

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PEMBELAJARAN IPAS
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO**

Oleh:

EKA ARDI NUGROHO

NPM. 2201030023



Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG

1447 H / 2026 M

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PEMBELAJARAN IPAS
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

EKA ARDI NUGROHO

NPM.2201030023

Pembimbing : Dr. Siti Annisah M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG

1447 H / 2026 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118 Jember 60132 Jember Jawa Timur
Telepon (0325) 47297; 47275; Faksimili (0325) 47298; Website: www.uin-jember.ac.id; e-mail: humas@uin-jember.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Eka Ardi Nugroho
NPM : 2201030023
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA
PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Metro, 27 April 2026
Pembimbing


Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Persetujuan

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA
PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO
Nama : Eka Ardi Nugroho
NPM : 2201030023
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Disetujui

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 27 April 2026
Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Kl. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47206; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2192/Un.36.1/D/PP.00.9/06/2026

Skrripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
IPAS BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO, disusun
oleh: Eka Ardi Nugroho, NPM: 2201030023, Program Studi: Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/06 Mei 2026.

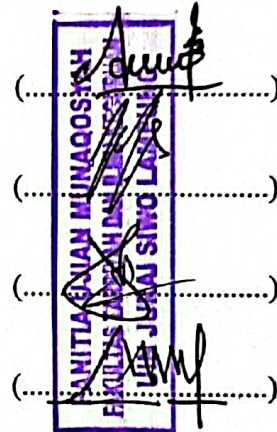
TIM PENGUJI

Penguji I : Dr. Siti Annisah, M.Pd.

Penguji II : Nurul Afifah, M.Pd.I.

Penguji III : Firma Andrian, M.Pd.

Penguji IV : Anisa'u Fitriyatus Sholihah, S.S., M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO

Oleh:

EKA ARDI NUGROHO

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran IPAS berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas III MIN 2 Metro serta mengetahui tingkat kelayakan dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang meliputi tahap penelitian pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi dan uji coba produk. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, guru kelas dan siswa kelas III MIN 2 Metro sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis CTL yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 73% dengan kategori layak. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran IPAS berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud zat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III MIN 2 Metro serta dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Contextual Teaching and Learning, IPAS, Perubahan Wujud Zat, Sekolah Dasar, Video Pembelajaran

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Ardi Nugroho
NPM : 2201030023
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 25 Mei 2026
Yang Menyatakan,



0341CAOX002097310
Eka Ardi Nugroho
NPM. 2201030023

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Teruntuk Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih atas segala doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tak pernah berkurang, serta pengorbanan yang tidak pernah terhitung nilainya. Kalian adalah sumber kekuatan terbesar dalam hidupku, yang selalu memberikan semangat di setiap langkahku, bahkan ketika lelah dan putus asa datang menghampiri. Terima kasih atas kesabaran, kepercayaan, dan dukungan yang selalu kalian berikan hingga aku mampu berada di titik ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu bentuk kebahagiaan dan kebanggaan untuk Ayah dan Ibu. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa besar rasa terima kasihku kepada kalian.
2. Kakek dan Nenek tersayang terima kasih atas doa, kasih sayang, serta nasihat yang selalu menguatkan langkahku. Kehadiran kalian memberikan kehangatan tersendiri dalam perjalanan hidupku. Setiap doa yang kalian panjatkan menjadi kekuatan yang mengiringi setiap langkahku dalam meraih cita-cita. Semoga karya ini menjadi salah satu bentuk kebanggaan kecil yang dapat membahagiakan hati kalian.
3. Adik tercinta terima kasih atas segala dukungan, semangat, serta canda tawa yang selalu hadir dalam setiap perjalanan hidupku. Kehadiranmu menjadi penyemangat ketika lelah menghampiri. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi motivasi untuk terus belajar, berjuang, dan meraih impian yang lebih tinggi di masa depan.
4. Dosen pembimbing yang terhormat dengan penuh rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang

telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing serta mengarahkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, motivasi, serta ilmu yang telah diberikan. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

5. Bapak dan Ibu Dosen serta Civitas Akademika terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta bimbingan selama masa perkuliahan. Ilmu yang telah diberikan menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menghadapi masa depan. Terima kasih juga kepada seluruh pihak yang telah membantu selama proses pendidikan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Teman-Teman seperjuangan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas setiap tawa, cerita, dan kenangan yang telah kita lalui bersama. Kalian adalah bagian penting dalam perjalanan hidupku yang tidak akan pernah terlupakan.
7. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan, doa, serta semangat dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Namun, dengan segala kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa syukur, terima kasih, serta penghargaan kepada semua pihak yang telah berperan dalam perjalanan hidup penulis. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

MOTTO

“Jika hari ini terasa berat, ingatlah bahwa kamu sudah melangkah sejauh ini. Banyak lelah yang telah kamu lewati, banyak ragu yang berhasil kamu kalahkan, dan banyak doa yang diam-diam menguatkan langkahmu hingga titik ini”

Fiersa Basari dan Wira Nagara

“Perjuangan tidak selalu tentang seberapa cepat kita sampai, tetapi tentang seberapa kuat kita bertahan hingga akhirnya selesai”

Penulis

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas petunjuk dan karunia-Nya yang memungkinkan peneliti menyelesaikan penulisan proposal ini. Proposal ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Metro demi meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

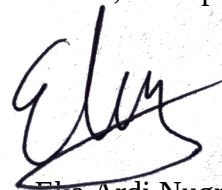
Dalam proses penyusunan proposal ini, peneliti telah mendapatkan banyak dukungan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd. Kons. Selaku Rektor UIN Jurai Siwo Lampung.
2. Dr. Siti Annisah M.Pd. Selaku Dekan FTIK UIN Jurai Siwo Lampung Sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi.
3. Dea Tara Ningtyas M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak dan Ibu Dosen UIN Jurai Siwo Lampung yang tak kalah pentingnya, penulis juga mengucapkan terima kasih
5. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan semangat dan dorongan agar segera menyelesaikan skripsi ini dan teman-teman yang telah memberikan doa serta dukungan semangat dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Masukan dan saran untuk perbaikan proposal ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan sikap terbuka. Semoga pada akhirnya, proposal ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan."

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Metro, 02 September 2026



Eka Ardi Nugroho
NPM.2201030023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN PS.....	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Produk Yang Dikembangkan.....	9
G. Spesifik Produk Yang Dikembangkan	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kajian Teori	13
1. Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning	13
2. Hasil Belajar	18
3. Multi Media Pembelajaran	21
4. Video	23
5. Materi Perubahan Wujud Zat	25
B. Kajian Studi yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir	30

BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Desain Uji Coba Produk	34
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	41
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	41
1. Potensi dan Masalah	41
2. Pengumpulan Data	41
3. Desain Produk	43
4. Validasi Desain.....	46
5. Revisi Desain.....	48
6. Uji Coba Produk.....	50
B. Kajian Produk Akhir	52
1. Media Video	52
2. Kelayakan.....	53
3. Respon Peserta Didik dan Pendidik	53
C. Keterbatasan Penelitian.....	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	56
A. Simpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Latihan Soal IPAS Kelas III MIN 2 METRO	3
Tabel 3.1 skor jawaban ahli media dan materi.....	36
Tabel 3.2 skor jawaban responden	36
Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen untuk ahli media.....	36
Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen untuk ahli materi	37
Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen untuk guru dan siswa.....	38
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media.....	39
Tabel 3.7 Kriteria Respon Guru dan Siswa.....	40
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi.....	49
Tabel 4.5 Revisi Ahli Media	50
Tabel 4.6 Respon Guru	50
Tabel 4.7 Respon Siswa	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan (R&D) Menurut Borg And Gall	31
Gambar 3.2 Desain uji coba	34

DAFTAR LAMPIRAN

1. Modul Ajar	72
2. Wawancara Dengan Guru	80
3. Wawancara dengan Peserta Didik.....	81
4. Analisis Kebutuhan Peserta Didik	83
5. <i>Voice Over Video</i>	84
6. Validasi Ahli Materi.....	87
7. Validasi Ahli Media	90
8. Respon Guru	93
9. Respon Siswa	96
10. Izin Prasurvey.....	99
11. Balasan Prasurvey	100
12. Surat Tugas	101
13. Surat Keterangan Tugas	102
14. Izin <i>Research</i>	103
15. Pemberian Izin <i>Research</i>	104
16. Dokumentasi	105
17. <i>Preview Produk Video</i>	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPAS adalah penguasaan konsep-konsep dasar mencakup materi IPA dan IPS, yang menuntut siswa untuk dapat mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial secara holistic, dan erpikir kemampuan berfikir kritis untuk memahami pola, sebab akibat, dan dampak fenomena dari sekitar mereka¹. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS menekankan keterpaduan konsep IPA dan IPS untuk membangun pemahaman siswa secara menyeluruh terhadap lingkungan sosial maupun alam.

Pentingnya pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah sebagai kunci utama untuk meningkatkan pemahaman tentang masyarakat, lingkungan, dan peristiwa sehari-hari dalam konteks sosial dan alamiah.² Peserta didik SD ketika mempelajari lingkungan disekitarnya, mereka dapat melihat dan mengalami kejadian di alam dan sosial sebagai satu kesatuan secara umum, dan peserta didik mulai dilatih dengan dibiasakan untuk mengamati atau mengobservasi, mengeksplorasi, dan yang menjadi fondasi penting sebelum peserta didik belajar mengenai konsep dan topik yang lebih mendalam.³

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Menumbuhkan rasa ingin tahu melalui mata pelajaran IPAS, siswa diharapkan memiliki dorongan untuk memahami berbagai peristiwa alam maupun sosial yang terjadi di sekitar mereka. (2) Memahami interaksi dalam IPAS, peserta didik dilatih untuk mengenali dan mengerti bagaimana alam semesta berfungsi serta kaitannya dengan kehidupan manusia di bumi. (3) Melatih kemampuan mengidentifikasi

¹ Atika Dwi Evitasari, Tri Dewi Pancasari, and Geyol Sugoyanta, 'Jurnal Riset Pendidikan Dasar', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08.1 (2025), 1–15.

² Husnah Asmaul and others, 'Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar', *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3.1 (2023), 57–64 <<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>>.

³ Indah Nur Aziza Alfatonah and others, 'Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV', *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 8.1 (2025), 58–68 <<https://doi.org/10.31539/joeai.v8i1.13375>>.

masalah, siswa diarahkan untuk menemukan dan menganalisis permasalahan yang muncul, kemudian berusaha mencari penyelesaian yang tepat sebagai langkah menuju tujuan pembelajaran lebih lanjut. (4) Mengembangkan sikap ilmiah dengan landasan metodologi IPAS, peserta didik dibiasakan untuk memiliki rasa ingin tahu tinggi, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan analisis yang baik. (5) Berpartisipasi aktif menjaga alam dan lingkungan dalam pembelajaran IPAS membuat siswa lebih mengenal lingkungannya, memahami permasalahan yang ada, serta terdorong untuk melestarikan, menjaga, dan mengoptimalkan potensi alam yang dimiliki.⁴

Pelaksanaannya pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut peserta didik memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menghubungkan materi dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan strategi, metode, serta media yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik.⁶

Permasalahan yang muncul pada peserta didik yaitu kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS, yang terlihat dari rendahnya capaian akademik mereka. Hal ini disebabkan karena bahan ajar yang digunakan hanya terbatas pada materi dari situs kurikulum dan buku elektronik, sehingga minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS, menjadi sangat rendah. Berdasarkan hasil observasi di kelas, juga ditemukan bahwa nilai IPAS merupakan yang paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain.⁷

⁴ J M Adha and others, 'Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang', *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3 no 1 (2025), 325–31.

⁵ Adhisty Kirana Dewi and Rohani, 'Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kontektual Di SD Negri: Studi Kasus Pada Kelas Tinggi Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11 (2026).

⁶ Kiki Melita Andriani and others, 'Strategi Pembelajaran Daring Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *JURNAL BASICEDU*, 6.6 (2022), 9726–35.

⁷ I Dewa Ngakan Made Widnyana Artha, Anak Agung Gede Agung, and Alexander Hamonangan Simamora, 'Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning

Berdasarkan hasil wawancara, yang telah dilakukan pada tanggal 09 Mei 2025 dikelas III MIN 2 Metro, diperoleh hasil bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Terkait proses pembelajaran yang digunakan, diperoleh fakta bahwa proses pembelajaran dikelas kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran yang tidak digunakan salah satunya media video. Kemudian masih ada siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam mengerjakan soal latihan yang ada dibuku cetak yang diberikan oleh guru didalam kelas tersebut. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.⁸ Adapun data yang hasil belajar mata pelajaran IPAS diperoleh peneliti melalui dokumentasi pada Jumat 15 agustus 2025, yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1

Hasil Latihan Soal IPAS Kelas III MIN 2 METRO

NO	Kriteria	KKM	Persentasi	Jumlah Siswa
1.	Tidak tuntas	< 75	64 %	18
2.	Tuntas	≥ 75	36 %	10
	Jumlah		100 %	28

Sumber : latihan soal siswa kelas III MIN 2 Metro tahun 2025/2026

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat 28 siswa hanya 10 siswa (36%) yang mencapai nilai ketuntasan sesuai dengan KKM yang ditentukan yaitu 75, sedangkan 18 siswa (64%) masih belum mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar sangat penting diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilihat berdasarkan faktor yang memengaruhinya, di antaranya gaya belajar dan pemanfaatan media belajar.⁹ Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan beberapa faktor yang berpengaruh terhadap belajar siswa, yaitu faktor dari dalam diri siswa, faktor dari luar siswa, dan faktor pendekatan belajar. Faktor dari dalam diri siswa, erat kaitannya dengan

Pada Mata Pelajaran IPAS', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8.3 (2024), 327–38 <<https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.84831>>.

⁸ Jumat, 09 Mei 2025, MIN 2 Metro, Guru Kelas III

⁹ Nyoman Dewi Astiti and others, 'Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA', *Jurnal Mimbar hp/MI*>.

kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor dari luar siswa, erat kaitannya dengan kondisi lingkungan yang ada di sekitar siswa. Faktor pendekatan belajar siswa, erat kaitannya dengan berbagai upaya siswa dalam belajar melalui strategi, metode belajar dan lain sebagainya. Apabila guru memperhatikan berbagai faktor yang berpengaruh terhadap belajar siswa tersebut maka tujuan pembelajaran juga akan semakin mudah tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud zat masih didominasi oleh metode ceramah dengan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada gambar yang terdapat dalam buku serta penjelasan melalui papan tulis. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan wujud zat karena materi tersebut memerlukan visualisasi yang jelas. Kurangnya penggunaan media yang menarik juga menyebabkan sebagian siswa kurang fokus dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya wawancara dilakukan dengan beberapa siswa, hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa beberapa siswa merasa pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan penjelasan guru kurang menarik karena siswa membutuhkan media video sebagai sumber belajar tambahan untuk memahami materi tersebut. Siswa membutuhkan media video yang memaparkan contoh materi perubahan wujud zat dengan jelas yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwa siswa dikelas III D membutuhkan media video pembelajaran terkait materi perubahan wujud zat yang ada di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa beberapa siswa merasa pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan penjelasan guru kurang menarik. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran yang dapat menampilkan gambar, animasi, dan contoh nyata dari proses perubahan wujud zat. Dengan adanya media video pembelajaran,

diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Teknologi pembelajaran dapat merancang, mengembangkan, dan menggunakan berbagai sumber sedemikian rupa sehingga bisa mempermudah atau memfasilitasi kegiatan belajar dimanapun, kapanpun, oleh siapapun dan dengan sumber belajar apa saja yang berdasarkan keadaan dan kebutuhannya.¹⁰ Salah satunya menggunakan video pembelajaran dan gabungan music beserta gambar, materi pembelajaran akan menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih fokus sehingga membuat mudah memahami sebuah materi yang diajarkan.¹¹

Penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan belajar siswa, dan menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA, sehingga akan terhindar dari rasa jenuh selama mengikuti pelajaran IPA. Memilih penggunaan media berbasis teknologi sebagai pilihan solusi terbaik karena dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran akan membuat peserta didik semakin senang dan menarik. Siswa akan terkesan nyaman dan tidak merasa jenuh. Karena dengan menggunakan teknologi yang modern dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan variative.¹²

Media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa.

