Penelitian Terkait.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	32
1. Potensi Dan Masalah .....	33
2. Pengumpulan Informasi/ Data .....	34
3. Desain Produk.....	34
4. Validasi Produk Tahap Pertama .....	35
5. Revisi Produk Tahap Pertama .....	35
6. Uji Coba Kelompok Kecil .....	36
7. Revisi Produk Tahap Kedua .....	36
8. Uji Coba Lapangan .....	37
9. Revisi Produk Tahap Ke Tiga.....	37
C. Gambaran Produk Yang Akan Di Kembangkan .....	37
D. Rancangan Uji Coba Produk .....	42
1. Rancangan Uji Coba .....	42
2. Subjek Uji Coba.....	44
3. Teknik Pengumpulan Data .....	44
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	46
1. Rumus Pengolahan Data Kelayakan Produk .....	46
2. Rumus Pengolahan Data Soal Tes.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	49
B. Tahap Validasi .....	53
1. Hasil Validasi Ahli Media.....	54
2. Hasil Validasi Ahli Materi .....	55
C. Hasil Uji Coba Produk .....	56



1. Uji Coba Kelompok Kecil.....	57
2. Uji Coba Kelompok Besar .....	58
D. Revisi Produk.....	62
1. Revisi Hasil Ahli Media.....	62
2. Revisi Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
3. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan.....	64
E. Kajian Produk Akhir .....	64
F. Keterbatasan Penelitian.....	69
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 kompetensi Dasar .....	27
Tabel 2. 2 Materi Pembelajaran .....	28
Tabel 2. 3 Penelitian Terkait .....	29
Tabel 3. 1 Gambaran Produk yang Dikembangkan (Storyboard).....	38
Tabel 3. 2 Kelayakan Produk .....	47
Tabel 3. 3 Kriteria Rata-Rata Nilai .....	47
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Tes Siswa Secara Klasikal .....	48
Tabel 4. 1 Desain Media Video Pembelajaran Tematk.....	50
Tabel 4. 2 Desain Panduan Penggunaan Media .....	51
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	55
Tabel 4. 5 Presentase Angket Respon Siswa Kelompok Kecil.....	57
Tabel 4. 6 Presentase Ketuntasan Belajar Siswa Per Indikator.....	58
Tabel 4. 7 Presentase Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal.....	59
Tabel 4. 8 Presentase Angket Respon Siswa Kelompok Besar .....	61
Tabel 4. 9 Revisi Hasil Validasi Ahli Media .....	62
Tabel 4. 10 Revisi Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 4. 11 Revisi Hasil Uji Coba Lapangan.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Borg and Gall.....	32
Gambar 4. 1 Diagram Presentase Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Gambar 4. 2 Diagram Presentase Hasil Validasi Ahli Materi.....	56
Gambar 4. 3 Diagram Presentase Peningkatan Hasil Tes Siswa Secara Klasikal kelompok besar.....	60
Gambar 4. 4 Diagram Presentase Hasil Validasi Ahli.....	65
Gambar 4. 5 Diagram Presentase angket respon siswa kelompok kecil.....	66
Gambar 4. 6 Diagram Presentase Pemahaman Konsep Siswa. ....	67
Gambar 4. 7 Diagram Presentase Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....	77
Lampiran 2. Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru .....	78
Lampiran 3. Transkrip Wawancara .....	79
Lampiran 4. Kisi-Kisi Lembar Wawancara Siswa.....	81
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Siswa.....	82
Lampiran 6. Kisi-Kisi Observasi Pembelajaran.....	83
Lampiran 7. Transkrip Observasi Pembelajaran .....	84
Lampiran 8. Hasil Observasi Dan Wawancara .....	87
Lampiran 9. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	89
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Media .....	90
Lampiran 11. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi .....	92
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi.....	93
Lampiran 13. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa .....	95
Lampiran 14. Lembar Angket Respon Siswa .....	96
Lampiran 15. Kisi-Kisi Soal Tes Siswa .....	98
Lampiran 16. Lembar Soal Pre-Test .....	104
Lampiran 17. Lembar Soal Post-Test.....	107
Lampiran 18. Silabus Tematik .....	110
Lampiran 19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	117
Lampiran 20. Lembar Validasi Ahli Media .....	131
Lampiran 21. Rekapitulasi Data Hasil Ahli Media.....	132
Lampiran 22. Lembar Validasi Ahli Materi.....	133
Lampiran 23. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	134
Lampiran 24. Lembar Angket Respon Siswa Kelompok Kecil.....	137
Lampiran 25. Rekapitulasi Data Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil .....	138
Lampiran 26. Lembar Angket Respon Siswa Kelompok Besar .....	141

