

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Hal tersebut memberikan pengaruh diberbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pendidikan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses pendidikan, salah satunya adalah keberadaan multimedia sebagai media pembelajaran.

Pendidikan tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada khususnya, saat ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Pola komunikasi dalam pembelajaran tidak lagi satu arah dengan menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar namun guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memandu dan mengarahkan siswa dalam proses belajar serta dalam mendayagunakan seluruh sumber daya agar terjadi tindak belajar secara efektif dan efisien.¹

Menurut Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa: “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.” Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis,

¹ Pujiriyanto, *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: UNY Press, 2012), h. 56.

kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.² Untuk menunjang aspek-aspek tersebut, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.³

Guru dapat menciptakan suasana yang menarik pada pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat kita temukan dalam Al-Qur'an. Firman Allah Swt, dalam surah an-Nahl ayat 44, yaitu:⁴

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزَّبْرِ ۖ قُلْ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 5.

³ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1994), h. 6.

⁴ Ramli M, *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadist*, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015, h. 3.

Disebutkan dalam Tafsir al-Misbah Qur'an surat an-nahl ayat 44 menyatakan: Para rasul yang kami utus sebelumnya itu semuanya membawa *keterangan-keterangan* yakni mukjizat-mukjizat nyata yang membuktikan kebenaran mereka sebagai Rasul, *dan* sebagian membawa pula *zukur* yakni kitab-kitab yang mengandung ketetapan-ketetapan hukum dan nasihat-nasihat yang seharusnya menyentuh hati, *dan Kami turunkan kepadamu adz-Dzikir* yakni al-Qur'an, *agar engkau menerangkan kepada keseluruhan manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka* yakni al-Qur'an itu, mudah-mudahan dengan penjelasanmu mereka mengetahui dan dasar *dan supaya mereka* senantiasa *berpikir* lalu menarik pelajaran untuk kemaslahatan hidup duniawi dan ukhrawi mereka.⁵

Ayat ini menegaskan bahwa tujuan turunnya al-Qur'an adalah untuk semua manusia. Al-Qur'an untuk dua hal: Pertama, untuk menjelaskan apa yang diturunkan secara bertahap kepada manusia, karena ma'rifah ilahiah tidak dapat diperoleh manusia tanpa melalui perantara, karena itu diutus seorang dari mereka untuk menjelaskan dan mengajar. Kedua, adalah harapan kiranya mereka berfikir menyangkut dirimu wahai Nabi agung agar mereka mengetahui apa yang engkau sampaikan adalah kebenaran yang bersumber dari Allah.

Dengan demikian dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, guna akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.⁶

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun

⁵ Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 7, (Jakarta: Lentera Hati, 2005), h. 237.

⁶ Ramli M, *Media Pembelajaran...*, h. 3.

materi yang akan disampaikan.⁷ Media pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih dan mahal, ataupun media pembelajaran yang sederhana dan murah.⁸

Saat ini telah banyak banyak media pembelajaran dalam semua mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan yang dijual di pasaran. Namun, harga yang ditawarkan cukup mahal untuk sebagian masyarakat. Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, maka banyak hal yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Maka alangkah baiknya guru dapat membuat media pembelajaran secara mandiri. Pada penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran berbentuk video yang dapat dibuat dan dapat ditonton menggunakan *smartphone*.

Smartphone pada saat ini sangatlah marak digunakan. Rata-rata orang menggunakan *smartphone* hanya untuk eksistensi di dunia maya. Sayangnya tidak banyak yang menggunakan *smartphone* sebagai media belajar. Padahal perkembangan teknologi perangkat *mobile* saat ini dapat menjadi alternatif bagi siswa untuk lebih mudah mengakses media belajar yang dapat digunakan setiap saat. Bagi guru keberadaan *smartphone* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Smartphone* bisa digunakan menjadi media pembelajaran bahkan

⁷ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 1.

⁸ *Ibid.*, h.2.

dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran contohnya yaitu digunakan untuk membuat/mengedit media video pembelajaran.

