



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 1 Tahun 2025 Halaman 50 - 60

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar

Adenin Rahmalia Zahra^{1✉}, Hanum Hanifa Sukma²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia^{1,2}

E-mail: Adeninrahmalia42@gmail.com¹, hanum.sukma@pgsd.uad.ac.id²

Abstrak

Minimnya variasi media pembelajaran berdampak pada minat belajar serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kualitas video pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) yang menggunakan metode penelitian ADDIE yang melalui 5 tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya data kualitas video pembelajaran berdasarkan para ahli sebesar 85 oleh ahli media dalam kategori “Sangat Baik”, 95 oleh ahli materi dalam kategori “Sangat Baik”, 75 oleh ahli pembelajaran dalam kategori “Baik”, dan 80 oleh ahli bahasa dalam kategori “Baik”. Sedangkan data hasil respon oleh guru mendapat nilai 87.5 dalam kategori “Sangat Baik” dan nilai 87.6 berdasarkan rata-rata respon siswa dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada uji efektivitas, menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 60.4 dan *post-test* 82.3 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil daripada nilai 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi Sistem Pernapasan Manusia dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Muhammadiyah Bleber.

Kata Kunci : Hasil belajar, sistem pernapasan manusia, video pembelajaran.

Abstract

The lack of variety in learning media has an impact on students' interest in learning and learning outcomes. This research aims to develop and determine the quality of learning videos. This research is R&D (Research and Development) research using the ADDIE research method which goes through 5 stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this research show that there is data on the quality of learning videos based on experts of 85 by media experts in the "Very Good" category, 95 by material experts in the "Very Good" category, 75 by learning experts in the "Good" category, and 80 by language experts in the "Good" category. Meanwhile, the teacher response data received a score of 87.5 in the "Very Good" category and a score of 87.6 based on the average student response in the "Very Good" category. Meanwhile, the effectiveness test shows an average pre-test score of 60.4 and post-test 82.3 with a significance value of 0.001 which is smaller than the value of 0.05 which indicates a significant difference. Based on the research that has been carried out, it can be concluded that learning videos on the Human Respiratory System material can be used as learning media and are effectively used in improving student learning outcomes in class V at SD Muhammadiyah Bleber.

Keywords: Learning outcomes, human respiratory, learning video.

Copyright (c) 2025 Adenin Rahmalia Zahra, Hanum Hanifa Sukma

✉ Corresponding author :

Email : adeninrahmalia42@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9149>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 1 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar hendaknya menyesuaikan dengan kemajuan serta kebutuhan para peserta didik terkhusus pada pendekatan terhadap generasi milenial dengan menggunakan stimulus yang dapat dilakukan dan diterima dengan mudah. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, pengguna media pembelajaran sangat disarankan untuk memiliki prinsip desain pembelajaran yang interaktif, adaptif, serta responsif. Dalam hal ini, perkembangan teknologi menjadi kunci penting yang dapat dilakukan pada kegiatan pengembangan media pembelajaran yang kini semakin efektif dan canggih. Salah satu memanfaatkan kemajuan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang dapat dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar yang memiliki tampilan interaktif, dan berperan sebagai alat dalam menyampaikan pesan atau materi dari pendidik ke peserta didik. Media bergambar dapat digunakan dalam membantu peserta didik dalam mengungkap sebuah informasi yang mana didalamnya terdapat masalah yang memperjelas keterkaitan antar konteks pada informasi yang disampaikan dan dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan penjelasan materi secara visual dengan menggabungkan narasi, gambar, serta animasi. (Setiyawan, 2020).

Kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu materi dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini karena peserta didik cenderung dapat lebih fokus dan memperhatikan apabila suatu informasi disampaikan melalui media yang menarik (Maisyarah Ammy & Wahyuni, 2020). Pembuatan media interaktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi canva yang memiliki berbagai template untuk presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, arsitektur, periklanan, teknologi dan sebagainya (Tanjung, 2020). Dengan menggunakan canva, guru mendapat kesempatan untuk melakukan inovasi dengan membuat desain presentasi materi serta video pembelajaran yang disesuaikan dengan kreativitas dan inovasi masing-masing guru (Sholeh et al., 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu, video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa di kelas IV SD N Ciren (Zusnita, 2022). Pengembangan video pembelajaran menggunakan *PowerDirector18* di SD, memberikan kemudahan, serta menjadikan pembelajaran yang menarik minat siswa (Ilsa et al., 2020). Berdasarkan penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran memiliki urgensi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi sebuah media pembelajaran yang variatif dan efisien. Namun, beberapa guru mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi video editor dan adanya keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran memanfaatkan *website* canva yang bisa diakses melalui laptop atau hp dan memiliki fitur yang mudah digunakan. Dengan menggunakan canva, materi yang disampaikan dapat diperjelas melalui gambar, video, serta *voice over* yang nantinya akan memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatnya hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan video pembelajaran materi Sistem Pernapasan Manusia yang menjelaskan tentang pengertian Sistem pernapasan manusia, penjelasan serta contoh gambar alat pernapasan pada manusia, penjelasan mengenai jenis-jenis, mekanisme, gangguan dan cara memelihara organ pernapasan manusia. Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada dalam aplikasi Canva, video pembelajaran materi Sistem Pernapasan ini akan menampilkan berbagai gambar yang memperjelas materi Sistem Pernapasan Manusia disertai audio yang semakin mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. pembelajaran yang menarik memberikan dampak signifikan pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Pengembangan ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan model *ADDIE* yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan video pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan keefektifan video pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia sebagai media pembelajaran. Penelitian dilakukan pada 25 siswa kelas V SD Muhammadiyah Bleber yang berada di Kecamatan Prambanan, selama 1 hari pada tanggal 11 Oktober 2024. Subjek penelitian meliputi seorang guru dan seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah Bleber. Uji lapangan diikuti oleh 25 siswa yang mengerjakan penilaian kualitas media dan soal *pretest*, *posttest*. Subjek uji coba adalah ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Setelah mendapatkan nilai dari para ahli, kemudian dilanjutkan dengan implementasi kepada guru dan peserta didik. Analisis data memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh. Data kuantitatif berupa poin lembar penilaian yang diberikan oleh validator selama tahap validasi. Sedangkan data kualitatif berupa data yang dikemas menjadi deskripsi kalimat kritik serta pendapat yang diberikan para ahli validasi.

Instrument pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik angket dilakukan melalui data penilaian kualitas video pembelajaran oleh para ahli. Data kualitatif diperoleh dari Kumpulan kritik serta pendapat yang diperoleh dari para ahli sebagai panduan dan bahan perbaikan produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari Teknik perhitungan terhadap kualitas video pembelajaran. Hasil perhitungan digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa kualitas video pembelajaran yang dikembangkan. Keefektifan video pembelajaran ini ditentukan oleh hasil uji *t-paired* yang didapat dari penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa, yang diuji dengan aplikasi SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan video pembelajaran materi Sistem Pernapasan Manusia menerapkan model pengembangan *ADDIE*. Model ini melewati beberapa tahapan, yaitu: Tahap pertama adalah tahap analisis (*Analysis*), yang dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal berikut: a) Analisis Kinerja, dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi sekolah terkait media yang akan digunakan penelitian ini. Setelah analisis melalui hasil wawancara serta observasi, terdapat hasil bahwa SD Muhammadiyah Bleber jarang memanfaatkan media video pembelajarannya sebagai penunjang pada proses pembelajaran di kelas. Pendidik lebih sering menggunakan media cetak sebagai sumber kegiatan belajar mengajar. Apabila dikaji lebih jauh, di SD Muhammadiyah Bleber terdapat fasilitas yang cukup memadai seperti adanya *wifi*, LCD proyektor, speaker, dan lab computer. Namun, fasilitas tersebut masih belum dimanfaatkan secara maksimal. b) Analisis Kebutuhan, dilakukan dengan menentukan media yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, peneliti membuat video pembelajaran menggunakan *canva* yang diharapkan dapat mengurangi rasa bosan peserta didik karena pembelajaran yang monoton. Dan juga diharapkan meningkatnya minat peserta didik dengan materi IPAS. c) Analisis Kurikulum, dengan melakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu Kurikulum Merdeka. Modul Ajar disusun sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Pada tahap perancangan (*Design*), peneliti merancang media dengan aplikasi *canva*. Untuk memenuhi kevalidan dan kepraktisan video, ada beberapa tahap yang dilakukan peneliti sebagai berikut: a) Rancangan Isi, video pembelajaran yang dikembangkan memuat pembukaan, isi materi, dan penutup. Pada pembukaan dalam video pembelajaran, mencakup pemberian salam, dan intro pengenalan materi. Kemudian pada isi materi dalam video pembelajaran membahas mengenai materi sistem pernapasan manusia mulai dari organ-organ yang ada, mekanisme, penyakit sistem pernapasan manusia dan pencegahannya, serta di akhiri dengan pembuatan alat peraga sederhana. Penutup pada video pembelajaran ini, menampilkan bagan sebagai

