

**PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA SDN 2 PEMANGKIH KELAS IV PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**

Muhammad Assazili¹, Susanti Sufyadi², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130310006@mhs.ulm.ac.id¹, susanti.sufyadi@ulm.ac.id², agus.utama@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan strategi pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV topik Fotosintesis di SDN 2 Pemangkih dan untuk mengidentifikasi dampak pemanfaatan video pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan metode riset dan pengembangan menggunakan model ASSURE. Hasil validasi strategi pemanfaatan video pembelajaran dengan ahli desain pembelajaran menghasilkan nilai 94,44% atau berada pada kategori “Sangat Layak”, sementara hasil validasi rubrik asesment menghasilkan 88,88 % atau dalam kategori “Sangat Layak”. Dampak pemanfaatan video pembelajaran peserta didik setelah menerapkan startegi pemanfaatan video pembelajaran memperlihatkan peningkatan pemahaman dari semula pada kategori baik menjadi kategori sangat sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 2 pemangkih kelas IV pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dikembangkan efektif dan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran, Video Pembelajaran, Hasil Belajar

Abstract

This study was conducted to develop a strategy for utilizing learning videos in IPAS class IV on the topic of Photosynthesis at SDN 2 Pemangkih and to identify the impact of the utilization of learning videos on student learning outcomes. The research was conducted using the research and development method using the ASSURE model. The results of the validation of the learning video utilization strategy with learning design experts resulted in a score of 94.44% or in the "Very Feasible" category, while the results of the validation of the assessment rubric resulted in 88.88% or in the "Very Feasible" category. The impact of utilizing learning videos on students after applying learning video utilization strategies shows an increase in understanding from the good category to the very good category. It can be concluded that the use of learning videos to improve the learning outcomes of students of SDN 2 Pemangkih class IV in natural and social science subjects developed is effective and has an impact on student learning outcomes.

Keywords: Learning strategy, Learning Video, Learning Outcomes

Pendahuluan

Menurut Hayati, Sri (2017), tujuan proses pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu melalui tindakan yang disengaja. Ada persyaratan proses tertentu yang harus diikuti agar proses pembelajaran dapat berfungsi dengan baik. Menurut Budimansyah dalam Hayati Belajar adalah modifikasi permanen keterampilan, sikap, dan perilaku siswa yang disebabkan oleh instruksi dan pengalaman. Siswa diharapkan mengalami perubahan jangka panjang dalam kemampuannya sebagai hasil dari pendidikannya jika tidak dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran belum terselesaikan dengan sukses.

Menurut Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022), Teknologi pendidikan merupakan perpaduan dari unsur manusia, mesin, ide, prosedur, dan pengelolaan. Teknologi pendidikan menjadi wadah dalam proses inovasi pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi pendidikan memberikan kemudahan, terutama dalam hal pembelajaran. Penggunaan media teknologi bertujuan untuk mengefektifkan dan menyederhanakan media pembelajaran tanpa harus menggunakan media tradisional.

Untuk mempromosikan pembelajaran yang efisien di pendidikan dasar dan menengah, kebijakan pemerintah saat ini adalah kurikulum merdeka, pada implementasi kurikulum merdeka, upaya untuk mendukung efektivitas pembelajaran salah satunya melalui pembelajaran terdiferensiasi perlu didukung pemanfaatan media teknologi pembelajaran. Salah satu cara pemanfaatan media teknologi pembelajaran adalah melalui video pembelajaran yang diartikan sebagai penyampai atau perantara pesan kepada penerima pesan sebagai sumber belajar. Dengan menggunakan media ini diyakini

siswa akan lebih asyik dalam menjalani pendidikannya dan lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan (Hasby, M., Mansur, H., & Utama, A. H., 2021).

Untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka pemerintah telah menyediakan berbagai contoh perangkat dan media pembelajaran yang dapat diunduh pada platform merdeka mengajar, video pembelajaran termasuk salah satu media yang disediakan, selain itu beberapa guru di sekolah juga mengembangkan video pembelajaran, Namun berdasarkan observasi, tampaknya pemanfaatan video pembelajaran belum dilakukan secara maksimal. Meski video pembelajaran telah tersedia, banyak guru yang masih melakukan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu visual. Hal ini terjadi akibat guru beranggapan bahwa penggunaan media gambar lebih sederhana dibandingkan dengan penggunaan video pembelajaran. Media gambar yang dimaksud meliputi baik gambar dari buku maupun gambar yang dibuat oleh pendidik atau guru dengan tujuan penggunaan gambar untuk menunjang tujuan pembelajaran siswa kelas IV SDN 2 Pemangkih pada mata pelajaran IPAS (Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H., 2022). Tujuan tersebut masih belum maksimal, artinya masih terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi syarat untuk mencapai tujuan.

Identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu: (1) Meski pemerintah dan sekolah telah menyediakan berbagai video pembelajaran, namun guru masih banyak menggunakan metode ceramah dibantu dengan media gambar sehingga pemanfaatan video pembelajaran belum optimal, (2) Pada pembelajaran IPAS kelas IV masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui strategi pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran

IPAS kelas IV topik Fotosintesis di SDN 2 Pemangkih, (2) Untuk mengidentifikasi dampak pemanfaatan video pembelajaran IPAS kelas IV topik Fotosintesis di SDN 2 Pemangkih terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan media video pembelajaran dari temuan tersebut di kelas IV SDN 2 Pemangkih Kabupaten Hulu Sungai Tengah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan alam semesta dan seisinya serta peristiwa yang terjadi di dalamnya. Pemanfaatan video pembelajaran dinilai sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPAS yang banyak memuat topik tentang gejala dan fenomena alam, prinsip dan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat, sehingga pembelajaran perlu dilaksanakan lebih kontekstual (Sufyadi, S., & Utama, A. H., 2023).

Kajian Pustaka

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (Abdulhak, Ishak, and Deni Darmawan, 2013:176). Akibatnya, pelebagaan, difusi, diseminasi, dan penggunaan sistematis menjadi landasan penggunaan. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena memperjelas hubungan antara pembelajar dengan sistem dan materi pembelajaran. Kawasan pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi (pelebagaan), serta kebijakan dan regulasi. Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses penggunaan media melibatkan pengambilan keputusan berdasarkan kebutuhan desain pembelajaran. Penggunaan materi dan

teknik pengajaran dalam situasi aktual (bukan simulasi) dikenal sebagai implementasi. Penerapan dan pemeliharaan inovasi pembelajaran secara teratur dalam kerangka atau budaya organisasi dikenal sebagai pelebagaan. Meskipun pelebagaan bertujuan untuk memasukkan inovasi ke dalam kehidupan dan struktur organisasi, implementasi bertujuan untuk menjamin bahwa inovasi digunakan secara tepat oleh setiap individu dalam organisasi. Kebijakan dan regulasi adalah aturan dan tindakan dari masyarakat yang mempengaruhi difusi atau penyebaran dan penggunaan Teknologi Pembelajaran.

2. Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan materi audio visual yang menyampaikan pesan yang dapat bersifat fiktif (seperti cerita) atau faktual (seperti artikel berita atau kejadian penting). Mereka juga bisa bersifat instruktif, informatif, atau keduanya. Munir mendefinisikan Video merupakan media digital yang menampilkan susunan atau rangkaian gambar dan menghasilkan gambar bergerak yang dapat menimbulkan ilusi, gambaran, dan fantasi (Munir, 2010:88). Menggunakan media video merupakan strategi yang sangat efektif. Oleh karena itu dengan menggunakan media video guru akan mempermudah pengajaran.

Menurut Daryanto (2010) media video juga dapat diartikan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Cara paling efektif bagi guru atau instruktur dalam menyampaikan konten dinamis adalah melalui penggunaan media video yang dapat memvisualisasikannya. Hal ini sangat berguna untuk materi pengajaran yang perlu diilustrasikan untuk

menunjukkan ekspresi wajah, gerakan motorik, atau kondisi lingkungan tertentu.

Dengan menggunakan berbagai definisi, jelas bahwa media video dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya dalam situasi yang melibatkan lebih banyak penonton, seperti di ruang kelas yang besar atau di luar ruangan di mana setiap orang dapat melihat gambar dan mendengar suaranya. terdengar lebih jelas.

Dengan kemajuan teknologi, video pembelajaran menjadi lebih efektif karena didukung oleh mesin yang canggih dan memiliki tampilan dan efek visualisasi yang lebih hidup, sehingga menarik perhatian siswa dan membuat mereka terus mendengarkan tampilan video pembelajaran.