¹⁰ Gina Sonia and others, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD', *Jurnal Family Education*, 3.3 (2023), 310–20 <<https://doi.org/10.24036/jfe.v3i3.129>>.

¹¹ Muhammad Subhan, Amril Amril, and Sintya Trisna Rusita Dewi, 'Pengembangan Video Pembelajaran Interakti Menggunakan Aplikasi Powtoon IPAS Materi Perubahan Wujud Benda', *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6.1 (2023), 189–201 <<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.514>>.

¹² Mariam Hoerunnisa and Siti Rahayu Fauziah, 'Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar', *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 3.2 (2023), 272 <<https://doi.org/10.52434/jkpi.v3i2.3030>>.

Maka hasil dari wawancara siswa, peneliti menggunakan metode CTL karena bisa membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar dan menghubungkannya kedalam kehidupan sehari-hari mereka.

Penerapan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran IPAS yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan siswa dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Materi perubahan wujud zat merupakan materi yang banyak ditemukan dalam aktivitas sehari-hari siswa, seperti es yang mencair, air yang menguap, dan embun yang muncul pada pagi hari. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep secara konkret sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.¹³ Oleh karena itu, pendekatan CTL dipandang penting karena mampu membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung dan situasi nyata di lingkungan sekitar. Selain itu, CTL juga dapat meningkatkan keaktifan, rasa ingin tahu, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dapat menghubungkan langsung dengan kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan ini siswa dapat menghadapi apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari supaya siswa tersebut mempersiapkan diri sendiri yang memerlukan suatu bekal yang bermanfaat.

Sejalan dengan pernyataan di atas, penelitian sebelumnya telah membahas tentang bahan ajar tambahan yang berfungsi sebagai pendamping dalam proses pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nursina Sya'bania dkk. 2020 di SMA Negeri 11 Makassar menunjukan hasil media pembelajaran berbasis video

¹³ Fikriyatus Soleha and others, 'Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar', *JURNAL BASICEDU*, 5.5 (2021), 3117–24.

animasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada materi kesetimbangan kimia dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagrajan 4 tahap, yaitu pendefenisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan tahap penyebaran (dessiminate) diperoleh media pembelajaran berbasis video animasi yang valid, praktis, dan efektif.¹⁴ Selanjutnya oleh Yernita Putri Zai dkk. 2024 di SMP Negeri 1 Mandrehe menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa isi materi dan penanganan masalah oleh ahli materi sangat valid dengan presentase 91% (sangat valid), sedangkan hasil kelayakan media pembelajaran interaktif mencapai 95% (sangat valid).¹⁵

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, diketahui bahwa pengembangan media video pembelajaran telah banyak dilakukan dan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada jenjang SMP dan SMA serta menggunakan model pembelajaran seperti inkuiri terbimbing dan video interaktif umum. Selain itu, penelitian terdahulu belum secara khusus mengembangkan media video pembelajaran IPAS berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas III sekolah dasar. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar membutuhkan media yang konkret, menarik, dan mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media video pembelajaran IPAS berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada materi *Perubahan Wujud Zat* kelas III MIN 2 Metro dilatarbelakangi oleh kebutuhan menghadirkan sarana belajar yang lebih menarik, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di MIN 2 Metro. Maka dari itu peneliti

¹⁴ Nursina Sya'bania, Muhammad Anwar, and Muhammad Wijaya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik', *Chemistry Education Review*, 4.1 (2020), 34–44.

¹⁵ Yernita Putri Zai and others, 'Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5.2 (2024), 407–17.

melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Video Mata Pembelajaran IPAS Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas III MIN 2 METRO”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang telah dideskripsikan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan media video dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas belum terlaksana sehingga menimbulkan rasa bosan yang dialami oleh siswa.
2. Masih terdapat peserta didik yang belum memahami materi perubahan wujud zat.
3. Belum adanya media video pembelajaran IPAS berbasis *Contextual Teaching and Learning*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media video pembelajaran IPAS untuk siswa kelas 3 SD.
2. Pendekatan CTL diterapkan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.
3. Media video pembelajaran dikembangkan dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop atau smartphone.
4. Uji coba media video pada siswa kelas III dan evaluasi dilakukan melalui observasi dan angket.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan pokok masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media video berbasis CTL pada materi perubahan wujud zat kelas III MIN 2 Metro?
2. Apakah video pembelajaran berbasis CTL layak digunakan?

3. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap media video berbasis CTL pada materi perubahan wujud zat kelas III MIN 2 Metro?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud zat.
2. Mengetahui kelayakan video berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud zat.
3. Mengetahui tanggapan guru dan siswa sebagai penggunaan video berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi perubahan wujud zat.

F. Manfaat Produk Yang Dikembangkan

Adapun manfaat produk dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Semoga produk yang dibuat oleh peneliti bisa membantu siswa dalam meningkatkan proses belajar karena tampilan music dan gambar yang menarik dan memudahkan siswa memahami konsep yang diajarkan dan Siswa juga bisa memutar kembali video dirumah untuk belajar secara mandiri.

2. Bagi guru

Pengembangan media video dalam pembelajaran IPAS yang berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memberikan berbagai keuntungan bagi guru. Media video mempermudah guru dalam menyampaikan materi tentang perubahan wujud zat dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa melalui visualisasi yang nyata. Selain itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena pendekatan CTL menghubungkan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, guru dapat memperluas kompetensi profesionalnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

3. Bagi peneliti

Proses pengembangan video pembelajaran memberikan kesempatan bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran menggunakan teknologi. Produk video yang dihasilkan menjadi bentuk kontribusi nyata peneliti terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran disekolah dasar.

G. Spesifik Produk Yang Dikembangkan

Produk video berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dirancang agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi perubahan kelas III MIN 2 Metro, yang dirancang secara optimal dengan prinsip-prinsip video berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

1. Spesifikasi Produk Media Video Pembelajaran IPAS

a. Judul Produk.

Media Video Mata Pembelajaran IPAS Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas III MIN 2 Metro

b. Kurikulum Dasar.

Kurikulum Merdeka, fokus pada pengembangan kompetensi literasi sains melalui pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*).

c. Target Pengguna.

Siswa kelas III MI Negeri 2 Metro

d. Materi Pokok.

Perubahan Wujud Zat

- 1) Pengenalan konsep zat padat, cair, dan gas
- 2) Proses perubahan wujud zat (mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim)
- 3) Contoh perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari

e. Karakteristik Media.

- 1) Format: Video pembelajaran interaktif

- 2) Durasi: 10-15 menit per video
- 3) Bahasa: Bahasa Indonesia yang mudah dipahami anak usia 8-9 tahun
- 4) Visual: Animasi dan gambar nyata yang menarik dan relevan
- 5) Audio: Narasi jelas dan musik latar yang tidak mengganggu konsentrasi
- 6) Interaktivitas: Pertanyaan reflektif dan aktivitas kontekstual yang mengajak siswa berpikir kritis

f. Pendekatan Instruksional.

- 1) Berdasarkan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan 7 komponen CTL:
 - 1.1 Constructivism (konstruktivisme)
 - 2.1 Questioning (bertanya)
 - 3.1 Inquiry (penyelidikan)
 - 4.1 Learning community (komunitas belajar)
 - 5.1 Modeling (pembelajaran lewat contoh)
 - 6.1 Reflection (refleksi)
 - 7.1 Authentic assessment (penilaian autentik)

g. Komponen Evaluasi.

- 1) Kuis singkat interaktif di akhir video untuk mengukur pemahaman siswa.
- 2) Penugasan sederhana berupa pengamatan perubahan wujud zat di lingkungan sekitar.
- 3) Rubrik penilaian untuk guru memantau aktivitas dan hasil belajar siswa.

h. Tujuan Pembelajaran.

- 1) Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis perubahan wujud zat.
- 2) Siswa dapat mengidentifikasi contoh perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Siswa dapat mengaplikasikan konsep perubahan wujud zat melalui pengamatan langsung.

i. Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka.

- 1) Memberikan kebebasan belajar, menumbuhkan keaktifan dan kreativitas siswa.
- 2) Mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan literasi sains.
- 3) Menanamkan metode pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif.
- 4) Mendorong siswa belajar berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai secara mandiri.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

Kajian teori yang mendukung pada penelitian ini terdiri dari: (1) Pengembangan media video, (2) komponen-komponen media video, (3) media video, (4) pembelajaran IPAS berbasis CTL, (5) materi perubahan wujud zat, pembelajaran IPAS.

1. Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning

a. Pengertian model Contextual Teaching and Learning

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara penuh dalam menemukan materi pembelajaran dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan nyata.¹⁶ *Contextual teaching and learning* (CTL) adalah Konsep yang membantu guru menghubungkan materi kelas dengan situasi dunia nyata. CTL memotivasi siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan untuk menghubungkan pengetahuan dan penerapannya dalam berbagai situasi dalam kehidupan mereka sendiri, sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja”.¹⁷

CTL adalah pendekatan pedagogi yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, memungkinkan mereka memperoleh makna dari pembelajaran mereka dengan menghubungkan materi dengan masalah dunia nyata yang mereka temui di lingkungan mereka. Dengan memahami alasan dan fakta yang

¹⁶ Kartini Ester and others, 'Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Di SD Gmim II Sarongsong Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi , Universitas Negeri Manado', 9.20 (2023), 967–73.

¹⁷ Hasudungan Anju Nofarof, 'Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan', *Jurnal Dinamika*, 3.2 (2022), 112–26 <<https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>>.

mendasarinya, siswa dibekali untuk menerapkan pengetahuannya dalam situasi praktis.¹⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu siswa memahami materi dengan menghubungkannya ke kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga ikut aktif dalam proses belajar, seperti mencari tahu, mengamati, dan memahami materi berdasarkan pengalaman yang mereka temui di lingkungan sekitar. Dengan adanya hubungan antara materi pembelajaran dan kehidupan nyata, siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan pembelajaran terasa lebih bermakna serta menarik.

b. Tujuan Model Contextual Teaching and Learning

Tujuan dari penelitian ini adalah memotivasi pembaca dan memahami strategi pembelajaran CTL dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam serta pengimplementasian CTL dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan baik sehingga dapat memberikan hasil baik dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.¹⁹

Tujuan pembelajaran Contextual Teaching and Learning diantaranya; (1) Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan yang harus dimilikinya, (2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan mengetahui semua topik yang diajarkan, (3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan

¹⁸ Nasution Azizah Febryani and Yusnaldi Eka, 'Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Peserta Didik Di Kelas IV MIS Mutiara', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13.3 (2024), 2937–50.

¹⁹ Munawir, Anandiyah Nur Aini, and Marizka Andriani, 'Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Al-Mau'izhoh*, 6.1 (2024), 674–82 <<https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9026>>.

pertanyaan-pertanyaan, (4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, Tanya jawab dan lain sebagainya, (5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bias melalui ilustrasi, model, dan media yang sebenarnya, (6) Membisakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, (7) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.²⁰

Pendekatan CTL bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, di mana mahasiswa dapat mengaitkan konsep-konsep teoritis dengan situasi riil yang mereka hadapi, sehingga pemahaman yang terbangun lebih mendalam dan aplikatif dalam praktik sehari-hari.

c. Langkah-Langkah Model Contextual Teaching and Learning

Pembelajaran dengan model *Contextual Teaching and Learning*, meliputi sebagai berikut :

1. Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri ,dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya.
2. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
4. Menciptakan masyarakat belajar.
5. Menghadirkan model sebagai contoh belajar.
6. Melakukan refleksi diakhir pertemuan.
7. Melakukan penialain yang sebenarnya dengan berbagai cara.²¹

d. Keunggulan dan Kelemahan Model *Contextual Teaching and Learning*

1) Keunggulan Model *Contextual Teaching and Learning*

²⁰ Finela Sovia Pasaribu and others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas III Di SDN 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024', *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 7.2 (2024), 281–92 <<https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/3967>>.

²¹ Idrus Hasibuan, 'Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning)', II.01 (2014), 1–12.

Menurut Muhammad Ilham Dhani dan Wardani Rahayu mengungkapkan bahwa kelebihan dari model CTL adalah sebagai berikut :

- 1.1 Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya sendiri.
- 2.1 Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran CTL menuntut siswa menemukan sendiri bukan menghafalkan.
- 3.1 Menumbuhkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari.
- 4.1 Menumbuhkan rasa ingi tahu tentang materi yang dipelajari dengan bertanya kepada guru.
- 5.1 Menumbuhkan kemampuan dalam bekerjasama dengan teman yang lain untuk memecahkan masalah yang ada.
- 6.1 Siswa dapat membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran.²²

Sedangkan menurut marsuni 2016, model CTL kerap kali digunakan karena memiliki keunggulan sebagai berikut :

- 1.1 Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
- 2.1 Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pendekatan kontekstual

²² M I Dhani and W Rahayu, 'Literatur Review: Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 10.2 (2023), 118–35 <<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/view/9144>>.

menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui ”mengalami” bukan “menghafal”.

- 3.1 Pendekatan pembelajaran kontekstual, pada hakikatnya merupakan belajar yang membantu guru dengan cara mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa.
- 4.1 Mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pendekatan pembelajaran kontekstual.
- 5.1 Mengutamakan pengalaman nyata (real word learning), berpikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, siswa aktif, kritis, dan kreatif, pengetahuan bermakna, dan kegiatannya bukan mengajar tetapi belajar.
- 6.1 Kegiatannya lebih kepada pendidikan bukan pembelajaran, sebagai pembentukan manusia, memecahkan masalah, siswa acting dan guru mengarahkan, dan hasil belajar diukur dengan berbagai alat ukur tidak hanya tes saja.
- 7.1 Informasi, sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.
- 8.1 Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.
- 9.1 Kontekstual adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental. Kelas dalam pembelajaran kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh pengetahuan.²³

²³ Marsuni, ‘Penerapan Model Kontekstual Dalam Pembelajaran’, *Jurnal Stai Tapaktuan*, 1.2 (2016), 11–20.