pemantik siswa agar mengingat kembali tentang materi yang sudah disampaikan dalam video pembelajaran. b) Rancangan *Storyboard*, dilakukan dengan mendesain *storyboard* dalam bentuk word yang memuat isi dari video pembelajaran beserta susunan materi yang akan disampaikan serta tahapan pembuatan video untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan video pembelajaran.





Selanjutnya tahap pengembangan (*Development*), pada tahapan ini peneliti merancang pengembangan video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai alat desain dan *capcut* sebagai alat *voice over* serta terjemahan kata dalam video pembelajaran. Terdapat tahapan dalam pengembangan media, yang dijelaskan sebagai berikut: a) Pembuatan Video Pembelajaran, dibuat dengan memanfaatkan Aplikasi *Canva* dan Aplikasi *Capcut*. Aplikasi *canva* digunakan peneliti sebagai alat utama penyusunan video pembelajaran, dan aplikasi *capcut* sebagai aplikasi tambahan yang merekam *voice over* dan menambahkan subtitle sebagai penjelas materi yang disampaikan dalam video pembelajaran. Setelah semuanya selesai, media kemudian di *import* dan dapat diakses melalui *youtube* atau melalui link *gdrive*. b) Validasi Video Pembelajaran, melakukan penilaian media pembelajaran yang sudah jadi kepada para ahli. Penilaian oleh ahli media mendapatkan skor 35 dengan nilai sebesar 85, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 38 dengan nilai sebesar 95 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian oleh ahli pembelajaran mendapatkan skor 30 dengan nilai sebesar 75 yang termasuk dalam kategori “Baik”. Penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan skor 32 dengan nilai sebesar 80 yang termasuk dalam kategori “Baik”.

Tahap Implementasi (*Implementation*), dilakukan dengan memberikan *pre-test* kepada siswa sebelum siswa melihat video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah mengerjakan *pre-test*, siswa diberi waktu untuk melihat dan memahami video pembelajaran yang ditampilkan. Setelah melihat video pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi angket yang membahas tanggapan siswa terhadap video pembelajaran. Setelah mengisi angket, siswa diberikan *post-test* sebagai alat untuk mengetahui hasil belajar.





Tahap yang terakhir yaitu Evaluasi (*Evaluation*), paada tahap ini hasil analisis penilaian kelayakan yang diberikan kepada validator, guru, dan peserta didik mengenai video pembelajaran dikumpulkan untuk dilakukan evaluasi. Berdasarkan tanggapan dan saran yang diterima, peneliti melakukan evaluasi dengan merevisi kekurangan yang ada dalam video pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia yang kemudian menjadi produk final penelitian ini.

Hasil penelitian diperoleh dua data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif berdasarkan masukan yang ditulis oleh para penilai dalam angket yang sudah diberikan. Berdasarkan angket tersebut diperoleh data kualitatif sebagai berikut: a) Oleh ahli media. Menyelaraskan font serta ukuran kata per kata pada judul dan penjelasan materi serta menambahkan terjemahan untuk memperjelas *voice over*. b) Oleh ahli materi. Menambahkan sumber gambar pada materi mekanisme sistem pernapasan manusia. Menggunakan animasi bergerak untuk memperjelas materi pada bagian mekanisme pernapasan manusia. c) Oleh ahli pembelajaran. Menambahkan kesimpulan materi dari video pembelajaran yang dikembangkan. Menambahkan background dan penjelasan singkat pada bagian tutorial alat peraga sederhana. d) Oleh ahli bahasa. Merevisi susunan kata yang tidak sesuai dengan KBBI. Menambahkan penjelasan setelah judul materi. e) Oleh Pendidik. Memperbaiki kualitas audio *voice over* yang kurang terdengar. Hasil analisis data kualitatif berdasarkan penilaian para ahli pada tabel.