Video adalah media yang sangat baik untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran, termasuk sains, matematika, dan bahkan satu mata pelajaran yang diajarkan oleh satu guru. Penggunaan video pembelajaran juga akan membuat guru lebih fleksibel dan kecil kemungkinannya untuk mencaci-maki siswa saat menyajikan video pembelajaran (Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

3. Hasil Belajar

Menurut Hamalik Hasil belajar merupakan modifikasi perilaku individu yang dapat diukur dan diamati dalam bentuk kemampuan, sikap, dan pengetahuan. Mereka yang tidak menyadari perubahan tersebut akan segera menyadari bahwa perubahan tersebut merupakan kemajuan dan perbaikan dibandingkan keadaan sebelumnya (Omezar Hamalik, 2007). Hasil belajar merupakan hasil terbaik yang dapat diperoleh siswa dari menjalani proses belajar mengajar sambil mempelajari suatu mata

pelajaran tertentu. Hasil belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk selain nilai, seperti peningkatan pemikiran, perilaku, kedisiplinan, dan bidang-bidang lain yang menghasilkan perubahan positif.

Menurut Dimiyati, dkk (2003) Hasil belajar menunjukkan ketrampilan sesungguhnya dari peserta didik yang telah melalui proses belajar dari seseorang yang kurang berilmu maupun yang lebih matang. Dengan demikian, hasil belajar memungkinkan orang untuk menentukan sejauh mana siswa dapat memahami dan menguasai suatu mata pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Menurut Dimiyati Pada akhirnya, pengetahuan ini diterapkan dan didemonstrasikan untuk tujuan berikut:

- 1) Hasil pembelajaran sering kali menjadi landasan dalam memilih siswa yang paling cocok untuk jenis pekerjaan atau tingkat pendidikan tertentu.
- 2) Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- 3) Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.

Tiga domain yang tercakup dalam hasil belajar adalah domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemudian, secara teori, seluruh ranah psikologis yang berubah akibat pengalaman dan proses belajar siswa tercakup dalam kriteria atau indikator hasil belajar, pengungkapan hasil belajar yang ideal. Keberhasilan seseorang dalam menguasai suatu mata pelajaran dapat

ditentukan dengan melihat prestasinya. Jika siswa berprestasi baik, mereka akan dianggap berhasil; sebaliknya, jika mereka berprestasi buruk, mereka tidak akan dianggap berhasil.

Menurut Purwanto (2010) pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Keefektifan (effectiveness)
- 2) Efisiensi (efficiency)
- 3) Daya Tarik (appeal).

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education objectives membagi tujuan Pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik (Burhan Nurgianto, 1998).

4. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033 tahun 2022 menjelaskan IPAS merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memandang baik makhluk hidup maupun benda mati, termasuk manusia sebagai makhluk sosial di lingkungannya. Profil Pelajar Pancasila yang merupakan representasi sempurna dari karakteristik pelajar Indonesia, salah satunya dapat diwujudkan melalui mata pelajaran IPAS. Anak usia SD masih memandang segala sesuatu secara utuh dan terpadu, maka pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah meningkatkan minat siswa untuk mempelajari tentang alam semesta dan kehidupan manusia yang menghuninya, berkontribusi terhadap

pelestarian lingkungan alam, membantu siswa merumuskan masalah, serta sesekali membantu mereka memahami diri mereka sendiri dan mengembangkan konsep IPAS di kehidupan sehari-hari peserta didik.

1) Rasional Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara benda mati dan benda hidup di alam semesta serta bagaimana manusia hidup sebagai makhluk sosial dan individu di lingkungannya (Kemendikbudristek,2022:122).

Sains diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara sistematis dan logis dengan mempertimbangkan sebab akibat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI,2016:100).

Pengetahuan alam dan sosial termasuk dalam pengetahuan ini. Profil Pelajar Pancasila yang merupakan representasi ideal profil pelajar Indonesia, salah satunya dapat diwujudkan melalui pendidikan sains. IPAS mendorong peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Rasa ingin tahu dapat memicu pemahaman siswa tentang cara kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan di bumi.

2) Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan pun terus mengalami kemajuan. Mungkin ada perubahan di masa kini dan masa depan terhadap apa yang sebelumnya kita pahami sebagai kebenaran ilmiah. Itu sebabnya menurut Sammel dalam Standar, K. K. B. Sains bersifat dinamis dan mewakili upaya berkelanjutan manusia untuk

menemukan kebenaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2022:130).

Kemampuan alam untuk memenuhi kebutuhan manusia juga terkikis seiring berjalannya waktu. Peningkatan populasi manusia secara eksponensial merupakan faktor lain yang berkontribusi terhadap berbagai masalah yang kita hadapi. Seringkali, mengatasi masalah dari satu perspektif saja tidak cukup untuk menemukan solusi: menurut Yanitsky dalam Standar, K. K. B. ilmu alam atau hanya dari sudut pandang ilmu sosial, namun diperlukan strategi yang lebih komprehensif yang melibatkan berbagai disiplin ilmu (Kemendikbudristek, 2022:140).

Ilmu alam dan sosial harus diajarkan kepada siswa sebagai satu kesatuan yang kita sebut IPAS agar mereka dapat memahaminya. Ada dua komponen utama dalam mempelajari IPAS: keterampilan proses dan pemahaman sains (baik sosial maupun ilmiah).

3) Capaian Pembelajaran IPAS Fase B

Fase B peserta didik menemukan hubungan dengan pengetahuan yang diperolehnya baru ini dengan hubungan antara ilmu sosial dan ilmu alam dalam konteks kehidupan sehari-hari. Siswa memecahkan permasalahan dunia nyata untuk menunjukkan bahwa mereka telah menguasai materi yang dipelajarinya. Setelah itu, siswa mengemukakan gagasan atau argumennya, melakukan eksperimen dan penyelidikan, berkomunikasi, menarik kesimpulan, memikirkan kembali pekerjaannya, dan menindaklanjuti proses penyelidikannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ASSURE untuk penelitian dan pengembangan. Model ASSURE telah dicetuskan oleh Heinich dan dikembangkan oleh Smaldino, dalam sebuah buku *Instructional Technology & Media For Learning*. Melalui penggabungan media dan teknologi ke dalam kelas, model ASSURE dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pengajaran. (Smaldino, Paul E, Mark Lubbel, 2011). Selanjutnya dijelaskan Smaldino bahwa : “Model ASSURE, sebaliknya, dimaksudkan untuk digunakan oleh instruktur individu ketika merencanakan penggunaan media dan teknologi di kelas.” (Smaldino, Paul E, Mark Lubbel, 2011). Model ini dilain pihak membantu guru dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Komponen model pengembangan ASSURE adalah sebagai berikut: menilai karakteristik siswa, menetapkan tujuan, memilih, memodifikasi, atau membuat media, menggunakan media, meminta tanggapan siswa, dan mengevaluasi. Tahapan pemanfaatan yang diadaptasi dari model ASSURE menurut Smaldino adalah sebagai berikut:

1) Menganalisis Siswa (Analyze Learner Characteristics)

Menemukan karakteristik peserta didik adalah langkah pertama. Ada tiga kategori gaya belajar yang berbeda yaitu: kinestetik, auditori, dan visual.

2) Menentukan Standard Dan Tujuan (State Standards And Objectives)

Membuat tujuan pembelajaran yang spesifik adalah langkah berikutnya. Tujuan-tujuan ini dapat dibuat oleh guru atau dimasukkan dalam kurikulum, buku teks, atau silabus.

3) memilih strategi, metode, media dan bahan ajar (Select Strategies, Technology, Media, and Materials)

Tentu saja, langkah pertama dalam mengembangkan rencana media dan

teknologi adalah memilihnya secara metodis. Proses pemilihan terdiri dari tiga langkah: (1) memilih metode terbaik untuk tugas pembelajaran tertentu; (2) Pilih jenis media yang paling sesuai dengan gaya presentasi, dan (3) memutuskan apakah akan membuat atau memodifikasi konten khusus untuk jenis medianya.

4) Penggunaan Media Dan Bahan (Utilize Media And Materials).

pergeseran dari paradigma pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru ke paradigma yang berpusat pada siswa yang memungkinkan siswa menggunakan konten secara mandiri atau dalam kelompok kecil sebagai pengganti mendengarkan ceramah.