Membuat video tidak melulu harus menggunakan komputer yang memiliki spesifikasi tinggi yang tentunya mahal harganya. *Smartphone* juga bisa digunakan menjadi alat membuat media video pembelajaran. Salah satu kelebihan *smartphone* dibandingkan dengan komputer adalah harganya yang relatif lebih murah dibandingkan komputer dan *portable* yang mudah dibawa juga bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video adalah Kinemaster Pro.

Telah tersedia banyak aplikasi yang gratis maupun berbayar yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Dan yang terpenting, guru harus tahu dan mampu menggunakan teknologi serta mampu berkeaktifitas memanfaatkan teknologi dari berbagai macam *software/aplikasi* yang ada. Bila belum mampu, maka guru dituntut untuk belajar agar mampu karena pada hakikatnya belajar itu untuk sepanjang hayat. Namun, pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran tingkat MI, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas, walaupun telah banyak media pembelajaran yang telah tersedia sebagai alat bantu pembelajaran.

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar

juga diproses oleh siswa. Apa lagi bagi siswa yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan. Maka salah satu tugas guru adalah berusaha untuk membantu dan membimbing siswa dalam proses belajar mengajar.⁹ Tingkat kesulitan suatu materi memang berbeda-beda tapi, dalam keadaan ini kepekaan gurulah yang dituntut di sini agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Materi sumber daya alam berisikan materi tentang benda-benda hidup maupun tak hidup dan terdapat juga berbagai penampakan lingkungan seperti pepohonan, perairan dan lain sebagainya yang sulit untuk dijangkau. Bahan pelajaran ini memiliki tingkat kesukaran yang cukup tinggi bagi siswa sehingga sukar pula dipahami, karena komponen materi ini sulit untuk disampaikan jika tidak melalui pengalaman langsung. Guru menyampaikan pembelajaran ini tanpa menggunakan media apapun dengan hanya menggunakan metode ceramah, penugasan, tanya jawab yang tentunya sangat membosankan dan tidak efektif sama sekali, apalagi bagi siswa yang mulai dari awal sudah kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan gurunya tersebut tentunya makin sukar untuk memahami materi ini. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran yang tepat harus dimanfaatkan sebaik mungkin agar tercapainya pembelajaran yang berkualitas.

Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan kembali akan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Media pembelajaranpun

⁹ Hazirah Fitri & Sri Ismulyati, "Peningkatan Hasil belajar Siswa dengan Media Animasi pada Materi Koloid di Kelas XI IPA₃ SMAN 1 Unggul Darul Imarah Aceh Besar", dalam *Jurnal Edukasi Kimia Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh*, Vol. 1 No. 1, 2016, h.19.

dapat menghubungkan kembali antara konsep-konsep yang sudah diketahui dengan konsep-konsep yang akan dipelajari.¹⁰ Pada anak usia MI yang masih dalam tahap operasional konkret, dimana pada tahap ini anak dapat menyelesaikan masalah yang mengacu pada pengalaman langsung. Oleh karena itu media pembelajaran disini hadir sebagai pengganti pengalaman langsung yang sulit dijangkau karena jauh menjadi dapat dilihat secara lebih mudah dengan menggunakan media audio visual seperti video pembelajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu lebih menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran mengenai sumber daya alam dapat berjalan efektif dan efisien. Dalam kaitan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 78 sebagai berikut :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَا لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ.

Disebutkan dalam Tafsir al-Misbah Qur'an surat an-nahl ayat 78 menyatakan: وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ (dan sebagaimana Allah mengeluarkan kamu) berdasarkan kuasa dan ilmu-Nya, مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ (dari perut ibu-ibu kamu) yang tadinya kamu tidak berwujud sedemikian rupa demikian juga Dia dapat mengeluarkan kamu. Ketika dia mengeluarkan kamu dari ibu-ibu kamu, kamu semua لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا (dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun) yang ada di sekeliling kamu dan وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ (dia menjadikan kamu pendengaran, penglihatan-penglihatan, dan aneka hati) sebagai bekal dan alat-alat untuk mendapatkan pengetahuan لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (agar kamu bersyukur) dengan menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan tujuan Allah SWT anugerahkan kepadamu.¹¹

¹⁰ Nana Djumhana, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 195.