Tabel 1. Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
a) Menyelaraskan font serta ukuran kata perkata pada judul dan penjelasan materi.	
	
b) Menambahkan terjemahan untuk memperjelas voice over	
	

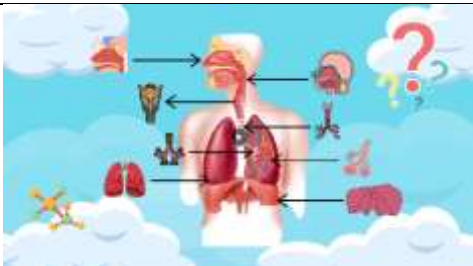
Tabel 2. Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
a) Menambahkan sumber gambar pada materi mekanisme sistem pernapasan manusia.	
	
b) Menggunakan animasi bergerak untuk memperjelas materi pada bagian mekanisme pernapasan manusia.	
	

Tabel 3. Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
a) Membenahi susunan kata yang tidak sesuai dengan KBBI	
	
b) Menambahkan keterangan setelah judul materi	
	

Tabel 4. Revisi Ahli Pembelajaran

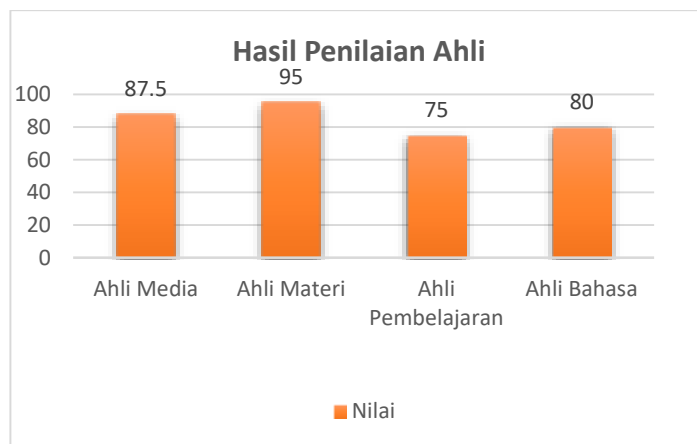
Sesudah Revisi
a) Menambahkan Kesimpulan

Menampilkan gambar organ tubuh manusia disertai voice over sebagai pemantik siswa untuk dapat menyebutkan kembali organ-organ yang sudah disampaikan dalam video pembelajaran

Data Kuantitatif penelitian ini berdasarkan penilaian oleh para ahli, guru, serta siswa melalui lembar penilaian yang diperoleh data pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli

Penilaian Ahli	Skor	Nilai	Kategori
Ahli Media	34	85	Sangat Baik
Ahli Materi	38	95	Sangat Baik
Ahli Pembelajaran	30	75	Baik
Ahli Bahasa	32	80	Baik

Jumlah Skor	134
Nilai	83,7
Kategori	Sangat Baik



Gambar 1. Diagram hasil penilaian ahli

Berdasarkan tabel penilaian, diperoleh nilai validasi para ahli dengan jumlah skor 134 dan nilai sebesar 83,7. Hasil diatas menunjukkan bahwa video pembelajaran termasuk dalam “Sangat Baik” yang memiliki arti bahwa video pembelajaran layak digunakan sebagai media dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS.

Sedangkan hasil dari penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa, dilakukan uji efektivitas mengukur tingkat keefektifan video Materi Sistem Pernapasan Manusia sebagai media pembelajaran. Uji efektivitas diterapkan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Bleber tanggal 11 Oktober 2024 yang berjumlah 25 siswa. Kemudian hasil dari uji coba produk tersebut dianalisis menggunakan *IBM SPSS Statistic Data Editor*. Uji efektivitas pada gambar 2.