2) Kelemahan model Contextual Teaching and Learning

Selain kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan sebelumnya, strategi pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya yaitu adanya kesulitan memilih informasi atau materi pembelajaran siswa di kelas, karena tiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Selanjutnya bahwa penerapan strategi pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak semua siswa cepat beradaptasi dengan strategi pembelajaran kontekstual ini. Ditemukan juga kelemahan karena adanya kesenjangan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah, dan berimbas pada kurangnya rasa percaya diri pada siswa, dan keaktifan menjadi kunci dalam proses belajar model kontekstual, karena itu siswa yang pasif akan kesulitan mengejar ketertinggalan. Kelemahan dari strategi pembelajaran kontekstual lebih menekankan keaktifan siswa dibandingkan guru, oleh karenanya peran guru tidak terlalu berpengaruh pada proses belajar siswa.²⁴

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami dari makna dua kata penyusunnya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Istilah hasil (*product*) merujuk pada sesuatu yang diperoleh melalui suatu aktivitas atau proses yang menyebabkan perubahan fungsi dari input. Hasil produksi merupakan pencapaian yang diperoleh melalui kegiatan mengolah bahan mentah (*raw materials*) menjadi produk jadi (*finished goods*). Kualitas hasil belajar, baik tinggi maupun rendah, sangat dipengaruhi oleh siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator, sebab hasil belajar merupakan buah dari pengalaman belajar siswa serta peran pengajar dalam proses tersebut.²⁵

²⁴ Damayanti Nababan and christofel agner Sipayung, ‘Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora’, *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2.2 (2023), 825–37.

²⁵ Purwaningsih, ‘Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik’, *Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2.4 (2022), 422–27.

Prestasi belajar siswa adalah capaian akademik yang diperoleh melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab yang berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar tersebut. Dalam lingkungan akademik, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata ditentukan oleh nilai yang tercantum pada rapor atau ijazah, namun indikator keberhasilan dalam aspek kognitif dapat diukur dari hasil belajar yang diperoleh siswa.²⁶

b. Tujuan Hasil Belajar

Indra menyatakan bahwa penilaian memiliki dua jenis tujuan, yaitu: **Tujuan umum**, yang meliputi: (a) menilai tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, (b) memperbaiki kualitas proses pembelajaran, serta (c) menjadi acuan dalam penyusunan laporan perkembangan belajar siswa. **Tujuan khusus**, yang mencakup: (a) mengetahui perkembangan hasil belajar peserta didik, (b) mengidentifikasi kesulitan yang dialami dalam belajar, (c) memberikan umpan balik atau perbaikan terhadap proses belajar mengajar, (d) menentukan kelayakan kenaikan kelas, serta (e) mendorong motivasi belajar siswa melalui pengenalan dan pemahaman diri sehingga menumbuhkan usaha untuk melakukan perbaikan.²⁷

c. Prinsip-Prinsip Hasil Belajar

Prinsip belajar merujuk pada hal-hal penting yang perlu diperhatikan guru agar proses belajar siswa dapat berlangsung dengan baik dan menghasilkan capaian yang diinginkan. Prinsip-prinsip tersebut juga menjadi pedoman mengenai langkah yang sebaiknya dilakukan guru supaya siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bagi seorang pendidik, kemampuan menerapkan prinsip

²⁶ Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, and Siskha Putri Sayekti, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD ISLAM RIYADHUL JANNAH DEPOK', *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 183.2 (2023), 153–64.

²⁷ Idra Putri, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IX.8 Semester Juli-Desember 2022 MTSN 1 Kota Padang', *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1.12 (2022), 2519–30 <<http://bajangjournal.com/index.php/JPM>>.

belajar dalam proses mengajar sangat membantu dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang dalam perencanaan.²⁸ Adapun prinsip-prinsip hasil belajar antara lain.

1) Prinsip Kesiapan

Kesiapan peserta didik sangat memengaruhi proses belajar. Kesiapan diartikan sebagai keadaan individu yang membuatnya mampu menerima pelajaran pada saat tertentu. Kesiapan ini mencakup beberapa aspek, antara lain kematangan dan perkembangan fisik, tingkat kecerdasan, pengalaman sebelumnya, penguasaan hasil belajar dasar, motivasi, persepsi, serta faktor-faktor lain yang mendukung kemampuan seseorang dalam belajar.

2) Prinsip Motivasi

Intensitas interaksi antara guru dan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Motivasi belajar sendiri merupakan kondisi internal pada diri peserta didik atau individu, yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

3) Prinsip Keaktifan

Keaktifan belajar terbentuk dari dua kata, yakni *aktif* dan *belajar*. Kata *aktif* yang mendapat imbuhan *ke-an* menjadi *keaktifan*, yang berarti suatu kegiatan atau kesibukan. Dengan demikian, keaktifan belajar dapat dipahami sebagai usaha atau aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh dalam proses belajar.

4) Prinsip Keterlibatan Langsung

Keterlibatan langsung merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena pembelajaran merupakan aktivitas interaksi antara guru dan siswa, maka keduanya dituntut untuk berpartisipasi secara aktif. Bentuk

²⁸ Lubis Putriani, Maria Bintang Hasibuan, and Gusmaneli Gusmaneli, 'Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran', *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2.3 (2024), 01–18 <<https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>>.

keterlibatan ini tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga mencakup keterlibatan nonfisik.

5) Prinsip Pengulangan

Pengulangan dalam kegiatan belajar merupakan suatu tindakan berupa latihan yang dilakukan secara berulang oleh peserta didik dengan tujuan memperkuat hasil pembelajarannya. Pemantapan ini dipahami sebagai upaya pengembangan yang diperoleh melalui pengulangan materi. Dengan adanya pengulangan terhadap pelajaran yang diberikan, peserta didik akan lebih mudah menguasai materi serta meningkatkan kemampuan yang dimilikinya.

6) Prinsip Perbedaan dan Tantangan Individu

Para ahli pendidikan mengelompokkan gaya belajar peserta didik ke dalam empat jenis, yaitu: Tipe auditif, yakni siswa yang lebih mudah memahami pelajaran melalui indra pendengaran. Tipe visual, yaitu siswa yang lebih cepat menangkap materi melalui penglihatan. Tipe motorik, yaitu siswa yang lebih mudah belajar melalui aktivitas atau gerakan. Tipe campuran, yaitu siswa yang dapat menerima pembelajaran melalui kombinasi penglihatan dan pendengaran.²⁹

3. Multi Media Pembelajaran

a. Definisi Multimedia

Multimedia berasal dari kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia³⁰. Menurut sinta, dkk multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang

²⁹ Rahmawati Ramli, Muljono Damopolii, and Yuspiani, ‘Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran’, *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.3 (2024).

³⁰ Endah Setyaningsih, ‘Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran’, *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1.01 (2023), 34–48 <<https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>>.

menggabungkan beberapa elemen yang mendukung dan dapat mempergunakan aspek penglihatan, serta pendengaran sehingga multimedia termasuk media pembelajaran yang interaktif.³¹

Multimedia adalah sebuah produk hasil dari pemanfaatan komputer, melalui pembuatan/penggabungan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan tautan dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkomunikasi, dan berkreasi.³²

Berdasarkan pemaparan multimedia tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pengetahuan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

b. Macam-macam Multimedia

Pengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa macam diantaranya sebagai berikut.

1. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster.
2. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi dan sound slide.³³

³¹ Sinta Dayyana, Haryadi Haryadi, and Deby Luriawati N, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal', *Asas: Jurnal Sastra*, 11.2 (2022), 163 <<https://doi.org/10.24114/ajs.v11i2.37161>>.

³² Mia anggun Puspitasari, Gde Artawan, and Made Sri Indriani, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Drama Untuk Siswa Kelas Xi Sma', *JUTECH: Journal Education and Technology*, 3.1 (2022), 1–12 <<https://doi.org/10.31932/jutech.v3i1.1396>>.

³³ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

c. Manfaat Multimedia Dalam Pembelajaran

Manfaat pengembangan multimedia pendidikan dari beberapa perspektif, yaitu dengan meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran supaya lebih aktif, dapat memfasilitasi pembelajaran berbagai gaya melalui multimedia sebagai bahan ajar untuk memenuhi proses pembelajaran lebih efektif, meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks dan memungkinkan siswa melihat bentuk lebih mudah dipahami, mendukung pembelajaran mandiri yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi lebih dalam sesuai kemampuan mereka, mempermudah penyampaian materi kepada beragam audiens yang dapat menjangkau siswa dengan berbagai kebutuhan, Peningkatan Kreativitas Pengajaran untuk menyampaikan pembelajaran agar lebih menyenangkan bagi siswa, evaluasi dan umpan balik yang lebih efisien untuk memahami kesalahan dan memperbaikinya.³⁴

Multimedia memiliki manfaat bagi guru maupun siswa antara lain sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik.
- 2) Interaktif.
- 3) Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi.
- 4) Kualitas pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja.
- 5) Sikap belajar pebelajar dapat ditingkatkan.³⁵

4. Video

Video berasal dari Istilah kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video adalah gambar yang bergerak dan disertai dengan suara. Media video adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara

³⁴Handoyo Teguh , I'anatul Ashriyah, and Rahmat Kamal, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia', *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2024), 230–50 <<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>>.

³⁵No'u Gusasi and others, 'Pemanfaatan Multimedia Dan Gaya Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Larobenu', *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14.1 (2024), 71 <<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.605>>.

yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Media video merupakan media yang memberikan informasi dalam bentuk suara dan visual.³⁶

Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah. Peranan video dalam konteks bertambahnya pengetahuan anak memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama tentang pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya, mengingat kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan cepat dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, mengembangkan imajinasi peserta didik.³⁷

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa video adalah media yang menampilkan rangkaian gambar bergerak yang dipadukan dengan suara sehingga bisa menyampaikan pesan, cerita, atau informasi secara lebih hidup. Video biasanya dibuat dengan merekam kejadian nyata melalui kamera atau dengan membuat animasi digital, lalu disusun sedemikian rupa agar dapat ditonton secara berurutan.

Video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, menampilkan pembelajaran secara prosedural dan terstruktur, serta menyajikan materi yang dikembangkan sesuai dengan media video tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal harus didasarkan pada kebermanfaatan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada peserta didik melalui pengalaman belajar yang menggunakan media tersebut. Agar

³⁶ Lita Putri Marlioni, 'Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1.2 (2021), 125–33 <<https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>>.

³⁷ Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, and A Zaenudin, 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon', *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3.1 (2016), 116–37 <<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>>.

metode pembelajaran efektif, penggunaan media yang mendukung pembelajaran harus tepat dan disesuaikan dengan perkembangan anak.³⁸

Adapun alasan mengapa mengapa video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Penggunaan waktu kelas yang efisien.
- 2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik.
- 3) video dapat membantu mnjelaskan materi dengan jelas.
- 4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebur terpenuhi.
- 5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar.³⁹

5. Materi Perubahan Wujud Zat

Materi IPAS pada kelas III yaitu perubahan wujud zat yang meliputi zat padat, zat cair dan gas, perubahan yang terjadi dari satu wujud kewujud yang lainnya. Pada penelitian ini, hanya menggunakan materi IPAS tentang perubahan wujud zat.

a. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran

Mengomunikasikan proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi berdasarkan hasil pengamatan atau percobaan, beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari

c. Alur Tujuan Pembelajaran

Mengomunikasikan proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi berdasarkan hasil pengamatan atau percobaan, beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari

³⁸ Nur Azmi Alwi and Putri Lestari Agustia, 'Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2.3 (2024), 183–90 <<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>>.

³⁹ Ketut Agustini and Jero Gede Ngarti, 'Pengembangan Video PemAgustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id>', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.April 2020(2020),62–78 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>>.

d. Mencair

Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar dapat terjadi perubahan wujud mencair maka memerlukan panas atau kalor yang mempengaruhi zat benda tersebut.

e. Membeku

Membeku adalah perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. Proses perubahan wujud dengan membeku akan melepas panas pada suhu dingin, berkebalikan dari mencair.

f. Menguap

Menguap adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi zat gas. Menguap memerlukan kalor atau pemanasan, perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada zat cair saja namun bias terjadi dalam tubuh manusia.

g. Mengembun

Mengembun adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi cair. Pengembunan terjadi pada gas diudara yang dingin atau suhu rendah menjadi butiran-butiran air. Perubahan wujud ini termasuk dalam proses yang melepaskan kalor karena membutuhkan suhu rendah.

h. Menyublim

Menyublim adalah bentuk wujud benda yang terjadi pada benda padat menjadi material gas. Proses perubahan wujud dengan menyublim membutuhkan kalor atau energy panas agar benda padat tersebut bias berubah menjadi molekul gas diudara.

i. Mengkristal

Mengkristal adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat. Proses perubahan wujud ini terjadi karena adanya pelepasan energy panas atau kalor pada suhu yang lebih rendah dari benda.