¹¹ Azkiyani Maasa, *Manajemen Pembelajaran Berbasis QS. An Nahl: 78*, (Purwokerto: Pustaka Senja, 2020), h. 34-35.

Ayat tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang memanfaatkan penglihatan dan pendengaran memiliki keunggulan bagi manusia untuk mengetahui sesuatu atau ilmu pengetahuan. Karena mengoptimalkan indera manusia yang merupakan akumulasi daripada yang didengar, dan dilihat yang telah diberikan Allah SWT kepada manusia.

Melihat permasalahan yang demikian digambarkan di atas, diperlukan media pembelajaran sebagai unsur penting dalam proses belajar mengajar. Karena jika kita melihat fungsi dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mengembangkan daya pikir siswa, salah satunya dengan media pembelajaran berbasis video. Yang merujuk pada pendapat Hamalik dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹²

Namun, media elektronik yang ada saat ini masih terbatas pada mata pelajaran tertentu, seperti teknologi informatika dan komunikasi. Sedangkan pada pelajaran Tematik masih jarang ditemukan. Untuk itu, pengembang berinisiatif memberikan kontribusi baru supaya mata pelajaran Tematik khususnya materi sumber daya alam bisa dirancang lebih menarik lagi misalnya dalam bentuk media video.

Berangkat dari uraian di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran Tematik materi sumber daya alam di sekolah dasar membutuhkan media tertentu, dan

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 15.

pengalaman langsung adalah media yang paling konkret untuk hal ini. Akan tetapi pada materi sumber daya alam ini sulit untuk disampaikan melalui pengalaman langsung dikarenakan materi ini memiliki komponen berupa benda hidup maupun benda tak hidup serta berbagai lingkungan seperti perairan, pepohonan, dan lain sebagainya yang tentunya sulit untuk dijangkau siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media pengganti pengalaman langsung, dan media pengganti yang paling tepat untuk materi sumber daya alam tersebut adalah media video. Karena media video dapat memberikan pengalaman yang mirip seperti aslinya dengan langsung ketempat kejadian aslinya. Dan guru akan terbantu karena media video pembelajaran dapat memberikan penjelasan materi sehingga guru tinggal memberikan pengayaan saja. Siswa pun dapat memahami materi jadi lebih mudah karena video pembelajaran dibuat agar penjelasan menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi secara lebih menarik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Menggunakan Aplikasi *Kinemaster Pro* Untuk MI Kelas IV.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran Tematik pada materi sumber daya alam?

2. Bagaimana validitas pengembangan media video pembelajaran Tematik pada materi sumber daya alam?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media video pembelajaran tematik pada materi sumber daya alam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan produk dan mengetahui langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran Tematik pada materi sumber daya alam.
2. Mengetahui validitas pengembangan media video pembelajaran Tematik pada materi sumber daya alam.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media video pembelajaran Tematik pada materi sumber daya alam.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta tujuan yang ingin dicapai maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran Tematik yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, serta sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan teknologi dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mengembangkan potensi, meningkatkan pengetahuan atau wawasan dalam membuat media pembelajaran agar menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Media video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

c. Bagi Guru

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini bisa menambah variasi media yang digunakan guru di kelas dan menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Peneliti memperjelas pengertian judul di atas dengan memberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis yang diterjemahkan ke dalam bentuk fisik. Atau dalam ungkapan lain pengembangan berarti proses untuk menghasilkan bahan ajar yang telah tersedia menjadi bahan ajar yang lebih efektif.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk memperlancar pemahaman materi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran dapat menarik dan efektif.

3. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah bahan pembelajaran yang berbentuk audio visual yang dirangkai menjadi alur yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.

4. Tematik

Tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pembelajaran dan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Sehingga membuat pembelajaran sarat akan makna dan mudah dipahami oleh peserta didik.