Tabel 6. Paired Samples Statistics

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		PRE TEST	60.4000	25	18.59211
	POST TEST	82.4000	25	11.64760	2.32952

Tabel 7. Paired Samples Correlation

Pair 1	PRE TEST & POST TEST	N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
		25	.457	.011	.022

Tabel 8. Paired Samples Test

Pair 1	Pre -	Paired Differences				Significance				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
	22.00000	16.83251	3.36650	-28.94812	15.05188	-6.535	24	<,001	<,001	

Uji efektivitas video pembelajaran dilakukan untuk melihat seberapa efektif video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS, menunjukkan rata-rata *pre-test* 60,4 dan *post-test* 82,4. Berdasarkan hasil uji T, nilai signifikansi $<,001$ yang mana lebih kecil dari 0,05 dan berarti menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat disimpulkan bahwa, penggunaan video pembelajaran materi Sistem Pernapasan Manusia telah ditemukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah Bleber.

Produk akhir dari penelitian ini adalah Video Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia dengan memanfaatkan aplikasi *canva* dalam mata pelajaran IPAS. Produk yang dihasilkan berupa video animasi yang berdurasi 7 menit 36 detik. Dalam semua proses pembuatan media video animasi ini peneliti menggunakan beberapa aplikasi yaitu *canva*, *capcut*, dan *google drive*. Berikut beberapa penjelasan mengenai kajian produk akhir: a) Pembukaan Video, terdiri dari judul berupa bab materi, identitas pembuat, dan video pengenalan materi. Pembuka video menampilkan background awan disertai beberapa gambar dan video yang diiringi instrumen dan *voice over*. b) Isi Video, membahas mengenai mata Pelajaran IPAS kelas V khususnya pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Terdapat gambar organ-organ dalam sistem pernapasan manusia, gambar bergerak mengenai mekanisme sistem pernapasan manusia, contoh gambar penyakit dan contoh sebab terjadinya penyakit yang menyerang sistem pernapasan manusia. Selain materi, video pembelajaran ini juga menampilkan tutorial tentang bagaimana pembuatan alat peraga berupa paru-paru sederhana yang memanfaatkan barang-barang disekitar. c) Penutup Video, memuat gambar organ tanpa keterangan untuk mendorong siswa mengingat materi yang sudah dijabarkan dan berikut ucapan terima kasih. Pada bagian ini, menampilkan background bergambar yang disertai dengan instrumen musik dan *voice over*.

Kemajuan teknologi memberi dampak terutama di pendidikan. Hal ini mengakibatkan dunia pendidikan, perlu beradaptasi dengan teknologi yang sudah maju sebagai upaya dalam memberikan peningkatan mutu pendidikan (Utami & Lena, 2022). Menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran mampu mempermudah penyampaian pelajaran dan menambah pengetahuan siswa lewat pembelajaran efisien. Guru dapat memanfaatkan teknologi dalam memaksimalkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu potensi besar teknologi dalam meningkatkan mutu pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran konvensional maupun digital, kini menawarkan beragam fitur serta keunggulan yang dapat memperkaya pengalaman belajar serta membantu siswa memahami materi (Wardani et al., 2024).

Peneliti menggunakan materi IPAS, karena IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang terintegrasi dan dipadukan menjadi kesatuan beriringan yang terdapat pada Kurikulum Merdeka. Pengertian IPAS juga tertulis pada keputusan KBSKAP Kemdikbud Ristek No. 033/H/KR/2022 berikut ini. “Ilmu Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari bentuk dan interaksi makhluk hidup hingga benda mati di alam semesta, serta mengkaji kehidupan interaksi lingkungan manusia baik secara individu maupun social” (Afifah et al., 2023). Pada pelaksanaan pembelajaran IPAS dipengaruhi oleh gaya belajar siswa, dan pemilihan materi disesuaikan dengan mengutamakan efektivitas kegiatan belajar di kelas (Nadhifah et al., 2023). Pengembangan video ini dilakukan pada materi IPAS untuk memudahkan guru dalam menggambarkan materi IPAS yang abstrak dengan gambar yang jelas sehingga siswa lebih mudah dalam memahami Pelajaran yang disampaikan.