B. Kajian Studi yang Relevan

Penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian ini tercantum dalam table berikut

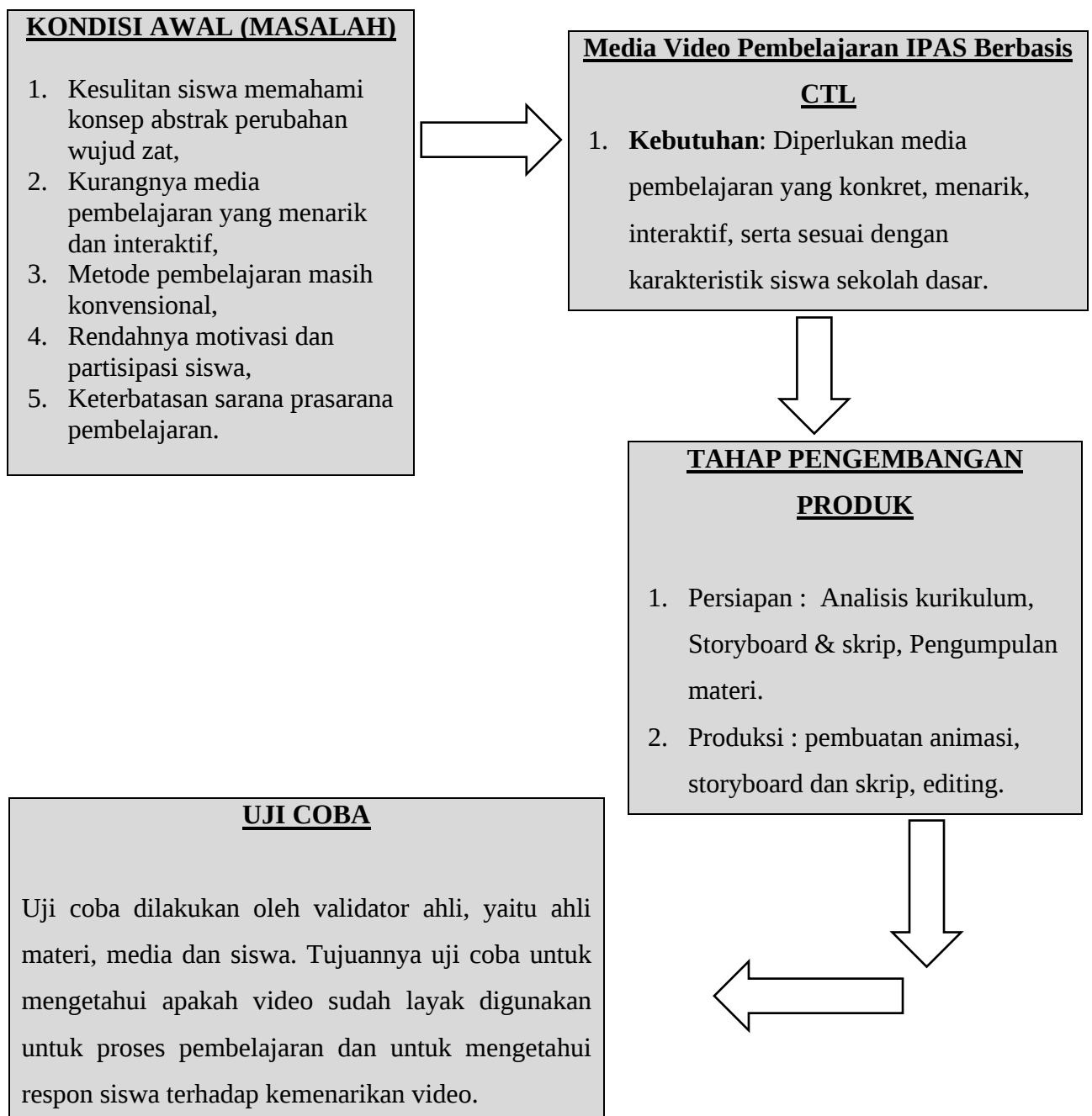
No	Keterangan
1	Judul Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Deskripsi Jurnal karya Nursina Sya'bania, Muhammad Anwa dan Muhammad Wijaya, Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Makassar Tujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi kesetimbangan kimia yang valid, praktis dan efektif. Metode Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D) Instrument lembar keterlaksanaan perangkat, angket respon peserta didik dan angket respon guru. Hasil media pembelajaran berbasis video animasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada materi kesetimbangan kimia dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagrajan 4 tahap, yaitu pendefenisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan tahap penyebaran (dessiminate) diperoleh media pembelajaran berbasis video animasi

	yang valid, praktis, dan efektif. Perbedaan Menggunakan metode penelitian pengembangan model 4D (define, design, develop, and disseminate) menurut Thiagarajan serta lebih fokus kepada kelayakan media pembelajaran. Persamaan Persamaan penelitian ini dengan peneliti lain adalah sama-sama pengembangan pada media video pembelajaran.
2	Judul Penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan minat Belajar Siswa Deskripsi Jurnal karya Yernita Putri Zai, Asali Lase, Arianto Lahagu dan Yearning Harefa, Universitas Nias, Indonesia. Tujuan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development). Instrument lembar validasi, dan angket kepraktisan video pembelajaran. Hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa isi materi dan penanganan masalah oleh ahli materi sangat valid dengan presentase 91% (sangat valid), sedangkan hasil kelayakan media pembelajaran interaktif mencapai 95% (sangat valid).

	Perbedaan Menggunakan metode penelitian pengembangan model 4D (define, design, develop, and disseminate) menurut Thiagarajan serta lebih fokus kepada kelayakan media pembelajaran. Persamaan Persamaan penelitian ini dengan peneliti lain adalah sama-sama pengembangan pada media video pembelajaran.
--	--

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti mempunyai alur berpikir bahwa pembelajaran IPAS di Kelas III MIN 2 Metro yang berjumlah 28 siswa memiliki hasil belajar yang masih rendah dan belum menggunakan media video. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan video berbasis model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas III MIN 2 Metro. Dibawah ini kerangka berpikir yang dipakai oleh peneliti.



BAB III

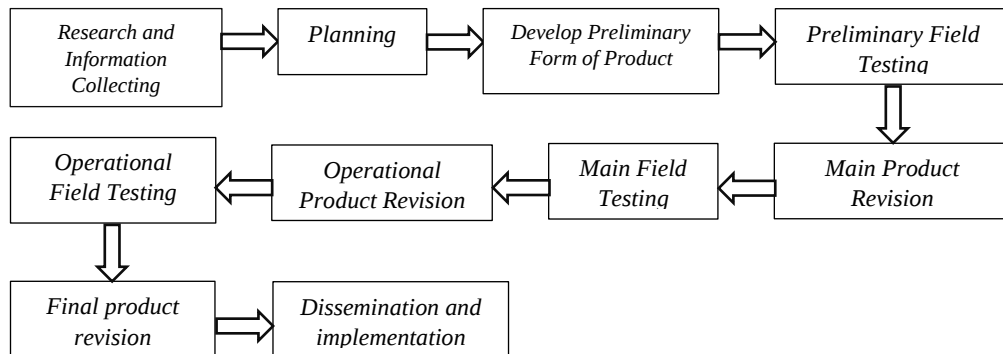
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁰ Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa video berbasis Contextual Teaching and Learning sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SD/MI.

B. Prosedur Pengembangan

Borg and Gall mengemukakan bahwa sepuluh langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Program at Far West Laboratory for Educational Research and Development* dalam *minicouser* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik. Kesepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall tersebut dapat digambarkan seperti gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung, 2013).

Metode Pengembangan Model Borg and Gall (1979:626) terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu:

1. *Research and Information Collecting* (melakukan penelitian dan pengumpulan informasi): Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.
2. *Planning* (melakukan perencanaan): Melakukan perencanaan yaitu identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau expert judgement.
3. *Develop Preliminary Form of Product* (mengembangkan bentuk awal produk): Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku petunjuk, dan perangkat evaluasi.
4. *Preliminary Field Testing* (melakukan uji lapangan awal): Melakukan uji coba tahap awal, dilakukan terhadap 1-3 sekolah menggunakan 6-12 subjek. Pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner, dan dilanjutkan analisis data.
5. *Main Product Revision* (melakukan revisi produk utama) : Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saransaran dari hasil uji lapangan awal.
6. *Main Field Testing* (melakukan uji lapangan untuk produk utama): Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan terhadap 5-15 sekolah, dengan 30-100 subjek.
7. *Operational Product Revision* (melakukan revisi produk operasional): Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
8. *Operational Field Testing* (melakukan uji lapangan terhadap produk final): Melakukan uji lapangan operasional (dilakukan terhadap 10-30 sekolah, melibatkan 40-200 subjek), data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner.
9. *Final product revision* (melakukan revisi produk final): Melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.

10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan pengimplementasian): Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi.⁴¹

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall pada tingkat pertama, dengan menerapkan beberapa tahapan saja, tanpa mengikuti sepuluh langkah yang ditunjukkan pada gambar 3.1 tersebut.

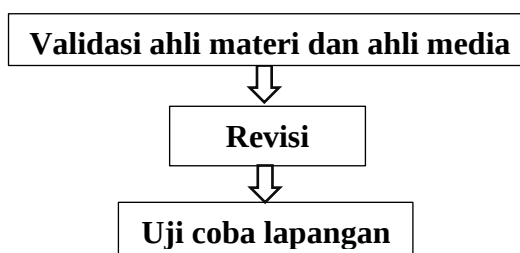
1. *Research and Information Collecting* (melakukan penelitian dan pengumpulan informasi): Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.
2. *Planning* (melakukan perencanaan): Melakukan perencanaan yaitu identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau expert judgement.
3. *Develop Preliminary Form of Product* (mengembangkan bentuk awal produk): Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku petunjuk, dan perangkat evaluasi.
4. *Main Field Testing* (melakukan uji lapangan untuk produk utama): Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan terhadap 5-15 sekolah, dengan 30-100 subjek.
5. *Operational Product Revision* (melakukan revisi produk operasional): Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
6. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan pengimplementasian): Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi.

⁴¹ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media sebelum dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba sebagai berikut:



Gambar 3.2 Desain uji coba

Pada desain uji coba produk setelah validasi ahli materi dan ahli media. Data angket dikumpulkan dan dianalisis sebagai dasar revisi. Selanjutnya melakukan uji coba lapangan kepada siswa dalam salah satu kelas di MIN 2 Metro dengan jumlah responden 25 siswa. Responden pada tahap ini diharapkan memberikan tanggapan terhadap kesukaan terhadap media pembelajaran berbasis video.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini yaitu 28 peserta didik kelas III MIN 2 Metro.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai interviewer dan pihak lainnya berperan sebagai interview dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data.⁴² Wawancara dilakukan terhadap guru kelas tentang media pembelajaran IPAS yang diterapkan selama proses

⁴² Aslihatul Rahmawati and others, 'Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research', *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2024, 136.

pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴³ Kuesioner digunakan untuk mengambil media data pada kegiatan validasi oleh media, ahli materi, guru kelas, dan siswa kelas III sekolah dasar.

c. Dokumentasi

Dokumentasi mencakup pengumpulan informasi dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lain yang berhubungan dengan fenomena yang diteliti. Dokumen yang digunakan bisa berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya. Studi dokumentasi memberikan pemahaman mengenai konteks sejarah, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan yang berkaitan dengan fenomena penelitian.⁴⁴

2. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrument utama, dengan skala pengukuran berupa skala likert. Angket tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru kelas, dan siswa untuk menilai kelayaan produk dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis jawaban yang digunakan berbentuk centang (√). Skor penilaian pada angket untuk validasi ahli dan tanggapan responden disusun dengan perbedaan tertentu. Skor jawaban yang diberikan oleh ahli media dan materi dapat dilihat pada tabel 3.1 dan skor jawaban responden dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

⁴³ Ibid.,142.

⁴⁴ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 1–9 <<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>>.

Tabel 3.1 skor jawaban ahli media dan materi

Jawaban	Skor
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Belum sesuai	2
Sangat belum sesuai	1

Tabel 2.2 skor jawaban responden

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Kuesioner dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga macam, yaitu:

a. Instrumen untuk ahli media

Pada instrumen ahli media berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrument ahli media pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Aspek	Indikator	No Butir
Tampilan Visual	Kualitas gambar jelas, stabil dan enak dipandang.	1,2
	Komposisi visual (warna,tata letak, teks) konsisten dan mudah dipahami	3
	Penggunaan ilustrasi/animasi mendukung pemaham materi.	4

Audio dan Narasi	Suara narasi jelas.	5
	Kecepatan berbicara.	6
	Musik/efek suara tidak mengganggu, melainkan mendukung suasana belajar.	7
Isi dan Materi	Informasi yang disampaikan akurat dan relevan dengan tujuan pembelajaran.	8
	Penyajian materi runtut, sistematis, dan mudah dipahami	9
	Bahasa yang digunakan komunikatif, sederhana dan sesuai tingkat peserta didik.	10

b. Instrumen untuk ahli materi

Pada instrumen ahli materi berisi point tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi perubahan wujud zat. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrument ahli materi pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

Aspek	Indikator	No Butir
Isi	Materi mengandung konteks nyata yang relevan dengan kehidupan siswa	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
	Media mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa	3
	Kesesuaian isi penjelasan materi	4
	Materi memfasilitasi integrasi antara konsep teori dan praktik	5
	Kesesuaian contoh yang disertakan	6

	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	7
Tampilan	Kesesuaian penyajian urutan materi	8
	Kesesuaian penyajian urutan soal evaluasi	9

c. Instrumen untuk guru dan siswa

Instrumen untuk guru dan siswa dapat ditinjau dari aspek kemudahan, motivasi, dan kemanfaatan. Berikut kisi-kisi instrument untuk siswa yang dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen untuk guru dan siswa

Aspek	indikator	No Butir
Motivasi	Minat	1, 2, 3
	Perhatian	4, 5
Kemenarikan	Kualitas tampilan	6
	Daya tarik	7
Kebersamaan	Memberikan dampak positif bagi siswa	8
	Menambah keterampilan siswa	9
	Memberikan bantuan untuk belajar	10

E. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data dari hasil uji coba, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan data. Analisis terhadap data uji coba dilakukan dengan menggunakan rumus persentase. Subjek yang terlibat dalam uji coba produk tahap uji perorangan meliputi dua validator, yaitu ahli media dan ahli

materi. Sedangkan subyek uji coba pada uji kelompok kecil yaitu siswa kelas III.

Data penelitian mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh melalui angket penilaian produk pengembangan dengan menggunakan skala likert. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan masukan yang tertulis dalam angket maupun hasil wawancara dengan siswa dan guru. Seluruh data yang terkumpul berkaitan dengan tingkat kelayakan atau kesesuaian produk pengembangan yang dihasilkan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara.

1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli dan media terhadap kelayakan video berbasis model *Contextual Teaching and Learning*. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$P = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

x = Skor jawaban responden dalam satu item

x1 = Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

Tingkat kategori hasil presentasi media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media⁴⁵

No	Persentase	keterangan
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak

⁴⁵ Ardian Asyhari and Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 1–13 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>>.

4	21% - 40%	Belum Layak
5	0% - 20%	Sangat Belum Layak

2. Analisis Respon Guru dan siswa

Data penilaian yang didapatkan dari angket guru dan siswa terhadap media video berbasis model *Contextual Teaching and Learning*. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$P = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase yang dicari

x = jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

x1 = jumlah skor maksimal secara keseluruhan

Tingkat kategori hasil presentasi media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.7

Kriteria Respon Guru dan Siswa

NO	Persentase	keterangan
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Belum Layak
5	0% - 20%	Sangat Belum Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media video IPAS SD/MI berbasis Contextual Teaching and Learning sebagai bahan ajar untuk peserta didik kelas III. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MIN 2 Metro dengan tujuan untuk melihat respon peserta didik dan guru terhadap video yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan yaitu mengacu pada pendekatan Borg and Gall, peneliti tidak melakukan semua langkahnya karena efisien waktu. Adapun hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata dilapangan serta menetapkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS disekolah yang menjadi lokasi penelitian. Setelah melakukan *pra-survey*, peneliti mengidentifikasi adanya potensi berupa kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Permasalahan pembelajaran diperoleh melalui wawancara dengan wali kelas kelas III dan siswa kelas III MIN 2 METRO. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi karena guru lebih banyak melaksanakan pembelajaran dengan cara menjelaskan materi (ceramah), guru jarang menggunakan media pembelajaran terutama video pembelajaran. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas III dilihat dari hasil ulangan harian.

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud zat masih didominasi oleh metode ceramah dengan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama.

Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada gambar yang terdapat dalam buku serta penjelasan melalui papan tulis.

Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan wujud zat karena materi tersebut memerlukan visualisasi yang jelas. Kurangnya penggunaan media yang menarik juga menyebabkan sebagian siswa kurang fokus dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran yang dapat menampilkan gambar, animasi, dan contoh nyata dari proses perubahan wujud zat. Dengan adanya media video pembelajaran, diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Adapun hasil analisis kebutuhan peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Aspek yang Dianalisis	Hasil Temuan	Kebutuhan
1	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	Sebagian siswa merasa pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan penjelasan guru kurang menarik.	Dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2	Pemahaman terhadap materi	Beberapa siswa masih kesulitan memahami materi perubahan wujud zat karena hanya dijelaskan secara lisan tanpa contoh visual.	Diperlukan media yang dapat menampilkan gambar atau animasi agar konsep lebih mudah dipahami.
3	Gaya belajar siswa	Siswa lebih mudah memahami materi ketika melihat gambar atau video yang menjelaskan proses suatu peristiwa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	Dibutuhkan media pembelajaran berbentuk video yang menampilkan visualisasi materi dan memberikan contoh secara langsung didalam kehidupan sehari-hari.

4	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	Sebagian siswa kurang aktif bertanya dan menjawab saat pembelajaran berlangsung.	Diperlukan media yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
5	Pengalaman menggunakan media	Siswa jarang menggunakan media pembelajaran berbasis video saat proses belajar di kelas.	Penggunaan media video pembelajaran perlu dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

3. Desain Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar dengan materi perubahan wujud zat. Video pembelajaran ini dirancang sebagai media audiovisual yang mengombinasikan unsur visual (gambar, animasi, teks) dan unsur audio (narasi dan musik latar) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Pengembangan desain produk ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media yang mampu menampilkan konsep secara nyata dan mudah dipahami.

Secara konseptual, desain video disusun berdasarkan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). Pendekatan ini dipilih karena mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dalam video yang dikembangkan, konsep perubahan wujud zat tidak hanya dijelaskan secara teoritis, tetapi juga dikaitkan dengan peristiwa yang sering ditemui siswa, seperti es yang mencair ketika dikeluarkan dari freezer, air yang membeku saat dimasukkan ke dalam lemari pendingin, atau air yang menguap ketika dipanaskan. Dengan penyajian yang kontekstual, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dibawah ini link video produk.

https://youtu.be/b0RzZOb25Pk?si=qnZg_ToBmdnwlDL1

Alur Pembuatan Produk Video Pembelajaran

Proses pembuatan video pembelajaran pada materi perubahan wujud zat dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahapan dilakukan secara terencana agar produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar.

a. Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap perencanaan sebelum proses pembuatan video dilakukan. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas, khususnya terkait pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud zat. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan konkret untuk membantu memahami konsep.

2) Analisis Materi

Materi yang akan dimasukkan ke dalam video disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar. Materi disusun secara sistematis mulai dari pengertian perubahan wujud zat, jenis-jenis perubahan wujud, hingga contoh dalam kehidupan sehari-hari.

3) Penyusunan Naskah (*Script Writing*)

Peneliti menyusun naskah narasi sebagai panduan dalam perekaman suara. Naskah dirancang menggunakan bahasa sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Dalam naskah juga disisipkan pertanyaan pemantik untuk mendukung pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).

4) Pembuatan Storyboard

Storyboard disusun untuk menggambarkan alur visual setiap bagian video. Storyboard memuat urutan adegan, tampilan animasi, teks yang ditampilkan di layar, serta penempatan narasi. Penyusunan storyboard bertujuan agar proses produksi berjalan terarah dan sistematis.

b. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan pembuatan video sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1) Pembuatan Animasi dan Desain Visual

Animasi dibuat sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Visualisasi proses perubahan wujud zat, seperti mencair dan membeku, dibuat secara sederhana namun komunikatif agar mudah dipahami siswa.

2) Pembuatan Narasi

Narasi dibuat sesuai dengan naskah yang telah disusun. Pembuatan narasi dilakukan dengan memperhatikan kejelasan artikulasi, intonasi suara, dan kecepatan berbicara agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas III.

3) Penggabungan Elemen Video

Seluruh komponen seperti animasi, teks, gambar, dan audio narasi digabungkan menggunakan perangkat lunak pengolah video hingga membentuk satu kesatuan video pembelajaran yang utuh.

c. Tahap Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi merupakan tahap penyempurnaan video sebelum digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1) Proses Editing

Editing dilakukan untuk memperbaiki kesalahan visual maupun audio, menyesuaikan durasi, serta memastikan transisi antar bagian video berjalan dengan baik.

2) Penambahan Musik Latar dan Efek Pendukung

Musik latar ditambahkan dengan volume yang proporsional agar mendukung suasana belajar tanpa mengganggu konsentrasi siswa.

3) Revisi dan Penyempurnaan

Video ditinjau kembali untuk memastikan kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran. Jika ditemukan kekurangan, dilakukan perbaikan sebelum produk dinyatakan siap digunakan.

4) Finalisasi Produk

Video yang telah melalui proses penyempurnaan kemudian disimpan dalam format MP4 dengan rasio 16:9 agar dapat digunakan pada berbagai perangkat pembelajaran.

Secara keseluruhan, alur pembuatan produk ini dilakukan secara bertahap dan sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Proses tersebut memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek teknis, tetapi juga memenuhi aspek pedagogis dan kontekstual sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

4. Validasi Desain

Pada tahap validasi diperoleh nilai dari beberapa validator atau pakar yang sudah berpengalaman dalam dunia pendidikan untuk menilai produk yang dikembangkan dan memberikan saran terkait dengan media video yang dikembangkan sehingga diketahui kekurangan media video. Catatan dan saran dari para ahli digunakan untuk revisi produk serta menguji kelayakan media video yang dikembangkan.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan isi media video dari segi materi dengan memberikan lembar validasi kepada ahli materi yaitu Ibu Ratih Rahmawati, M.Pd. Hasil dari validasi ahli materi ditunjukkan pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	No Butir	Skor Validator
1	Isi	1	4
		2	5
		3	2
		4	4
		5	3

2	Tampilan	6	4
		7	4
		8	4
		9	3
Jumlah Skor Responden			33
Jumlah Skor Maksimum			45
Hasil Presentase yang Diperoleh			$P = \frac{33}{45} \times 100\% = 73 \%$
Kriteria			Layak
Saran			1. Tambahkan waktu untuk diskusi / pengalaman siswa 2. Perbaiki detail wadah es batu 3. Tambah soal evaluasi sesuai jumlah perubahan wujud zat 4. Sudah cukup layak untuk uji coba, namun harus lakukan revisi.
Kesimpulan			Media video layak digunakan dengan revisi terlebih dahulu

Berdasarkan tabel 4.1 hasil validasi ahli materi tersebut, diperoleh kualitas media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan meliputi aspek isi dan tampilan. Hasil skor yang diperoleh 33 dari skor maksimum 45, dengan presentase sebesar 73% dengan kriteria “layak” sehingga dapat digunakan untuk melakukan uji coba produk kepada siswa.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan isi media video dari segi tampilan dengan memberikan lembar validasi kepada ahli materi yaitu Ibu Ayyesha Dara Fayola, M.Pd. Hasil dari validasi ahli media ditunjukkan pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	No Butir	Skor Validator
1	Tampilan Visual	1	4
		2	4
		3	5
		4	4
2	Audio dan Narasi	5	3
		6	4
		7	5
3	Isi dan Materi	8	4
		9	4
		10	5
Jumlah Skor Responden			42
Jumlah Skor Maksimum			50
Hasil Presentase yang Diperoleh			$P = \frac{42}{50} \times 100\% = 84 \%$
Kriteria			Sangat Layak
Saran			Dibagian akhir video ditambahkan akhiran penutup
Kesimpulan			Media video layak digunakan dengan revisi terlebih dahulu

Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi ahli media tersebut, diperoleh kualitas media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan meliputi aspek tampilan visual, audio narasi dan isi materi. Hasil skor yang diperoleh 42 dari skor maksimum 50, dengan presentase sebesar 84% dengan kriteria “sangat layak” sehingga dapat digunakan untuk melakukan uji coba produk kepada siswa.

5. Revisi Desain

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yaitu catatan dan saran yang diberikan terhadap kekurangan bahan ajar yang dikembangkan, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan video berdasarkan saran dan catatan dari validator untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

1) Revisi Ahli Materi

Saran dan catatan dari validator materi yaitu Tambahkan waktu untuk diskusi/pengalaman siswa. Perbaiki detail wadah es batu.

Tambah soal evaluasi sesuai jumlah perubahan wujud zat. Sudah cukup layak untuk uji coba, namun harus lakukan revisi.

Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi

No	Saran	Sebelum	Sesudah
1	Detail wadah es batu.		
2	Tambah soal evaluasi sebelum direvisi ada dua setelah direvisi menjadi lima		
3	Untuk penambahan waktu diskukan dilakukan pada saat pelaksanaan		

2) Revisi Ahli Media

Saran dan catatan dari validator media yaitu menambahkan bagian penutup dibagian akhir video dengan baik agar pembelajaran ditutup dengan semangat.

Tabel 4.5 Revisi Ahli Media

Saran	Sebelum	sesudah
Menambahkan bagian penutup	Tidak ada	

6. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk pada penelitian ini dilakukan dengan menguji media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi perubahan wujud zat kepada guru kelas dan subjek penelitian yaitu siswa kelas III MIN 2 Metro yang berjumlah 28 siswa. Penelitian terhadap video menggunakan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kualitas video. Data hasil respon guru pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Respon Guru

No	Aspek	No Butir	Skor
1	Motivasi	1	5
		2	5
		3	5
		4	5
		5	4
2	Kemenarikan	6	5
		7	5
3	Kebersamaan	8	5
		9	5
		10	4
Jumlah Skor Responden			48
Jumlah Skor Maksimum			50
Hasil Presentase yang Diperoleh			$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$
Kriteria			Sangat Layak
Saran			-

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase **96%** dengan kriteria **sangat layak**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada

materi **perubahan wujud zat** sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, berdasarkan hasil angket yang diberikan, guru tidak memberikan saran atau masukan khusus terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum guru merasa puas dan tertarik terhadap penggunaan media video dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.7 Respon Siswa

No	Aspek	No Butir	Skor
1	Motivasi	1	5
		2	5
		3	4
		4	5
		5	4
2	Kemenarikan	6	4
		7	5
3	Kebersamaan	8	5
		9	5
		10	5
Jumlah Skor Responden			47
Jumlah Skor Maksimum			50
Hasil Presentase yang Diperoleh			$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94 \%$
Kriteria			Sangat Layak
Saran			-

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase **94%** dengan kriteria **sangat layak**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada materi **perubahan wujud zat** sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, berdasarkan hasil angket yang diberikan, siswa tidak memberikan saran atau masukan khusus

terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa merasa puas dan tertarik terhadap penggunaan media video dalam proses pembelajaran.

B. Kajian Produk Akhir

1. Media Video

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi perubahan wujud zat, media video tersebut diperuntukan untuk kelas III sekolah dasar. Penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa serta membantu penyampaian materi secara lebih konkret dan menarik.⁴⁶

Karakteristik dalam Video pembelajaran yang dikembangkan dirancang dengan tampilan menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Desain video menggunakan warna cerah, tampilan sederhana, dan bahasa yang mudah dipahami untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.⁴⁷ Proses pembuatan video menggunakan aplikasi Canva untuk merancang slide, ilustrasi, warna, dan tipografi, sedangkan CapCut digunakan untuk mengedit video, menambahkan transisi, audio, musik latar, dan menghasilkan video akhir dalam format MP4.⁴⁸

Bagian pembuka video menampilkan judul materi “Perubahan Wujud Zat” dengan ilustrasi animasi dan sapaan ramah untuk menarik perhatian siswa. Pada bagian penyajian materi, video memadukan animasi, teks singkat, dan narasi suara agar konsep perubahan wujud zat lebih mudah

⁴⁶ Nur Dinia and Enik Setiyawati, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif (PWZ) Perubahan Wujud Dan Zat Terhadap Pemahaman Konsep IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar’, *Journal Elementary School*, 12.1 (2025), 28–37.

⁴⁷ Sri Hapsari Wijayanti and others, ‘Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Menunjang Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Widya Laksana*, 13.1 (2024), 135–49.

⁴⁸ Anisatun Hidayatullah and others, ‘Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Educatio*, 9.2 (2023), 943–47 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>>.

dipahami.⁴⁹ Audio disajikan dengan intonasi jelas dan bahasa sederhana, serta didukung musik latar yang lembut. Selain itu, video juga menyisipkan pertanyaan pemantik dan contoh kontekstual sesuai pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Bagian penutup berisi rangkuman materi dan pesan motivasi belajar. Secara keseluruhan, video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi prinsip media pembelajaran yang baik, yaitu menarik, jelas, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga membantu siswa memahami materi perubahan wujud zat secara lebih konkret dan bermakna.

2. Kelayakan

Kajian akhir ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk video pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran IPAS materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas III sekolah dasar dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Berdasarkan hasil validasi ahli, video pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang baik. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh skor 33 dari skor maksimum 45 dengan persentase sebesar 73% yang berada pada kriteria “layak”. Selanjutnya, hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 42 dari skor maksimum 50 dengan persentase sebesar 84% yang berada pada kriteria “sangat layak”.

3. Respon Peserta Didik dan Pendidik

Berdasarkan hasil respon siswa dan pendidik terhadap video pembelajaran yang dikembangkan, menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh penilaian sangat baik dari siswa. Hal ini terlihat pada aspek motivasi belajar, dimana siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan video. Penggunaan media video, motivasi belajar dan hasil belajar siswa tentunya saling berkaitan. Penggunaan video akan menimbulkan motivasi belajar siswa,

⁴⁹ Ni Kadek gita Widyantari and gusti ngurah sastra Agustika, ‘Video Pembelajaran Berbasis Demonstrasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar’, *Journal Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5.2 (2024), 148–56.

motivasi belajar akan pada aktivitas siswa tersebut, dan pada akhirnya kegiatan pembelajaran akan memperoleh hasil belajar siswa yang optimal.

Selain itu, pada aspek kemenarikan, siswa memberikan tanggapan positif terhadap tampilan video pembelajaran yang dikembangkan. Desain visual yang menarik, penggunaan animasi, serta penyajian materi yang sistematis mampu membuat siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Video pembelajaran menggabungkan elemen visual, auditori, dan naratif yang dapat membuat materi pelajaran lebih hidup dan mudah dipahami.⁵⁰

Selanjutnya, pada aspek kebersamaan, video pembelajaran juga mampu mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena video pembelajaran dapat digunakan sebagai media diskusi kelompok serta kegiatan kolaboratif antar siswa. Penggunaan video pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan komunikatif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara lebih aktif.⁵¹

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan prosedur model Borg and Gall. Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1. Cakupan materi dalam video pembelajaran yang dikembangkan masih terbatas pada pokok bahasan tertentu dalam materi perubahan wujud zat. Produk belum mencakup seluruh submateri secara komprehensif,

⁵⁰ Ferdiansyah, Haifaturrahmah, and Syafrudin Muhdar, 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025).

⁵¹ Lizra Afrilia and others, 'Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.3 (2022), 710–21.

sehingga penggunaannya masih bersifat sebagai media pendukung pada bagian materi yang dikembangkan.