5. Aplikasi *Kinemaster Pro*

Kinemaster Pro adalah aplikasi untuk mengedit video pada *smartphone* baik itu sistem operasi *android* maupun *IOS*. Aplikasi ini memiliki fitur yang menyerupai aplikasi *editor* pada komputer namun dikemas dalam tampilan yang sederhana menjadikannya mudah dipakai.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk berupa media pembelajaran berbentuk *file* video *MP4* yang berisi pembelajaran Tematik pada materi sumber daya alam.
2. Produk dapat dipakai menggunakan alat elektronik seperti *HP*, *Laptop* dan *TV*,
3. Pengembangan media pembelajaran yang dibuat berupa *file* video *MP4* memuat: teks, audio, gambar, dan animasi.
4. Desain media pembelajaran ini menggunakan video dengan desain semenarik mungkin agar peserta didik fokus dan senang untuk belajar.
5. Guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan video pembelajaran karena telah dilengkapi petunjuk penggunaannya.
6. Dalam media pembelajaran memuat pendahuluan, isi, penutup serta dilengkapi dengan soal latihan.
7. Produk media video pembelajaran dapat dibagikan melalui *flashdisk*, *smartphone*, dan *link google drive*.

G. Keterbatasan Pengembangan

berdasarkan masalah yang telah diuraikan karena keterbatasan peneliti maka peneliti mempunyai batasan-batasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru pada pembelajaran Tematik materi sumber daya alam.

2. Media pembelajaran ini hanya bisa dipakai oleh siswa kelas IV MI/SD pada pembelajaran Tematik materi sumber daya alam.
3. Batasan pengembangan berupa media pembelajaran berbentuk video (audio, dan visual) pada materi sumber daya alam (Jenis-jenis sumber daya alam, perubahan energi, juga hak dan kewajiban terhadap sumber daya alam) di kelas IV terdapat pada tema 9 yaitu tema kayanya negeriku, sub tema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.
4. Penilaian pada produk yang dihasilkan terbatas pada validitas ahli, dan respon peserta didik kelas IV di MIN 20 Banjar menggunakan media video pembelajaran Tematik pada materi sumber daya alam.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran tematik pada materi sumber daya alam dengan teknologi masih belum ada. Mayoritas penelitian terdahulu cenderung melakukan pengembangan media sederhana dan efisien, dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu. Namun, seiring perkembangan zaman cukup banyak penelitian pengembangan berbasis teknologi seperti video. Berikut ini uraian daftar penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti lain.

1. Skripsi yang ditulis oleh Anggar Dewana Nurmallasari. 2016, *tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa*

*Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Materi Pokok Zat Gizi Umber Tenaga di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Purworejo*¹³

2. Skripsi yang ditulis oleh Galuh Prakastiwi. 2012, *tentang Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Sumber Daya Alam Pada Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Inkuiri Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Bulurejo Gondangrejo Karanganyar*¹⁴
3. Jurnal yang ditulis oleh Dicky Candra Kurniawan, Dedi Kuswandi, dan Arafah Husna *tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang*¹⁵

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang ada berbeda dari penelitian saat ini yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dilihat dari materi yang diangkat menjadi pengembangan, sejauh ini belum ada penelitian yang mengembangkan media video pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro* untuk MI kelas IV.

¹³ Dewana Nurmalasari, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Materi Pokok Zat Gizi Umber Tenaga di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Purworejo", Skripsi; Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

¹⁴ Galuh Prakastiwi, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Sumber Daya Alam Pada Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Inkuiri Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Bulurejo Gondangrejo Karanganyar", Skripsi; Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2012.

¹⁵ Dicky Candra Kurnian, dkk., 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. Jurnal Universitas Negeri Malang. 4 (2) : 119.

I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, berikut sistematika penulisanya:

Bab I, Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, keterbatasan pengembangan, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab II kajian teori yang berisi tentang penjelasan hakikat media pembelajaran, video pembelajaran, pembelajaran tematik, aplikasi kinemaster pro, konsep materi sumber daya alam di MI serta penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III metode penelitian yang berisi jenis penelitian, model pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab IV adalah paparan laporan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi penelitian, hasil penelitian dan pengembangan, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan rekomendasi.