Pada tahapan analisis, peneliti mencari tahu tentang bagaimana kondisi pembelajaran agar dapat ditentukan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan di kelas. Karena, menentukan media pembelajaran yang tepat adalah salah satu cara untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan mencapai hasil yang terbaik (Tuti & Ninawati, 2022). Media Pembelajaran merupakan alat penghubung pesan selama pembelajaran yang bertujuan menarik minat belajar siswa. Kemajuan di era globalisasi dan informasi memberikan dampak terhadap munculnya perubahan-perubahan di dalam Masyarakat. Perubahan tersebut semakin terasa pada

Masyarakat dan bangsa-bangsa yang sedang berkembang. Kemajuan ini tentunya memberikan perubahan yang mewajibkan adanya penyesuaian dalam segala bentuk dan aspek termasuk dalam bidang pendidikan (Olivia Feby Mon Harahap, 2022). Video pembelajaran memiliki tujuan untuk memudahkan komunikasi terkait penyampaian pesan atau materi sehingga pemahaman yang disampaikan kepada penerima pesan atau peserta didik dapat diterima dengan lebih efisien. Penggunaan video pembelajaran diharapkan dapat menarik minat peserta didik agar lebih fokus pada materi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta motivasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran ini memiliki dampak pada proses pembelajaran karena dapat terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak monoton (Qurrotaini et al., 2020).

Tahapan yang dilakukan setelah analisis yaitu merancang media. Pada tahap ini peneliti perlu merancang media pembelajaran dengan sedemikian rupa agar media dapat digunakan oleh siswa dan guru secara efisien serta efektif. Kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media interaktif mampu meningkatkan aspek pemahaman konsep suatu topik serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena peserta didik lebih cenderung fokus dan memperhatikan dengan materi yang disampaikan secara menarik (Maisyarah Ammy & Wahyuni, 2020). Dalam pengembangan media pembelajaran, pemilihan tampilan layar, *text*, gambar, *animation*, dan *background* disesuaikan dengan karakteristik siswa usia Sekolah Dasar (Anggraeni et al., 2021). Desain pembelajaran yang baik mampu menarik perhatian siswa pada pesan yang disampaikan, serta menyampaikan informasi yang lengkap dan mudah dipahami. Kriteria yang perlu diperhatikan guru dalam tepatnya pemilihan media pembelajaran yaitu, melihat tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, mempertimbangkan kelemahan dan kelebihan media yang akan digunakan, mempertimbangkan waktu dan biaya yang tersedia, serta terakhir mempertimbangkan ketersediaan media pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Dalam tahap development, terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran beberapa diantaranya adalah: animasi studio, *powtoon*, *filmoraGo*, dan *canva*. Dalam hal ini, peneliti menggunakan aplikasi *canva* sebagai salah satu alat dalam mengembangkan video pembelajaran. *Canva* merupakan *website* pengolah desain grafis yang praktis dan efisien. *Canva* dapat dimanfaatkan pendidik dalam pembuatan konten-konten pendidikan (Citradevi, 2023).

Tahapan implementasi, dilakukan untuk mengetahui apakah video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS. Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian terhadap pengaruh video pembelajaran dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah pencapaian seseorang setelah mengalami proses belajar. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipaparkan (Sri Hartini, 2022).

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini ditemukan hasil belajar siswa. Adanya peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa menandakan keberhasilan belajar. Hasil belajar dikatakan efektif apabila skor siswa mencapai batas kompetensi yang ditentukan (Prastiyo, 2019). Adanya perubahan perilaku, menjadi tanda seseorang telah melakukan proses belajar. Perubahan perilaku seperti tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti jadi mengerti, dari tidak bisa menjadi terampil, dsb. (Arifin & Ekayati, 2021).