5) Mengembangkan Peran Serta Siswa (Require Learner Participation)

Guru yang memahami bahwa siswa akan terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif akan memberikan lebih banyak pekerjaan rumah. Belakangan, teori pembelajaran kognitif muncul, menekankan proses mental dan mendorong keterlibatan aktif. Menurut kaum behavioris, belajar adalah proses mencoba perilaku yang berbeda dan mengalami hasil yang positif.

6) menilai dan memperbaiki (Evaluate and Revise)

Dua unsur terpenting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah evaluasi dan revisi. Evaluasi hasil pembelajar terlebih dahulu. Pengembangan kriteria untuk menilai kinerja pelajar baik dalam kondisi individu maupun kelompok akan dibantu oleh pernyataan tujuan. Sifat tujuan menentukan bagaimana hasil pembelajaran harus dievaluasi.

Penelitian Ini Bertempat Di SDN 2 Pemangkih. SDN 2 Pemangkih Beralamat di Desa Pemangkih, Kecamatan Labuan Amas Utara, Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian Ini Dilaksanakan Pada Tahun Ajaran 2022 – 2023.

Jenis data yang digunakan akan mempengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan jenis data sebagai berikut:

1) Observasi.

Menurut Hasan (2002) Proses memilih, mengubah, mendokumentasikan, dan mengkategorikan serangkaian perilaku dan keadaan organisasi sejalan dengan tujuan empiris dikenal sebagai observasi. Observasi akan dilakukan di SDN 2 Pemangkih. Dalam penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa dalam proses belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, sebelum dan sesudah menggunakan pemanfaatan video pembelajaran.

2) Wawancara (Interview)

Menurut Prastowo (2011), Wawancara adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian yang melibatkan bertanya dan menjawab pertanyaan informan secara langsung, baik dengan atau tanpa menggunakan panduan wawancara. Dalam wawancara, tanya jawab mengenai masalah penelitian dipertukarkan secara interaktif antara pewawancara dan orang yang diwawancarai. Wawancara ini akan menghasilkan permasalahan yang ditemui selama proses pembelajaran serta data nyata yang sesuai dengan teori.

3) Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data yang melibatkan meminta responden untuk menanggapi serangkaian pertanyaan tertulis untuk mengumpulkan informasi secara tidak langsung. Skala Likert digunakan dalam kuesioner penelitian. Dimana muncul beberapa pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner. Responden mencentang kolom yang sesuai dalam kuesioner ini sesuai dengan pendapatnya. Data yang diambil pada

instrumen ini bertujuan untuk mengetahui validasi kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan rubrik asesment.

4) Tes

Tujuan dari tes tersebut adalah untuk mengetahui derajat kemampuan belajar siswa baik dengan maupun tanpa penggunaan video pembelajaran, serta derajat kemampuan belajar siswa dengan LKS pada saat tayangan video pembelajaran.

5) Dokumentasi

Menurut Satori dan Komariah (2011), Proses pengumpulan dan pemeriksaan secara cermat data dan dokumen yang diperlukan untuk suatu proyek penelitian guna memperkuat kredibilitas dan memberikan bukti suatu kejadian dikenal sebagai dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa file-file yang diperlukan untuk pengolahan data. Catatan terdiri dari gambar dan informasi siswa, dan buku sumber belajar siswa kelas IV pada proses pembelajaran dengan strategi pemanfaatan video pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

1. Strategi Pemanfaatan Video dalam Pembelajaran IPAS

Strategi pemanfaatan video dalam pembelajaran IPAS dirancang dengan menentukan kompetensi awal yaitu Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. Strategi pemanfaatan video pembelajaran dilaksanakan dengan pengembangan sintaks yaitu: memperkenalkan masalah kepada siswa, menyiapkan ruang kelas untuk belajar, mengawasi penyelidikan individu dan kelompok, membuat dan menyajikan produk kerja, serta memeriksa dan menyelesaikan prosedur pemecahan masalah. hasil strategi pemanfaatan video pembelajaran diperoleh dari hasil pertanyaan pemantik dan presentasi

peserta didik yang diukur melalui rubrik asesment pada pertanyaan pemantik dengan rata – rata kategori baik dan presentasi dikategori sangat baik sehingga adanya peningkatan hasil belajar pada siswa terhadap strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan rubrik asesment dengan hasil validasi desain pembelajaran dengan salah satu guru di SDN 2 Pemangkih yaitu: Rahmat Hidayat, S. Pd. menghasilkan data 94,44% dalam total keseluruhan evaluasi kesesuaian ulasan untuk presentasi termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. hasil validasi rubrik asesment menghasilkan 88,88% dalam total keseluruhan evaluasi kesesuaian ulasan untuk presentasi termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