2. Efisiensi waktu yang digunakan untuk melakukan uji coba produk pada skala terbatas dengan jumlah subjek yang relatif sedikit.
3. Proses pengembangan video menggunakan aplikasi Canva dan CapCut yang memiliki keterbatasan pada beberapa fitur animasi lanjutan. Akibatnya, kompleksitas animasi dalam video masih tergolong sederhana dan belum sepenuhnya menyerupai simulasi ilmiah yang lebih mendalam.
4. Implementasi video pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan perangkat pendukung seperti LCD/proyektor, speaker, dan perangkat pemutar video yang memadai di sekolah. Pada kondisi sarana dan prasarana yang terbatas, pemanfaatan video mungkin belum dapat berlangsung secara optimal.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan video dengan cakupan materi yang lebih luas, melibatkan subjek penelitian yang lebih banyak, serta menguji efektivitas produk melalui desain eksperimen yang lebih komprehensif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran IPAS materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas III sekolah dasar dengan menggunakan model Borg and Gall, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dikembangkan melalui tahapan model Borg and Gall. Video dikembangkan menggunakan aplikasi Canva pada tahap desain visual dan CapCut pada tahap pengeditan video.
2. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 33 dari skor maksimum 45 dengan persentase sebesar 73% yang berada pada kriteria “layak”. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta ketepatan konsep dalam video telah memenuhi standar untuk digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan minor. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 42 dari skor maksimum 50 dengan persentase sebesar 84% yang berada pada kriteria “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, audio, desain animasi, dan sistematika penyajian video telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik untuk siswa sekolah dasar.
3. Berdasarkan hasil uji coba terbatas, video pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan potensi yang baik dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, produk video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, video pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPAS untuk membantu siswa memahami konsep perubahan wujud zat secara lebih konkret dan kontekstual. Guru disarankan mengombinasikan penggunaan video dengan kegiatan diskusi dan praktik sederhana agar pembelajaran lebih optimal.
2. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung pemanfaatan media video pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor, speaker, dan perangkat pemutar video, sehingga penggunaan media dapat berjalan secara efektif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan video pembelajaran dengan cakupan materi yang lebih luas, kualitas animasi yang lebih kompleks, serta melakukan uji efektivitas menggunakan desain eksperimen pada jumlah subjek yang lebih besar agar diperoleh gambaran pengaruh produk secara lebih komprehensif.
4. Bagi pengembang media, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang lebih inovatif dan interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, J M, Zulmi Aryani, S R Ardi, Afrimon, and Yunadil Husni, ‘Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang’, *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3 no 1 (2025), 325–31
- Afrilia, Lizra, Neviyarni, Darnis Arief, and Risda Amini, ‘Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar’, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8 (2022), 710–21
- Agustini, Ketut, and Jero Gede Ngarti, ‘Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>>
- Alfatonah, Indah Nur Aziza, Yonada Viossa Kisda, Aisyah Septarina, Anzela Ravika, and nes Tasya Jadidah, ‘Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV’, *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 8 (2025), 58–68
<<https://doi.org/10.31539/joeai.v8i1.13375>>
- Alwi, Nur Azmi, and Putri Lestari Agustia, ‘Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2 (2024), 183–90 <<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>>
- Andriani, Kiki Melita, Siti Fatonah, Rz Ricky, Satria Wiranata, and Indah Maysela Azzahra, ‘Strategi Pembelajaran Daring Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar’, *JURNAL BASICEDU*, 6 (2022), 9726–35
- Andryannisa, Mahesya Az-zahra, Aradelia Pinkkan Wahyudi, and Siskha Putri Sayekti, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD ISLAM RIYADHUL JANNAH DEPOK’, *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 183 (2023), 153–64

- Anju Nofarof, Hasudungan, 'Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan', *Jurnal Dinamika*, 3 (2022), 112–26 <<https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>>
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1 (2023), 1–9 <<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>>
- Artha, I Dewa Ngakan Made Widnyana, Anak Agung Gede Agung, and Alexander Hamonangan Simamora, 'Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8 (2024), 327–38 <<https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.84831>>
- Asmaul, Husnah, Asty Fitriani, Fitri Patricya, Modesta, Tiara Putri Handayani, and Arita Marini, 'Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar', *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3 (2023), 57–64 <<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>>
- Asyhari, Ardian, and Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5 (2016), 1–13 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>>
- Azizah Febryani, Nasution, and Yusnaldi Eka, 'Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Peserta Didik Di Kelas IV MIS Mutiara', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (2024), 2937–50
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, and A Zaenudin, 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon', *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3 (2016), 116–37 <<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>>
- Dayyana, Sinta, Haryadi Haryadi, and Deby Luriawati N, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal', *Asas: Jurnal Sastra*, 11 (2022), 163 <<https://doi.org/10.24114/ajs.v11i2.37161>>
- Dewi, Adhisty Kirana, and Rohani, 'Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kontektual Di SD Negri : Studi Kasus Pada Kelas Tinggi Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11 (2026)

- Dewi Astiti, Nyoman, Luh Putu, Putrini Mahadewi, I Made Suarjana, and Kata Kunci, 'Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA', *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26 (2021), 193–203 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>>
- Dhani, M I, and W Rahayu, 'Literatur Review: Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 10 (2023), 118–35 <<https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/view/9144>>
- Dinia, Nur, and Enik Setiyawati, 'Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif (PWZ) Perubahan Wujud Dan Zat Terhadap Pemahaman Konsep IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Journal Elementary School*, 12 (2025), 28–37
- Ester, Kartini, Firdha S Sakka, Fidya Mamonto, and E M Anthonieta, 'Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Di SD Gmim II Sarongsong Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi , Universitas Negeri Manado', 9 (2023), 967–73
- Evitasari, Atika Dwi, Tri Dewi Pancasari, and Geyol Sugoyanta, 'Jurnal Riset Pendidikan Dasar', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08 (2025), 1–15
- Ferdiansyah, Haifaturrahmah, and Syafrudin Muhdar, 'Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025)
- Gusasi, No'u, Lukman Lukman, Jamaludin Jamaludin, Misnah Misnah, and Bau Ratu, 'Pemanfaatan Multimedia Dan Gaya Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Larobenu', *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14 (2024), 71 <<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.605>>
- Hasibuan, Idrus, 'Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning)', II (2014), 1–12
- Hidayatullah, Anisatun, Filia Prima Artharina, Endang Rumiarc, and Sumarno, 'Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio*, 9 (2023), 943–47 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>>
- Hoerunnisa, Mariam, and Siti Rahayu Fauziah, 'Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar', *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 3 (2023), 272 <<https://doi.org/10.52434/jkpi.v3i2.3030>>

- Marliani, Lita Putri, 'Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1 (2021), 125–33 <<https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>>
- Marsuni, 'Penerapan Model Kontekstual Dalam Pembelajaran', *Jurnal Stai Tapaktuan*, 1 (2016), 11–20
- Munawir, Anandiyah Nur Aini, and Marizka Andriani, 'Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Al-Mau'izhoh*, 6 (2024), 674–82 <<https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9026>>
- Nababan, Damayanti, and christofel agner Sipayung, 'Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora', *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2 (2023), 825–37
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk, *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*, 2022
- Pasaribu, Finela Sovia, Regina Frederika Sipayung, Irminda Pinem, Nova Florentina, Ambarwati, and Juliana, 'Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas III Di SDN 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024', *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 7 (2024), 281–92 <<https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/3967>>
- Purwaningsih, 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik', *Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2 (2022), 422–27
- Puspitasari, Mia anggun, Gde Artawan, and Made Sri Indriani, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Drama Untuk Siswa Kelas Xi Sma', *JUTECH: Journal Education and Technology*, 3 (2022), 1–12 <<https://doi.org/10.31932/jutech.v3i1.1396>>
- Putri, Idra, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IX.8 Semester Juli-Desember 2022 MTSN 1 Kota Padang', *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1 (2022), 2519–30 <<http://bajangjournal.com/index.php/JPM>>
- Putriani, Lubis, Maria Bintang Hasibuan, and Gusmaneli Gusmaneli, 'Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran', *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2 (2024), 01–18 <<https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>>

- Rahmawati, Aslihatul, Nur Halimah, Karmawan, and Andika Agus Setiawan, 'Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research', *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2024, 136
- Ramli, Rahmawati, Muljono Damopolii, and Yuspiani, 'Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran', *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3 (2024)
- Setyaningsih, Endah, 'Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran', *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1 (2023), 34–48 <<https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>>
- Slamet, Fayrus Abadi, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022
- Soleha, Fikriyatus, Akhwani, Nafiah, and Dewi Widiani Rahayu, 'Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar', *JURNAL BASICEDU*, 5 (2021), 3117–24
- Sonia, Gina, Abna Hidayati, Syafril Syafril, and Dedi Supendra, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD', *Jurnal Family Education*, 3 (2023), 310–20 <<https://doi.org/10.24036/jfe.v3i3.129>>
- Subhan, Muhammad, Amril Amril, and Sintya Trisna Rusita Dewi, 'Pengembangan Video Pembelajaran Interakti Menggunakan Aplikasi Powtoon IPAS Materi Perubahan Wujud Benda', *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6 (2023), 189–201 <<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.514>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung, 2013)
- Sya'bania, Nursina, Muhammad Anwar, and Muhammad Wijaya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik', *Chemistry Education Review*, 4 (2020), 34–44
- Teguh Handoyo, I'anatul Ashriyah, and Rahmat Kamal, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia', *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (2024), 230–50 <<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>>
- Widyantari, Ni Kadek gita, and gusti ngurah sastra Agustika, 'Video

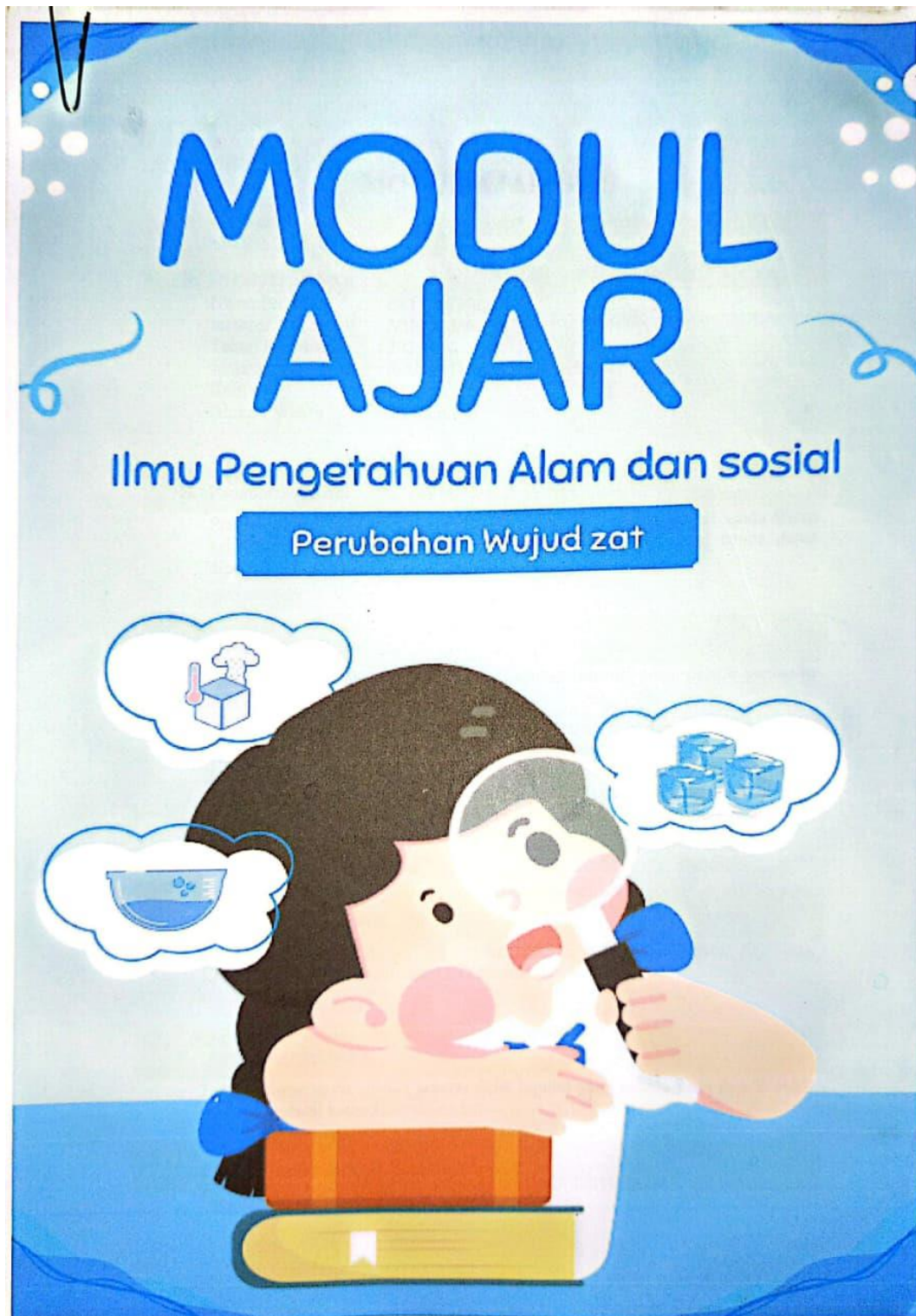
Pembelajaran Berbasis Demonstrasi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar', *Journal Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5 (2024), 148–56

Wijayanti, Sri Hapsari, Alfonso Harrison, Herry Pramono, and Yunia Panjaitan, 'Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Menunjang Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Widya Laksana*, 13 (2024), 135–49

Zai, Yernita Putri, Asali Lase, Arianto Lahagu, and Yearning Harefa, 'Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5 (2024), 407–17

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar



MODUL AJAR IPAS

I. INFORMASI MODUL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Eka Ardi Nugroho
 Institusi : MIN 2 Metro
 Tahun Penyusunan : 2025
 Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
 Kelas : III (Tiga)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

B. Kompetensi Awal

Peserta didik mampu menjelaskan berbagai bentuk perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari serta memahami bahwa perubahan wujud benda dapat dipengaruhi oleh suhu panas atau dingin.

C. Profil Pelajar Pancasila

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global, dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri, dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

D. Sarana dan Prasarana

Media video pembelajaran, buku siswa IPAS, alat peraga (es batu, air, lilin), LKPD, papan tulis, spidol, dan LCD proyektor.

E. Target Peserta Didik

Target Pembelajaran adalah peserta didik regular yang berada pada fase B akhir atau berada di kelas 3.

F. Model Pembelajaran

Contextual Teaching and Learning (CTL)

II. Kompetensi Inti

A. Tujuan Pembelajaran

Mengomunikasikan proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi berdasarkan hasil pengamatan atau percobaan, beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari

B. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Ketercapaian
1	Pengetahuan	Dapat menjelaskan jenis dan contoh perubahan wujud zat
2	Keterampilan	Mampu melakukan percobaan sederhana dengan langkah yang benar
3	Sikap	Menunjukkan perilaku jujur, teliti, dan bekerja sama dalam kelompok

C. Pemahaman Bermakna

Perubahan wujud zat terjadi karena pengaruh suhu. Dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menjumpai perubahan wujud zat seperti mencairnya es, menguapnya air, dan membekunya lilin.