Lampiran 27. Rekapitulasi Data Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar .....	142
Lampiran 28. Lembar Skor Pretest-Posttest Siswa Kelompok besar.....	145
Lampiran 29. Rekapitulasi Data Skor Pretest-Posttest Siswa Kelompok besar	
Lampiran 30. Lembar Jawaban Latihan Siswa Kelompok Besar .....	148
Lampiran 31. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	151
Lampiran 32. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar .....	152



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## ABSTRAK

Ummah, Cholilatul. 2021. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Dengan Aplikasi *Sony Vegas Pro* Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Andi Wibowo, M. Pd.

**Kata kunci:** media video pembelajaran tematik, *sony vegas pro*, pemahaman konsep

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh situasi dan kondisi pembelajaran saat ini terkait pembelajaran daring, minimnya penggunaan media pembelajaran serta kurangnya pemahaman konsep siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 3 Babadan Ngajum. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media video pembelajaran tematik dengan bantuan editing aplikasi *sony vegas pro* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R N D) dengan menggunakan prosedur pengembangan dari Borg And Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV SDN 3 Babadan Ngajum. Instrument untuk menguji kelayakan produk adalah angket. Sedangkan instrument untuk menguji tingkat keefektifan media terhadap pemahaman konsep siswa adalah soal pretest-posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media video pembelajaran tematik dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media. Presentase yang diperoleh sebesar 91% dengan kualifikasi valid dan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 95% dengan kualifikasi valid. Sedangkan angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 95% dengan kualifikasi valid pada kelompok kecil dan 93% dengan kualifikasi valid pada kelompok besar. 2) media video pembelajaran tematik dinyatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa berdasarkan uji coba lapangan kelompok besar siswa kelas IV SDN 3 Babadan Ngajum. Skor rata-rata pretest siswa sebesar 54 dengan kategori kurang tuntas dan skor rata-rata posttest siswa sebesar 74 dengan kategori tuntas. Sedangkan presentase peningkatan belajar siswa secara klasikal diperoleh sebesar 45%.



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## ABSTRACT

Ummah, Cholilatul. 2021. The development of Thematic Learning Video Media Using Sony Vegas Pro Application for Students on Theme 6 Sub-theme 1 to Improve the Conceptual Understanding of Students of IV Class at Elementary School. Thesis, Department of Elementary School Education, Faculty of Education, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Supervisor: Andi Wibowo, M. Pd.

**Keywords:** thematic learning video media, sony vegas pro, conceptual understanding

This study is motivated by the current learning situation and conditions related to online learning, the lack of use of learning media and the lack of understanding of students' concepts in thematic learning for IV class in SDN 3 Babadan Ngajum. Therefore, to overcome this problem, researcher has developed thematic learning video media by editing the Sony Vegas Pro application to improve students' conceptual understanding.

The type of this study is research-development (R n D) with procedure by Borg And Gall. The subjects in this research were 20 students of IV class at SDN 3 Babadan Ngajum. The instrument to test the feasibility of the product is a questionnaire. Meanwhile, the instrument to test the effectiveness of the media on students' conceptual understanding is the –pretest-posttest.

The results showed that 1) thematic learning video media is suitable for use based on the results of media expert validation. The percentage obtained is 91% with valid qualifications and the results of material expert validation obtain a percentage of 95% with valid qualifications. While the students' response questionnaire obtained a percentage of 95% with valid qualifications in the small group and 93% with valid qualifications in the large group. 2) Thematic learning video media is effective to improve students' conceptual understanding based on the large group field trial for students of IV class at SDN 3 Babadan Ngajum. The pretest average was 54 with incomplete category and the posttest average was 74 with complete category. While the percentage increase in student learning classically is obtained by 45%.



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan hal pokok yang harus dijalankan dalam dunia pendidikan, karena pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan pengalaman serta informasi baru yang dibutuhkan siswa di sekolah serta kehidupan sehari-hari.

UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dan siswa serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Saat ini kurikulum yang diterapkan di tingkat Sekolah Dasar adalah kurikulum 2013. Mulyasa (2013: 60) menyatakan bahwa seiring dengan berkembangnya jaman serta kebutuhan pendidikan yang belum terpenuhi dalam level internasional membuat kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan. Pada tahun 2013 kurikulum telah mengalami perubahan dari kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berbasis pada karakter serta pembelajaran di kelas dialihkan menjadi pembelajaran tematik.

Menurut Mulyasa (2013: 170) adapun pada pembelajaran tematik berbagai macam bidang studi pembelajaran seperti, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Kewarganegaraan, Seni Budaya dan Keterampilan dan lain sebagainya dimuat dalam satu tema, maka siswa akan belajar berdasarkan tema yang sudah ditentukan. Pembelajaran tematik menuntut siswa untuk lebih aktif karena dalam proses pembelajarannya siswa harus mencari, menggali sampai menemukan solusi dari suatu permasalahan. Selain itu, siswa harus mampu menguasai beberapa materi pelajaran tema yang sudah ditentukan dalam



satu hari. Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan Agustiningih (2015: 56) bahwa pembelajaran kurikulum 2013 dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*), dalam proses pembelajaran pendekatan ilmiah memiliki langkah-langkah mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan.

Pada tingkat SD diperlukan pentingnya penekanan pemahaman konsep bagi siswa, karena konsep dapat dijadikan bekal dasar memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. Pernyataan di atas sejalan dengan Ningsih (2016: 2) bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan berfikir dan bertindak yang dapat ditunjukkan oleh siswa dalam memahami, mendeskripsikan, mengelompokkan dan kemampuan dalam memilih prosedur yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah.

Adapun pengalaman yang didapat pada saat praktik pengalaman lapangan (PPL) didapat fakta bahwa kurangnya penguasaan konsep yang sering dihadapi siswa dalam pembelajaran membuat siswa kurang mampu menjawab pertanyaan/soal yang diberikan serta membuat daya ingat siswa terhadap materi tersebut tidak dapat tahan lama. Selain itu kurangnya pemahaman konsep siswa disebabkan kurang efektifnya waktu yang digunakan dalam pembelajaran di kelas seperti pembelajaran yang kurang menyenangkan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV SD didapat kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran belum tercapai dengan maksimal, di antaranya adalah:

Pertama, mminimnya penggunaan media dalam pembelajaran yang membuat siswa seringkali merasa bosan dan mengantuk dalam pembelajaran. Hal tersebut

sejalan dengan pendapat Susanto (2012: 209) bahwa hal-hal yang mempengaruhi terjadinya pemahaman adalah sistematisasi sajian materi pembelajaran, karena materi akan mudah masuk ke otak jika sistematisasi penyampaian materi menarik. Kedua, pemahaman konsep siswa terhadap materi masih rendah, sehingga siswa mudah lupa terhadap materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Ketiga, pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh/daring. Selain beberapa faktor di atas pergantian sistem pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran jarak jauh/*daring* merupakan hambatan baru dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Saat ini Indonesia tengah menghadapi pandemi *covid-19*. Wabah tersebut mengakibatkan pemerintah menerapkan *system work from home* (WFH) pada setiap lembaga di Indonesia termasuk dalam lembaga pendidikan. Guna memutus mata rantai penyebaran *covid-19* maka aktifitas tetap dilakukan seperti biasa namun perbedaannya dilakukan di rumah masing masing. Penerapan WFH dalam dunia pendidikan membuat sistem pembelajaran dialihkan kepada sistem pembelajaran online/*daring* untuk sementara waktu. Pembelajaran jarak jauh/*daring* tentunya menimbulkan kesulitan-kesulitan baru dalam pembelajaran dari mulai keterbatasan fasilitas seperti handpone, kuota internet sampai pada kesulitan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun untuk mengatasi beberapa masalah di atas salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis online. Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat merangsang pengetahuan siswa, melatih berfikir logis, analistik, lebih kreatif, efektif dan menyenangkan tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Hardianti, dkk., 2017: 124). Selain beberapa keunggulan di atas terdapat beberapa keunggulan lain, di antaranya adalah: 1)

Siswa sekolah dasar sudah tidak asing lagi dengan kehadiran video, kebanyakan siswa di masa sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk melihat video di rumah baik video yang terdapat di smartpone ataupun tayangan televisi.

2) Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. 3) Pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. 4) Menghemat tenaga guru dalam menjelaskan materi pelajaran di kelas serta mengulang-ulang penjelasan materi yang sama apabila terdapat beberapa siswa yang kurang paham.

Pengembangan media video pembelajaran tematik berisi materi dan beberapa latihan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta bermakna.

Pendapat di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustiniingsih (2015: 67) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media video. Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video, dengan judul penelitian

**“Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik dengan Aplikasi *Sony Vegas Pro* pada Tema 6 Subtema 1 untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.**

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran
2. Rendahnya pemhaman konsep siswa
3. Pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh/*daring*

### C. Batasan Masalah

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini memerlukan batasan-batasan untuk menfokuskan pada masalah yang dihadapi, di antaranya adalah:

1. Produk media video pembelajaran tematik terbatas pada media audio-visual berupa video pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *sony vegas pro*
2. Produk media video pembelajaran tematik terbatas pada video yang berisi pembelajaran tematik di SD kelas IV tema 6 subtema 1
3. Pengembangan media video pembelajaran terbatas pada peningkatan pemahaman konsep siswa SD
4. Penilaian kevalidan media video pembelajaran tematik ini dilakukan oleh :
  - 1) ahli materi, 2) ahli media, 3) siswa kelas IV SD

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas , maka rumusan masalah yang perlu dikembangkan yaitu:

1. Bagaimana bentuk pengembangan media video pembelajaran tematik dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada tema 6 subtema 1
2. Bagaimana tingkat kelayakan media video pembelajaran tematik dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada tema 6 subtema 1
3. Bagaimana efektifitas media video pembelajaran tematik dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada tema 6 subtema 1

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk pengembangan media video pembelajaran tematik siswa kelas IV SD pada tema 6 subtema 1
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan media video pembelajaran tematik siswa kelas IV SD pada tema 6 subtema 1
3. Untuk menguji efektifitas media video pembelajaran tematik untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD pada tema 6 subtema 1

### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran tematik ini adalah media audio-visual dengan berbantuan aplikasi *sony vegas pro* sebagai editing
2. Media video pembelajaran tematik menampilkan penyampian pembelajaran dari peneliti dengan latar belakang/*background* animasi serta beberapa teks keterangan sebagai pendukung
3. Isi video pembelajaran tematik di antaranya adalah: materi pembelajaran serta kegiatan latihan siswa dalam pembelajaran tematik
4. Media video pembelajaran tematik ini dikhususkan untuk pembelajaran tematik siswa kelas IV SD tema 6 subtema 1 yang meliputi pokok bahasan siklus hidup hewan, tinggi rendah nada, keberagaman, puisi dan sumber daya alam.

5. Media video pembelajaran tematik berjumlah 6 draft, yang dibagi dalam setiap pembelajaran, pada setiap video pembelajaran memuat pembuka, isi pembelajaran dan penutup.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media video pembelajaran tematik untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Dengan adanya media video pembelajaran tematik, dapat membantu tenaga guru dalam membuat pembelajaran lebih hidup dan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hasil dari penelitian dan pengembangan media video pembelajaran tematik dapat digunakan sebagai referensi pada saat melakukan pembelajaran yang seupa.

- b. Bagi siswa

Penelitian dan pengembangan media video pembelajaran tematik dapat menjadikan siswa lebih aktif dan memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa sehingga dapat meningkatkan tujuan dalam pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Manfaat penelitian dan pengembangan ini dapat menambah wawasan pengetahuan dalam pengalaman mengenai bagaimana cara mengembangkan suatu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik.

#### H. Definisi Operasional

1. Media video pembelajaran merupakan suatu sarana pembelajaran yang menggabungkan audio dengan visual/gambar bergerak yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran kurikulum 2013 yang menyatukan beberapa bidang studi seperti: IPA, IPS, Bahasa Indonesia, SBDP, PPKN dan lain sebagainya ke dalam suatu tema tertentu.
3. Pemahaman konsep menurut taksonomi bloom masuk pada ranah kognitif C2 yakni memahami, dengan 7 indikator sebagai berikut: Menyatakan ulang sebuah konsep, mengklasifikasikan sebuah objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, memberi contoh dan non contoh dari konsep, mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu serta mengaplikasikan konsep.