2. Dampak Terhadap Hasil Belajar

Dampak terhadap hasil belajar melalui strategi pemanfaatan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil pertanyaan pemantik dengan rata – rata dikategori baik dan presentasi dengan 11 orang siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu : kelompok 1 dengan kategori “ Baik ”, kelompok 2 dengan katagori “ Sangat Baik”, dan kelompok 3 dengan kategori “ Sangat Baik ” dengan rata - rata kategori “ Sangat Baik ” Oleh karena itu, di SDN 2 Pemangkih, penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada topik fotosintesis.

3. Pembahasan

Menurut Fauziah, G. H., Mansur, H., & Mastur, M. (2021), salah satu jenis media pendidikan adalah video pembelajaran. mereka menggabungkan elemen visual (gambar) dan audio (suara). Dengan penerapan teori belajar dan prinsip psikologi, video pembelajaran menawarkan manfaat tersendiri. Kemp dan Dayton

menyatakan bahwa Video adalah alat pengajaran yang baik untuk berbagai mata pelajaran sains, baik Anda mengajar satu siswa atau kelas besar (Arsyad, Azhar, 2002). Sementara itu, Sadiman berpendapat bahwa gambar hanya menonjolkan indera persepsi mata dan ukuran media gambar sangat terbatas untuk kelompok besar, khususnya kelas IV SD yang merupakan rentang usia anak-anak yang sedang tumbuh dan berkembang (Sadiman, Arief, 2002). Anak-anak dapat dengan mudah fokus pada sesuatu yang lebih menarik dari pada pelajaran yang coba diberikan oleh para pendidik kepada siswa pada usia ini. Menggunakan video pendidikan sebagai alat pengajaran dapat membantu mengatasi masalah seperti menarik perhatian siswa dan mempertahankan fokus.

Strategi pemanfaatan video dalam pembelajaran IPAS dirancang dengan menentukan kompetensi awal yaitu Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. pemanfaatan video pembelajaran dilaksanakan dengan Guru menyampaikan masalah tentang tanaman yang ada dalam ruangan, Guru memberikan pertanyaan pemantik, Guru memastikan peserta didik memahami pertanyaan pemantik, Guru menampilkan video pembelajaran, Guru mengawasi partisipasi siswa dalam mengumpulkan informasi sambil menonton video pembelajaran, Guru membagi kelompok diskusi terkait LKPD, Guru memantau diskusi dan membimbing setiap kelompok untuk siap dipresentasikan, Guru memfasilitasi presentasi dan mengundang kelompok untuk memberikan umpan balik dan penghargaan kepada kelompok lain, guru dan murid menyimpulkan isi dan materinya.

Sebagai hasil penelitian, Adapun rincian skor validasi untuk strategi pemanfaatan video pembelajaran yang

didapat dari masing-masing validator dan uji lapangan sebagai berikut:

- 1) Rahmat Hidayat, S. Pd., strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS dengan skor validasi kelayakan desain pembelajaran sebesar 94,44 % (“Sangat Layak”) dan skor validasi kelayakan rubrik asesment sebesar 88,88% (“Sangat Layak”).
- 2) Uji lapangan dilakukan dengan 11 siswa sebagai penilaian siswa terhadap strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS pada topik fotosintesis hasil dari pertanyaan pemantik dengan rata - rata aspek kategori “Baik” dan hasil presentasi rata - rata dengan aspek kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil data diatas, skor persentase kelayakan yang didapat pada penyajian desain pembelajaran 94,44% (“Sangat Layak”) dan validasi kelayakan penyajian rubrik asesment sebesar 88,88% (“Sangat Layak”). Dapat disimpulkan bahwa strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 2 Pemangkih sudah “Layak” dalam kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan rubrik asesment. Strategi pemanfaatan video pembelajaran di SDN 2 Pemangkih Kelas IV pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan hasil belajar dan dapat dimanfaatkan dengan baik, hal ini didapat dari hasil pertanyaan pemantik dan hasil presentasi peserta didik.