D. Pertanyaan Pemantik

- 1) Mengapa es bisa mencair jika dibiarkan di udara terbuka?
- 2) Mengapa air mendidih bisa berubah menjadi uap?
- 3) Apa manfaat memahami perubahan wujud zat?

E. Kegiatan Pembelajaran (menggunakan sintaks CTL)

kegiatan	Deskripsi Waktu	Alokasi waktu
	Pendahuluan	10 menit
Kegiatan Awal	1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2) Guru melakukan presensi dan menumbuhkan motivasi belajar dengan menanyakan hal-hal menarik: "Siapa yang pernah melihat es mencair di gelas?" 3) Guru mengaitkan pengalaman siswa dengan materi hari ini: <i>Perubahan Wujud Zat</i> . 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.	
	Kegiatan Inti	50 menit
Mengamati	Siswa mengamati gambar/video perubahan wujud zat (es mencair, air mendidih, embun di pagi hari).	
Menanya	Siswa diajak berdiskusi, "Mengapa es bisa mencair?" dan "Kemana perginya air ketika menguap?"	
Mengumpulkan Informasi	➤ Dalam kelompok kecil, siswa melakukan percobaan sederhana: menaruh es di wadah dan mengamati perubahannya. ➤ Siswa mencatat hasil pengamatan (waktu, suhu, bentuk zat).	
Menalar	Siswa membandingkan hasil antar kelompok dan menarik kesimpulan tentang pengaruh panas terhadap perubahan wujud zat.	
Mengomunikasikan	Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil percobaan	
	Penutupan	10 menit
	1. Guru dan siswa melakukan refleksi: "Apa yang kalian pelajari hari ini?" 2. Siswa menyebutkan kembali contoh perubahan wujud zat di sekitar. 3. Guru memberikan penguatan konsep dan apresiasi kepada siswa yang aktif. 4. Guru menjelaskan tugas rumah: mencari contoh perubahan wujud zat di rumah (misal: nasi menjadi keras, lilin mencair, air menguap saat dijemur). 5. Doa dan salam penutup.	

F. Asesmen

Jenis Asesmen	Bentuk	Instrumen	Tujuan
Sikap	Observasi dan jurnal harian	Lembar penilaian sikap	Menilai kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab
Pengetahuan	Tes tertulis uraian singkat	5 soal	Mengukur pemahaman konsep perubahan wujud zat
Keterampilan	Lembar observasi percobaan	Rubrik performa	Menilai ketepatan langkah percobaan

1. Penilaian Sikap (Afektif)

No	Uraian Aspek yang Dinilai	Tidak Pernah (1)	Jarang (2)	Kadang (3)	Sering (4)	Selalu (5)
1	Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap fenomena perubahan wujud zat di sekitar.					
2	Bersyukur atas ciptaan Allah SWT melalui pengamatan fenomena alam.					
3	Disiplin dan bertanggung jawab dalam melakukan percobaan.					
4	Menunjukkan sikap jujur dalam melaporkan hasil pengamatan.					
5	Menghargai pendapat teman saat berdiskusi kelompok.					

Pedoman Penskoran:

- Skor 1 = Tidak Pernah
- Skor 2 = Jarang
- Skor 3 = Kadang
- Skor 4 = Sering
- Skor 5 = Selalu

$$\text{Rumus Nilai Akhir} = (\text{Total Skor} \div 25) \times 100$$

2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Level Kognitif (C1–C6)	Skor Maksimal	Deskripsi Soal
1	Menjelaskan pengertian perubahan wujud zat.	C1 (Mengingat)	20	Siswa dapat menyebutkan definisi perubahan wujud zat dengan tepat.
2	Mengidentifikasi macam-macam perubahan wujud zat.	C2 (Memahami)	20	Siswa dapat membedakan antara mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim.
3	Menyebutkan contoh perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.	C3 (Menerapkan)	20	Siswa dapat memberikan contoh perubahan wujud zat yang terjadi di rumah atau sekolah.
4	Menjelaskan faktor penyebab terjadinya perubahan wujud zat.	C4 (Menganalisis)	20	Siswa dapat menjelaskan peran panas atau suhu terhadap perubahan zat.
5	Menyimpulkan pentingnya memahami perubahan wujud zat.	C5 (Mengevaluasi)	20	Siswa dapat mengaitkan manfaat memahami perubahan wujud dengan kehidupan sehari-hari.

Total Skor Maksimal: 100

Keterangan Penilaian:

Rentang Nilai Kategori

86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup
≤55	Perlu Bimbingan

3. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai	Skor (1-5)	Total Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		a. Melakukan percobaan dengan langkah yang benar				
		b. Ketepatan dalam mengamati perubahan wujud zat				
		c. Kerapian dan keselamatan kerja				
		d. Kerja sama dalam kelompok				
		e. Ketepatan menyimpulkan hasil percobaan				

Pedoman Penskoran: Skor Keterangan

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

$$\text{Rumus Nilai Akhir} = (\text{Total Skor} \div 25) \times 100$$

G. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan: Membuat poster tentang perubahan wujud zat.
Remedial: Bimbingan ulang melalui video interaktif.

H. Glosarium

Zat: segala sesuatu yang menempati ruang dan memiliki massa.
Mencair: padat menjadi cair.
Menguap: cair menjadi gas.
Membeku: cair menjadi padat.
Mengembun: gas menjadi cair.
Menyublim: padat menjadi gas tanpa melalui cair.

1. Daftar Pustaka

Kemdikbudristek. (2022). Buku Siswa IPAS Kelas III Kurikulum Merdeka.
Ruang GTK Kemdikbud. (2023). Perubahan Wujud Zat dan Contohnya.
Modul P5 SD Kemdikbudristek.

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Metro, 23 Oktober 2025
Guru Pengampu



Metro, 10 Februari 2025

Kepala

Dra. Yetti Herlina, M.Pd.I
NIP. 196608122000122001

Eka Ardi Nugroho
NPM : 2201030023

Lampiran 2. Wawancara Dengan Guru

Daftar Pertanyaan dan Jawaban hasil wawancara kelas III MIN 2 METRO

1. Bagaimana proses pembelajaran IPAS khususnya materi perubahan wujud zat yang selama ini dilakukan di kelas?

Guru menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS selama ini masih menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber utama. Guru menjelaskan materi di depan kelas kemudian siswa diminta membaca buku dan mengerjakan latihan soal.

2. Apakah dalam pembelajaran tersebut sudah menggunakan media pembelajaran?

Guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Media yang sering digunakan hanya berupa gambar pada buku paket dan papan tulis. Media berbasis teknologi seperti video pembelajaran belum sering digunakan.

3. Bagaimana respon siswa saat pembelajaran berlangsung?

Menurut guru, sebagian siswa terlihat kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan hanya melalui penjelasan lisan sehingga beberapa siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

4. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud zat?

Guru menyatakan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan memahami konsep perubahan wujud zat karena materi tersebut memerlukan contoh nyata atau visualisasi agar lebih mudah dipahami.

5. Menurut Bapak/Ibu, apakah media video pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran IPAS?

Guru berpendapat bahwa media video pembelajaran sangat diperlukan karena

dapat menampilkan gambar bergerak dan animasi yang dapat membantu siswa memahami proses perubahan wujud zat secara lebih jelas.

6. Apa harapan Bapak/Ibu terhadap penggunaan media video pembelajaran di kelas?

Guru berharap media video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Lampiran 3. Wawancara dengan Peserta Didik

PERTANYAAN WAWANCARA DENGAN SISWA

No	Aspek	Pertanyaan	Jawaban Siswa			
			CBO	MSY	AAN	COW
1.	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	Bagaimana perasaanmu ketika guru mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari?	Saya lebih tertarik karena materi terasa dekat dengan kehidupan saya.	Saya lebih mudah memahami materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.	Saya menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran.	Saya merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
2.	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	Bagaimana pendapatmu ketika guru menggunakan video yang menampilkan contoh dalam kehidupan sehari-hari?	Saya lebih tertarik belajar dengan video.	Video membuat saya lebih memahami materi.	Saya merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	Saya lebih fokus saat menonton video.
3	Pemahaman terhadap materi	Apakah kamu mudah memahami materi yang dijelaskan guru?	Saya mudah memahami jika guru menjelaskan dengan contoh.	Saya cukup memahami materi yang dijelaskan guru.	Saya kadang masih bingung dengan materi tertentu.	Saya lebih memahami jika menggunakan media pembelajaran
4	Pemahaman terhadap materi	Apakah kamu kesulitan memahami materi tanpa media pembelajaran?	Saya kesulitan jika hanya mendengarkan penjelasan.	Saya lebih memahami jika ada gambar atau video.	Saya membutuhkan contoh nyata agar lebih paham.	Saya lebih mudah memahami dengan bantuan media pembelajaran
5	Gaya belajar siswa	Bagaimana cara belajarmu ketika melihat contoh perubahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari?	Saya lebih mudah memahami materi.	Saya lebih tertarik belajar.	Saya lebih fokus saat belajar.	Saya lebih cepat mengingat
6	Gaya belajar siswa	Apakah kamu senang belajar dengan	Saya senang mendengarkan penjelasan	Saya senang jika guru menjelaskan	Saya senang jika penjelasan disertai contoh.	Saya senang jika guru menjelaskan

		mendengarkan penjelasan guru?	guru.	dengan suara jelas.		dengan suara jelas.
7	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	Bagaimana kegiatan diskusimu saat membahas contoh yang ada di lingkungan sekitar?	Saya lebih aktif berdiskusi.	Saya lebih mudah memberikan pendapat.	Saya bekerja sama dengan teman.	Saya lebih percaya diri menyampaikan jawaban.
8	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	Apakah kamu aktif bertanya saat pembelajaran berlangsung?	Saya bertanya jika tidak memahami materi.	Saya kadang bertanya kepada guru.	Saya bertanya jika materi sulit dipahami karena tidak menggunakan media.	Saya bertanya saat diberi kesempatan oleh guru.
9	Pengalaman menggunakan media	Apakah guru pernah menggunakan video dalam pembelajaran?	Guru pernah menggunakan video pembelajaran.	Guru jarang menggunakan video.	Jarang jika guru menggunakan video membuat pembelajaran lebih menarik	Video digunakan pada beberapa materi tertentu.
10	Pengalaman menggunakan media	Apakah video pembelajaran membantu kamu memahami materi?	Video membantu saya memahami materi.	Membantu saya memahami contoh nyata.	Saya merasa pembelajaran lebih menarik.	Saya lebih senang belajar menggunakan video.

Lampiran 4. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Aspek yang Dianalisis	Hasil Temuan	Kebutuhan
1	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	Sebagian siswa merasa pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan penjelasan guru kurang menarik.	Dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2	Pemahaman terhadap materi	Beberapa siswa masih kesulitan memahami materi perubahan wujud zat karena hanya dijelaskan secara lisan tanpa contoh visual.	Diperlukan media yang dapat menampilkan gambar atau animasi agar konsep lebih mudah dipahami.
3	Gaya belajar siswa	Siswa lebih mudah memahami materi ketika melihat gambar atau video yang menjelaskan proses suatu peristiwa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	Dibutuhkan media pembelajaran berbentuk video yang menampilkan visualisasi materi dan memberikan contoh secara langsung didalam kehidupan sehari-hari.
4	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	Sebagian siswa kurang aktif bertanya dan menjawab saat pembelajaran	Diperlukan media yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

		berlangsung.	
5	Pengalaman menggunakan media	Siswa jarang menggunakan media pembelajaran berbasis video saat proses belajar di kelas.	Penggunaan media video pembelajaran perlu dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Lampiran 5. Voice Over Video

Halo anak-anak hebat! Apa kabar hari ini? Semoga semuanya sehat, ceria, dan siap belajar ya! Hari ini kita akan belajar hal yang sangat seru dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pernahkah kalian melihat es batu yang lama-lama mencair? Atau air yang dimasukkan ke dalam freezer lalu berubah menjadi es? Nah, semua kejadian itu disebut perubahan wujud zat. Wah... menarik sekali, bukan? Di video ini, kita akan belajar bersama tentang berbagai perubahan wujud zat dengan contoh yang mudah dipahami dan menyenangkan. Ayo, siapkan diri kalian, fokuskan perhatian, dan mari kita mulai pembelajaran hari ini dengan semangat!

Anak-anak, benda di sekitar kita memiliki wujud yang berbeda-beda. Ada benda padat, seperti meja, kursi, dan batu. Ada benda cair, seperti air dan minyak. Dan ada benda gas, seperti udara. Setiap benda memiliki wujudnya masing-masing, tetapi wujud benda bisa berubah.

1. PENGERTIAN PERUBAHAN WUJUD BENDA

Perubahan wujud benda adalah peristiwa berubahnya bentuk suatu benda dari satu wujud ke wujud yang lain. Perubahan ini terjadi karena pengaruh panas atau dingin. Walaupun wujudnya berubah, bendanya tetap sama dan tidak menjadi benda baru.

Mencair

Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair. Contohnya adalah es batu. Jika es diletakkan di tempat yang panas, es akan mencair dan berubah menjadi air.

Membeku

Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat. Contohnya adalah air yang dimasukkan ke dalam freezer. Karena udara di dalam freezer sangat dingin, air akan kehilangan panas dan berubah menjadi es.

Menguap

Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas. Contohnya adalah air yang dipanaskan. Jika air dipanaskan terus-menerus, air akan berubah menjadi uap air.

Mengembun

Mengembun adalah perubahan wujud dari gas menjadi cair. Perhatikan gambar gelas yang diisi oleh es batu ini. ketika kita meletakkan segelas es di luar ruangan, bagian luar gelas akan tampak basah. Hal ini terjadi karena uap air di udara bersentuhan dengan permukaan gelas yang dingin, sehingga berubah menjadi titik-titik air. Dan peristiwa selanjutnya yaitu embun pagi. Peristiwa ini sering juga kita lihat saat pagi hari, ketika embun muncul di daun.

Menyublim

Menyublim adalah perubahan wujud dari padat langsung menjadi gas, tanpa melalui fase cair. ini adalah Contoh yang paling sering dijumpai adalah kapur barus yang lama-kelamaan mengecil jika diletakkan di lemari. Kapur barus tidak meleleh seperti es, melainkan langsung berubah menjadi gas yang menyebar ke udara.

Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan wujud dari gas langsung menjadi padat, tanpa melewati fase cair. Peristiwa ini jarang kita temui di sekitar rumah, tetapi sering terjadi di daerah dingin bersalju. Uap air di udara dapat langsung berubah menjadi kristal es ketika suhunya sangat rendah. Fenomena ini bisa dilihat pada pembentukan salju.

Penutup

Nah, anak-anak, sekarang kita sudah belajar tentang berbagai jenis perubahan wujud zat seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan

mengkristal. Semua perubahan ini dipengaruhi oleh panas atau suhu di sekitar benda. Dengan memahami materi ini, kita bisa lebih paham tentang fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Nah, bapak ada pertanyaan nih.