Berdasarkan hasil penilaian kualitas media oleh para ahli validator. Terdapat beberapa aspek untuk penilaian para validator, yaitu mencakup pada navigasi (kemudahan penggunaan navigasi; ketepatan fungsi navigasi), tulisan (ketepatan pemilihan huruf; ukuran; *background*; gambar/karakter), serta penyajian media (ketepatan suara; kemudahan media; mempermudah pemahaman siswa; tata letak komponen; suara jelas; kualitas video baik; media jelas; media menarik; materi sudah sesuai (Lutfiana et al., 2021). Validasi yang dilakukan para ahli validator menunjukkan penilaian kualitas dari ahli media dengan nilai sebesar 87,5 yang termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai berkualitas digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik. Seperti pendapat (Dwiqi et al., 2020) penyajian materi dengan tampilan yang menarik serta penjelasan materi dengan

penggunaan yang mudah, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

Temuan ini mendukung gagasan bahwa siswa kelas V dapat mengikuti pembelajaran lebih efektif ketika menggunakan video pembelajaran. Konten video yang dihasilkan efisien digunakan oleh instruktur dalam proses belajar mengajar. Dalam situasi ini, “efisien” mengacu pada pengurangan jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk memahami materi (Raibowo et al., 2020). Video pembelajaran yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti dapat diakses dimana saja oleh guru maupun siswa sehingga mempermudah dalam mempelajari materi dimana saja dan kapan saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas, disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran materi Sistem Pernapasan Manusia mendapatkan penilaian kualitas oleh validator sebagai video pembelajaran yang “Sangat baik” digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada penilaian respon guru dan siswa, video pembelajaran ini juga mendapatkan kualitas “Sangat baik” sebagai media pembelajaran IPAS. Dan dengan ditemukannya perubahan signifikan dari *pre-test* dan *post-test* siswa, membuktikan video pembelajaran ini efektif sebagai media yang meningkatkan hasil belajar IPAS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti bersyukur atas izin Allah SWT peneliti ini dapat selesai. Peneliti ingin ber terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebut satu-persatu atas keterlibatannya dalam membantu penelitian. Semoga segala kebaikan dibalas dengan kebaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., Mughni, R. M., & Wijayama, B. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipa*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=N-3peaaaqbj>
- Angraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development Of Video-Based Interactive Learning Multimedia To Increase Learning Interest Of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arifin, M., & Ekayati, R. (2021). *Implementasi Metode Tutor Sebaya Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. Umsu Press. <https://books.google.co.id/books?id=Vctbeaaaqbj>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.V8i2.525>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Sd Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.V8i2.28934>
- Ilsa, A., F. F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i1.643>
- Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 Sd. *Rainstek Jurnal Terapan*

- 60 *Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar – Adenin Rahmalia Zahra, Hanum Hanifa Sukma*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9149>
- Sains Dan Teknologi*, 3(3), 186–196. <https://doi.org/10.21067/Jtst.V3i3.6138>
- Maisyarah Ammy, P., & Wahyuni, S. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *Jurnal Mathematics Pedagogic*, 5(1), 27–35.
- Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Pikoli, M., Asyhar, A. D. A., Yanti, M., Sapiyah, S., Hizqiyah, I. Y. N., & Yanto, A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas)*. Global Eksekutif Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=Vdvfeaaaqbaj>
- Olivia Feby Mon Harahap, S. P. M. P. M. N. S. K. M. M. K. N. S. B. S. S. T. M. K. (2022). *Media Pembelajaran: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Cv. Azka Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=Bc9qeaqaqbaj>
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sdn Sepanjang 2*. Cv Kekata Group. <https://books.google.co.id/books?id=F5tudwaaqbaj>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian Lpmm Umj*, 1–7.
- Raibowo, S., Adi, S., & Hariadi, I. (2020). Efektivitas Dan Uji Kelayakan Bahan Ajar Tenis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(7), 944. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13726>
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sri Hartini. (2022). *Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Penerbit P4i. <https://books.google.co.id/books?id=A6p-Eaaaqbaj>
- Tanjung, F. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Mipa Uniba 2022*, 8–15.
- Tuti, K., & Ninawati, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Pkn Materi Hak Dan Kewajiban Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Journal Of Elementary School (Joes)*, 5(2), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4303>
- Utami, T. R., & Lena, M. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Flip Pdf Professional Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9004–9009.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zusnita, R. Y. (2022). *Disusun Oleh : Ronna Yola Zusnita 1700005057*.