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Penelitian dapat menarik kesimpulan berdasarkan analisis data dan pembahasan,

- 1) strategi pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV topik fotosintesis dirancang dengan menentukan

kompetensi awal yaitu Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. pemanfaatan video pembelajaran dilaksanakan dengan metode penelitian yang mengacu pada model ASSURE dengan beberapa tahapan yaitu : analisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan, memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan media, menggunakan media, Meminta tanggapan dari siswa, dan evaluasi. Proses pemanfaatan dilaksanakan dengan Guru menyampaikan masalah tentang tanaman yang ada dalam ruangan, Guru memberikan pertanyaan pemantik, Guru memastikan peserta didik memahami pertanyaan pemantik, Guru menampilkan video pembelajaran, Guru mengawasi partisipasi siswa dalam mengumpulkan informasi sambil menonton video pembelajaran, Guru membagi kelompok diskusi terkait LKPD, Guru memantau diskusi dan membimbing setiap kelompok untuk siap dipresentasikan, Guru memfasilitasi presentasi dan mengundang kelompok untuk memberikan umpan balik dan penghargaan kepada kelompok lain, Guru dan murid menyimpulkan isinya. hasil strategi pemanfaatan video pembelajaran diperoleh dari hasil pertanyaan pemantik dan presentasi peserta didik adanya peningkatan hasil belajar pada siswa terhadap strategi pemanfaatan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

- 2) Dampak pemanfaatan video pembelajaran peserta didik setelah menerapkan startegi pemanfaatan video pembelajaran memperlihatkan peningkatan pemahaman dari semula pada

kategori baik menjadi kategori sangat sangat baik. Dapat dikatakan bahwa pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 2 pemangkih kelas IV pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dikembangkan efektif dan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya strategi pembelajaran yang tepat, guru diharapkan dapat memanfaatkan video pembelajaran yang disediakan oleh pemerintah dan sekolah dengan lebih baik sehingga dapat memberikan dampak positif bagi siswa.

2) Bagi Siswa

Untuk memenuhi kebutuhan belajarnya, diharapkan siswa mulai menggunakan berbagai sumber belajar, seperti video pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Untuk memudahkan proses pembelajaran, diharapkan sekolah lebih banyak menambah koleksi video pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdulhak, Ishak; & Darmawan, Deni. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arisandi, P., Ratumbusang, M. F. N. G., & Utama, A. H. (2022). Dampak Pelatihan Pemanfaatan Wordpress Sebagai Media Pembelajaran Bisnis Online Bagi Guru dan Siswa. *J-INSTECH*, 3(2), 118-122.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, D. (2003). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta. Gordon Dryden & Jeannette Vos.
- Fauziah, G. H., Mansur, H., & Mastur, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi. *Journal of Instructional Technology*, 2(1), 32-39.
- Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ebook untuk Mata Kuliah Media Televisi Dan Video. *J-INSTECH*, 3(1), 41-46.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, M. I. (2002). *Pokok-pokok materi metodologi penelitian dan aplikasinya*.
- Hasby, M., Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *J-INSTECH*, 2(2), 95-103.
- Munir, M. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Video Pembelajaran Senam Ritmik Mata Pelajaran PJOK di SDN Sekumpul Martapura. *J-INSTECH*, 3(2), 33-37.
- Prastowo, A. (2011). *Metode penelitian kualitatif dalam perspektif rancangan penelitian*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Purwanto, (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Sadiman, A. (2002). *Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Rajawali, Jakarta.
- Sadiman, A. S. dkk,(2010) *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafndo Persada.
- Satori, D. A., & Komariah, A. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: alfabeta.
- Smaldino, P. E., & Lubell, M. (2011). An institutional mechanism for assortment in an ecology of games. *PLoS one*, 6(8), e23019.
- Standar, K. K. B. (2022). *Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 034. H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran*.
- Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pkn Di Smpn 15 Banjarmasin. *J-INSTECH*, 4(2), 178-187.
- Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Tematik Kelas 4 Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, 3(1), 131-136.