Pertanyaannya simak baik-baik yaa

1. Perubahan wujud zat apa yang paling sering kamu lihat di rumah?
2. Mengapa penting bagi kita untuk memahami perubahan wujud zat?
3. **Cokelat batangan diletakkan di dalam mobil yang panas.** Tak lama kemudian cokelat menjadi lembek dan cair. Perubahan wujud apakah yang dialami cokelat?
4. **Pagi hari ibu membuat es batu dari air.** Setelah beberapa jam, air berubah menjadi es. Perubahan wujud apakah yang terjadi?
5. **Rani meletakkan es krim di meja tanpa dimasukkan ke kulkas.** Lama-kelamaan es krim tersebut menjadi cair. Peristiwa ini disebut perubahan wujud apa?

Wahhhhh, hebat sekali, anak-anak! Kalian sudah belajar dengan baik hari ini. Teruslah semangat belajar dan jangan takut bertanya. Sampai jumpa di video pembelajaran selanjutnya. Dadah, tetap semangat!

Lampiran 6. Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MATERI
ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING

Sasaran : Siswa kelas III MIN 2 METRO
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Mata Pembelajaran IPAS Berbasis
Contextual Teaching and Learning Pada Materi Perubahan Wujud Zat
Kelas III MIN 2 Metro
Penyusun : Eka Ardi Nugroho
Nama Validator :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan media video Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi perubahan wujud zat Kelas III MIN 2 Metro yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Validator dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti
2. Validator dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1 : Tidak baik	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang baik	Skor 5 : Sangat baik
• Skor 3 : Cukup baik	
3. Setelah mengisi semua item angket, validator diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning*
4. Atas ketersediaan Ibu untuk menilai pengembangan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* saya mengucapkan terimakasih.

C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
1. Aspek: Isi							
a.	Apakah materi dalam video pembelajaran mengandung konteks nyata yang relevan dengan kehidupan siswa?				✓		
b.	Apakah materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?				✓		
c.	Apakah media pembelajaran mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa selama proses belajar?		✓				Lengkapi dengan video / gambar siswa
d.	Apakah isi penjelasan materi dalam video sudah sesuai dan tidak menyimpang dari topik utama?				✓		
e.	Apakah materi yang disampaikan memfasilitasi hubungan antara teori dan praktik secara baik?			✓			Perbaiki / tambahkan detail waktu & cara
f.	Apakah contoh yang diberikan dalam video relevan dan sesuai dengan isi materi?				✓		
g.	Apakah soal evaluasi yang terdapat dalam video sesuai dengan materi yang telah disampaikan?				✓		
2. Aspek: Tampilan							
a.	Apakah penyajian urutan materi dalam video tersusun dengan baik dan logis?				✓		
b.	Apakah urutan soal evaluasi dalam video disusun sesuai dengan urutan penyajian materi?			✓			Tambahkan soal untuk penelaahan

D. PENSKORAN

Skor minimal : $9 \times 1 = 9$

Skor maksimal : $9 \times 5 = 45$

Presentase skor sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

x = Skor jawaban responden dalam satu item

x1 = Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

Kriteria Penilaian

Persentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Sudah cukup layak untuk uji coba, namun kurang dalam revisi

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan media video Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi perubahan wujud zat Kelas III MIN 2 Metro yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

Metro,

Validator Ahli Materi



Ratih Rahmawati, M.Pd

Lampiran 7. Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*

Sasaran : Siswa kelas III MIN 2 METRO
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Mata Pembelajaran IPAS Berbasis
Contextual Teaching and Learning Pada Materi Perubahan Wujud Zat
Kelas III MIN 2 Metro
Penyusun : Eka Ardi Nugroho
Nama Validator :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan media video Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi perubahan wujud zat Kelas III MIN 2 Metro yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Validator dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti
2. Validator dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1 : Tidak baik	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang baik	Skor 5 : Sangat baik
Skor 3 : Cukup baik	
3. Setelah mengisi semua item angket, validator diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning*
4. Atas ketersediaan Ibu untuk menilai pengembangan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* saya mengucapkan terimakasih.

C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
1. Aspek: Tampilan Visual							
a.	Apakah gambar dalam video pembelajaran terlihat jelas, stabil, dan enak dipandang?				✓		
b.	Apakah kualitas gambar pada video tidak buram atau goyah saat ditayangkan?				✓		
c.	Apakah warna, tata letak, dan teks pada video tampil secara konsisten dan mudah dipahami?					✓	
d.	Apakah ilustrasi atau animasi yang digunakan dalam video mendukung pemahaman materi?				✓		
2. Aspek: Audio dan Narasi							
a.	Apakah suara narasi dalam video terdengar jelas dan mudah dipahami?			✓			
b.	Apakah kecepatan berbicara narator sesuai dan tidak terlalu cepat atau lambat?				✓		
c.	Apakah musik atau efek suara dalam video tidak mengganggu, melainkan mendukung suasana belajar?					✓	
3. Aspek Kepraktisan							
a.	Apakah informasi yang disampaikan dalam video akurat dan relevan dengan tujuan pembelajaran?				✓		
b.	Apakah penyajian materi dalam video dilakukan secara runtut, sistematis, dan mudah dipahami?				✓		
c.	Apakah bahasa yang digunakan dalam video komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat peserta didik?					✓	

D. PENSKORAN

Skor minimal : $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

x = Skor jawaban responden dalam satu item

x_1 = Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

Kriteria Penilaian

Persentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. KESIMPULAN

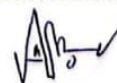
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan media video Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi perubahan wujud zat Kelas III MIN 2 Metro yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

Metro,

Validator Ahli Media



Ayyesha Dara Fayola, M.Pd.
NIP. 199401032022032008.

Lampiran 8. Respon Guru

INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU
ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING

Sasaran : Siswa kelas III MIN 2 METRO
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Mata Pembelajaran IPAS Berbasis
Contextual Teaching and Learning Pada Materi Perubahan Wujud Zat
 Kelas III MIN 2 Metro
 Penyusun : Eka Ardi Nugroho
 Nama Guru :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan media video Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi perubahan wujud zat Kelas III MIN 2 Metro yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1 : Tidak baik	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang baik	Skor 5 : Sangat baik
Skor 3 : Cukup baik	
3. Setelah mengisi semua item angket, validator diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning*
4. Atas ketersediaan Ibu untuk menilai pengembangan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* saya mengucapkan terimakasih.

C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
1. Aspek: Motivasi							
a.	Apakah media pembelajaran yang digunakan membangkitkan minat Anda untuk belajar?					✓	
b.	Apakah materi dalam media pembelajaran membuat Anda lebih bersemangat mengikuti pelajaran?					✓	
c.	Apakah tampilan dan isi media pembelajaran membuat Anda tertarik untuk mempelajarinya lebih lanjut?					✓	
d.	Apakah media pembelajaran ini mampu menarik perhatian Anda selama proses belajar?					✓	
e.	Apakah penyampaian materi dan tampilan video membuat Anda tetap fokus hingga akhir pembelajaran?				✓		
2. Aspek: Kemenarikan							
a.	Apakah tampilan media pembelajaran (warna, gambar, teks, animasi) menarik dan mudah dipahami?					✓	
b.	Apakah media pembelajaran ini memiliki daya tarik tersendiri yang membuat Anda tidak mudah bosan saat belajar?					✓	
3. Aspek: Kebersamaan							
a.	Apakah media pembelajaran ini memberikan pengaruh positif terhadap sikap dan semangat belajar Anda?					✓	
b.	Apakah media pembelajaran ini membantu meningkatkan keterampilan atau kemampuan Anda dalam memahami materi?					✓	
c.	Apakah media pembelajaran ini membantu Anda dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih mudah?				✓		

D. PENSKORAN

Skor minimal : $10 \times \frac{1}{5} = 10$

Skor maksimal : $10 \times \frac{5}{5} = 40$

Presentase skor sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

x = Skor jawaban responden dalam satu item

x1 = Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

Kriteria Penilaian

Persentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan media video Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi perubahan wujud zat Kelas III MIN 2 Metro yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

Metro,

Guru Kelas



Febri Catur Saputra, S.Pd.I

Lampiran 9. Respon Siswa

INSTRUMEN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING

Nama : arianti alesh9 Naufalya
Kelas : 3D
Sekolah : MIN 2 Metro
Hari/Tanggal : ~~Senin 28 April 2016~~

A. PENGANTAR

Angket penilaian ini digunakan untuk memperoleh penilaian respon peserta didik terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan Media Video Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Materi perubahan wujud zat Kelas III MIN 2 Metro yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih kepada peserta didik yang telah bersedia merespon dan mengisi lembar kerja ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1 : Tidak baik

Skor 4 : Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 5 : Sangat baik

Skor 3 : Cukup baik

3. Setelah mengisi semua item angket, validator diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning*
4. Atas ketersediaan Ibu untuk menilai pengembangan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* saya mengucapkan terimakasih.

C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
1. Aspek: Motivasi							
a.	Apakah media pembelajaran yang digunakan membangkitkan minat Anda untuk belajar?					✓	
b.	Apakah materi dalam media pembelajaran membuat Anda lebih bersemangat mengikuti pelajaran?					✓	
c.	Apakah tampilan dan isi media pembelajaran membuat Anda tertarik untuk mempelajarinya lebih lanjut?				✓		
d.	Apakah media pembelajaran ini mampu menarik perhatian Anda selama proses belajar?					✓	
e.	Apakah penyampaian materi dan tampilan video membuat Anda tetap fokus hingga akhir pembelajaran?				✓		
2. Aspek: Kemenarikan							
f.	Apakah tampilan media pembelajaran (warna, gambar, teks, animasi) menarik dan mudah dipahami?				✓		
c.	Apakah media pembelajaran ini memiliki daya tarik tersendiri yang membuat Anda tidak mudah bosan saat belajar?					✓	
3. Aspek: Kebersamaan							
g.	Apakah media pembelajaran ini memberikan pengaruh positif terhadap sikap dan semangat belajar Anda?					✓	
h.	Apakah media pembelajaran ini membantu meningkatkan keterampilan atau kemampuan Anda dalam memahami materi?					✓	
i.	Apakah media pembelajaran ini membantu Anda dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih mudah?					✓	

D. PENSKORAN

Skor minimal : $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal : $10 \times 4 = 40$

Presentase skor sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

x = Skor jawaban responden dalam satu item

x1 = Skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

Kriteria Penilaian

Persentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. KESIMPULAN

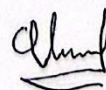
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan media video Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi perubahan wujud zat Kelas III MIN 2 Metro yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

Metro,

Peserta Didik



Lampiran 10. Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : /In.28/J/TL.01//2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Dra. Yetti Herlina, M.Pd.I MIN 2
METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu Dra. Yetti Herlina, M.Pd.I MIN 2 METRO berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **EKA ARDI NUGROHO**
NPM : 2201030023
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPAS
BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA MATA PELAJARAN PERUBAHAN WUJUD ZAT
KELAS III MIN 2 METRO

untuk melakukan prasurvey di MIN 2 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu Dra. Yetti Herlina, M.Pd.I MIN 2 METRO untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro,
Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd
NIP 19940304 201801 2 002

Lampiran 11. Balasan Prasurvey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA METRO
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 METRO
 Jl. Mr. Gele Harun No. 24 Kota Metro 34111

Nomor : B-192/MI.08.02/PP.004/09/2025 Metro, 18 September 2025

Lampiran : -

Perihal : Pemberian Izin Prasurvey

Kepada Yth,
 Ketua Program Studi PGMI
 Di –
 Tempat

Assalamualaikum Wr.Wb.

Berdasarkan surat dari IAIN Metro Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor /In.28/I/TL.01//2025 tanggal 17 September 2025 Perihal Permohonan Mengadakan Penelitian , dengan ini memberikan izin kepada :

No	Nama	NPM
1	Eka Ardi Nugroho	2201030023

Untuk melakukan Penelitian di MIN 2 Metro guna mengumpulkan data dan bahan penulisan skripsi yang bersangkutan. Demikian Surat Pemberian izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dra. Yeti Hekima, M.Pd.I
 NIP. 196608122000122001

Lampiran 12. Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0476/In.28/D.1/TL.01/02/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **EKA ARDI NUGROHO**
NPM : 2201030023
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk: 1. Mengadakan observasi/survey di MIN 2 METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 05 Februari 2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Mengetahui,
Pejabat Setempat
Dr. Tubagus Ali Rachman Puja, M.Pd
196608122000122001

Lampiran 13. Surat Keterangan Tugas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA METRO
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 METRO
 Jl. Mr. Gele Harun No.24 Metro Pusat Lampung Telp(0726) 49926
 email: mnduametroputat@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 NOMOR : B-06 /Mi.08.2/PP.004/02/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Yetti Herlina, M.Pd.I
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MIN 2 Metro

Mencerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Eka Adi Nugroho
 NPM : 2201030023
 Semester : 8 (delapan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adalah mahasiswa di UIN Jurai Siwo Lampung yang benar – benar melaksanakan penelitian di MIN 2 Metro dengan judul : “ PENGMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI PERUBAHAB WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Metro 10 Februari 2025
 Kepala
 Dra. Yetti Herlina, M.Pd.I
 NIP. 196608122000122001

Lampiran 14. Izin Research



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0477/In.28/D.1/TL.00/02/2026
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA MIN 2 METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0476/In.28/D.1/TL.01/02/2026, tanggal 05 Februari 2026 atas nama saudara:

Nama : **EKA ARDI NUGROHO**
NPM : 2201030023
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MIN 2 METRO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MIN 2 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS III MIN 2 METRO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 05 Februari 2026
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 15. Pemberian Izin Research



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA METRO
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 METRO
 Jl. Mr. Gele Harun No. 24 Kota Metro 34111

Nomor : B-05/MI.08.02/PP.004/02/2026 Metro, 10 Februari 2026

Lampiran : -

Perihal : Pemberian Izin Research

Kepada Yth,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 UIN Jurai Siwo Lampung
 Di –
 Tempat

Assalamualaikum Wr.Wb.

Berdasarkan surat dari UIN Jurai Siwo Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor B-0477/In.28/D.1/TL.00/02/2026 tanggal 05 Februari 2026 Perihal Permohonan Izin Research, dengan ini memberikan izin kepada :

No	Nama	NPM
1	Eka Ardi Nugroho	2201030023

Untuk mengadakan Reseach/Survey di MIN 2 Metro sebagai syarat menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi. Demikian Surat Pemberian izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala
 Dra. Yetti Herlina, M.Pd.I
 NIP. 196608122000122001

Lampiran 16. Dokumentasi



Lampiran 17. Preview Produk Video



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Eka Ardi Nugroho, seorang laki-laki yang lahir pada tanggal 09 April 2004. Peneliti ini tumbuh dan dibesarkan di desa Simbarwaringin, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung. Peneliti ini merupakan anak dari pasangan Bapak Juwardi dan Ibu Nur Hayati, serta memiliki seorang adik laki-laki. Pendidikan formal penelitian dimulai dari TK Pembina Simbarwaringin. Setelah menyelesaikan pendidikan formal, peneliti

melanjutkan ke SDN 5 Simbarwaringin. Kemudian, peneliti menempuh pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Trimurjo. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 1 Trimurjo. Pada tahun 2022, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri Metro yang kini beralih menjadi Universitas Islam Jurai Siwo Lampung. Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.